



# **OFICINA DE CURADORIA PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

**ELIENE BOTELHO MONTEIRO**



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM  
METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

ELIENE BOTELHO MONTEIRO

**OFICINA DE CURADORIA DE APLICATIVOS PARA O  
ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

BELÉM – PARÁ

2022

ELIENE BOTELHO MONTEIRO

**OFICINA DE CURADORIA DE APLICATIVOS PARA O  
ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem.

Linha de Pesquisa: Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES).

Orientador: Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo.

BELÉM – PARÁ

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBDSistema  
de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a)  
autor(a)

- 
- B748o    Botelho Monteiro, Eliene.  
          Oficina de Curadoria para o Ensino de Línguas  
          Estrangeiras / Eliene Botelho Monteiro. — 2022.  
          163 f. : il. color. + 1 guia (58 f.: color.)
- Orientador(a): Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo Dissertação  
          (Mestrado) - Universidade Federal do Pará,  
          Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão,  
          Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em  
          Metodologias de Ensino Superior, Belém, 2022.  
          Acompanhado do guia: "Apps for Language Learning".
1. Curadoria. 2. Aplicativos. 3. Formação de  
          professores. 4. Ensino e aprendizagem. 5. Línguas  
          estrangeiras. I. Título. II. Título: Apps for Language  
          Learning.

CDD 370.7

---

ELIENE BOTELHO MONTEIRO

## **OFICINA DE CURADORIA DE APLICATIVOS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

Dissertação apresentada à Universidade Federal do Pará, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Mestrado Profissional em Ensino, para a Defesa de Dissertação.

Orientador: Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo.

RESULTADO: (    ) Aprovado      (    ) Reprovado

DATA: 19 / 07 / 2022.

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo  
(Orientador – PPGCIMES/UFPa)

---

Prof. Dra. Simone Telles Martins Ramos  
(Examinadora externa – UNIVESP)

---

Prof. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici  
(Examinadora interna – PPGCIMES/UFPa)

BELÉM - PARÁ  
2022

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por ter me dado forças para trilhar esse caminho, que, por vezes, fora turbulento devido às demandas de trabalho que perpasssei. Sem a fé dedicada a ele, que me mostrou os caminhos a seguir, eu não estaria aqui.

Aos meus pais, Camanho e Elizete, que nunca mediram esforços para investir em minha educação, apoiando-me sempre que necessário a seguir em frente desde os primeiros anos escolares até o presente momento, no mestrado. A eles, toda a minha gratidão por terem abdicado, por muitas vezes, de seus sonhos, para que os meus fossem cumpridos.

Ao meu esposo, Rafael, por todo apoio e toda paciência a mim dedicados durante esses anos no mestrado, dando-me suporte todas às vezes que precisei dar mais atenção ao meu trabalho do que a ele, sempre apoiando as minhas decisões. Sem ele, o caminho teria sido mais difícil de percorrer.

Aos amigos que a UFPA me presenteou e hoje considero como meus irmãos: Claudiane, Daniel, Franco, Rayza, Rinaldo e Valéria. Vocês foram mais que amigos esses últimos anos, segurando na minha mão nos momentos mais difíceis. Quando nem eu acreditava em mim mesma, vocês foram os que mais me apoiaram, seja com uma palavra de conforto, seja me auxiliando a melhorar meu trabalho, cada um contribuindo com o que podia para não me deixar cair. Serei eternamente grata pela amizade de cada um de vocês!

Ao meu querido orientador Marcus Araújo, que eu considero como meu pai acadêmico. Eu não tenho palavras para expressar o quão sou grata por toda a sua dedicação em absolutamente todas as orientações a mim direcionadas, sempre prestativo, compreensível e atencioso. Nunca irei esquecer o quanto ele acreditou no meu potencial desde o princípio do mestrado até o presente momento na finalização desse trabalho. A ele, minha eterna gratidão!

Aos participantes de pesquisa, discentes de duas turmas de Letras – Língua Inglesa da UFPA, que concordaram em participar da mesma, sendo fundamental para que essa pesquisa fosse aplicada e validada posteriormente. Muito obrigada a todos!

Por fim, agradeço a querida professora Marianne Eliasquevici por todos os ensinamentos e auxílios a mim concedidos nos momentos que mais precisei no mestrado. Admiro muito sua postura como professora, sempre disposta a ajudar seus alunos em qualquer situação, seja com uma palavra amiga, ou com orientações valiosas.

## RESUMO

A presente pesquisa intitulada *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras* consistiu no desenvolvimento de um produto educacional resultante de uma oficina ministrada para discentes do curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa, da Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), da Universidade Federal do Pará (UFPA) – *campus* Belém, cursando a disciplina-curricular *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*. A Oficina foi composta de seis etapas, que, posteriormente, foi validada por um Painel de Especialistas. Este Painel foi constituído por dois professores com formação na área de ensino e aprendizagem de língua inglesa, formação de professores de inglês e tecnologias no ensino e aprendizagem na língua-alvo. A pesquisa baseou-se nos estudos de curadoria digital no contexto educacional (NESBIT, BELFER, LEACOCK, 2009; CORRÊA, BERTOCCHI, 2012; RAMOS, 2012; SILVA, 2012; CASTILHO, 2015; DESCHAIINE, SHARMA, 2015; entre outros); tecnologias no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras, citando os trabalhos de Gardner e Davis (2014), Chen (2016), Nunes e Bergmann (2019), Araújo (2020), Al-Sarf (2020), Scheifer e Rego (2020), Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), dentre outros autores; e nas competências digitais a partir de as recomendações do Conselho da União Europeia (2018), especificamente, as competências advindas do Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (DIGCOMPEDU), elaborado por Redeker e Punie (2017). Para analisar os dados gerados do produto educacional, as abordagens qualitativas e quantitativas foram utilizadas, seguindo os princípios da pesquisa-ação. Os resultados revelam que é possível utilizar aplicativos que não foram concebidos para fins educacionais a partir de discussões teórico-práticas acerca das temáticas de curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico, seguido de uma matriz de avaliação de aplicativos e planejamento de aulas. Ademais, os resultados também apontam para a necessidade de se ampliar discussões reflexivas e críticas para o processo de seleção e avaliação de curadoria de recursos educacionais digitais nos cursos de formação inicial de línguas estrangeiras.

**Palavras-chave:** Curadoria. Aplicativos. Formação de professores. Ensino e aprendizagem. Línguas estrangeiras.

## ABSTRACT

This research entitled *Applications curation workshop for the teaching of foreign languages* consisted in the development of an educational product resulting from a workshop given to undergraduate students in English Language and Literature from Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), at Federal University of Pará (UFPA) – Belém campus, studying the subject *Technologies in the Teaching/Learning of Foreign Languages*. The Workshop consisted of six stages, which were later validated by a Panel of Experts. This Panel comprised two teachers trained in the area of teaching and learning English, training teachers of English and technologies in teaching and learning in the target language. The research was based on studies of digital curation in the educational context (NESBIT, BELFER, LEACOCK, 2009; CORRÊA, BERTOCCHI, 2012; RAMOS, 2012; SILVA, 2012; CASTILHO, 2015; DESCHAIINE, SHARMA, 2015; among others); technologies in the teaching and learning of foreign languages, citing the works of Gardner and Davis (2014), Chen (2016), Nunes e Bergmann (2019), Araújo (2020), Al-Sarf (2020), Scheifer and Rego (2020), Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), among other authors; and in digital competences from the recommendations of the Council of the European Union (2018), specifically, the competences arising from The European Framework for Digital Competence of Educators (DIGCOMPEDU), prepared by Redeker and Punie (2017). To analyze the data generated from the educational product, qualitative and quantitative approaches were used, following the principles of action research. The results reveal that it is possible to use applications that were not designed for educational purposes from theoretical-practical discussions on the themes of curation of digital educational resources, mobile learning, and authentic material, followed by an application evaluation matrix and planning of activities classes. Furthermore, the results also point to the need to expand reflective and critical discussions for the selection and evaluation process of curatorship of digital educational resources in initial foreign languages training courses.

**Keywords:** Curation. Applications. Teacher training. Teaching and learning. Foreign languages.



## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Figura 1</b> - Objeto de Aprendizagem (OA) .....                                                                                      | 30  |
| <b>Figura 2</b> – Os 5 Cs da curadoria digital .....                                                                                     | 31  |
| <b>Figura 3</b> – Aplicativos móveis .....                                                                                               | 38  |
| <b>Figura 4</b> – Princípios para a seleção de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras .....                                   | 42  |
| <b>Figura 5</b> – Critérios de análise de aplicativos .....                                                                              | 43  |
| <b>Figura 6</b> – Rubrica de avaliação de aprendizagem de línguas por aplicativos móveis .....                                           | 44  |
| <b>Figura 7</b> – Conhecimentos, atitudes e aptidões essenciais correspondentes às competências digitais .....                           | 48  |
| <b>Figura 8</b> – Síntese do quadro DIGCOMPEDU .....                                                                                     | 50  |
| <b>Figura 9</b> – Área 3: Promoção da competência digital dos aprendentes .....                                                          | 56  |
| <b>Figura 10</b> – Nuvem de palavras da turma da manhã .....                                                                             | 68  |
| <b>Figura 11</b> – Nuvem de palavras da turma da noite .....                                                                             | 69  |
| <b>Figura 12</b> – Slide “Qual o papel do professor curador?” .....                                                                      | 72  |
| <b>Figura 13</b> – Slide “Aprendizagem Móvel” .....                                                                                      | 72  |
| <b>Figura 14</b> – Slide “O que caracteriza um material autêntico?” .....                                                                | 73  |
| <b>Figura 15</b> – Slide “Qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?” .....                      | 73  |
| <b>Figura 16</b> – Perfil discente .....                                                                                                 | 74  |
| <b>Figura 17</b> – Matriz para Curadoria Digital de Aplicativos .....                                                                    | 79  |
| <b>Figura 18</b> – Plano de aula .....                                                                                                   | 83  |
| <b>Figura 19</b> – Etapas de validação e perguntas norteadoras .....                                                                     | 90  |
| <b>Figura 20</b> – Orientações para o documento de validação .....                                                                       | 91  |
| <b>Figura 21</b> – Investigação sobre os recursos disponíveis .....                                                                      | 98  |
| <b>Figura 22</b> – Matriz para curadoria digital de aplicativos (Seções de <i>Ensino e Aprendizagem e Princípios Norteadores</i> ) ..... | 100 |
| <b>Figura 23</b> – Disciplinas cursadas pelos participantes da Oficina de Curadoria ...                                                  | 106 |

## LISTA DE QUADROS

|                                                                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Quadro 1</b> - Informações gerais sobre a disciplina <i>Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras</i> ..... | 63  |
| <b>Quadro 2</b> - Perfil dos discentes e recursos disponíveis para o acompanhamento das aulas .....                             | 65  |
| <b>Quadro 3</b> – Síntese das etapas da Oficina de Curadoria .....                                                              | 85  |
| <b>Quadro 4</b> – Perfil dos avaliadores do Pannel de Especialistas .....                                                       | 88  |
| <b>Quadro 5</b> – Percepções dos alunos acerca das leituras sugeridas na Oficina de Curadoria .....                             | 93  |
| <b>Quadro 6</b> – Percepções dos alunos sobre a curadoria realizada .....                                                       | 95  |
| <b>Quadro 7</b> – Percepções dos participantes quanto a Matriz para curadoria digital de aplicativos .....                      | 102 |
| <b>Quadro 8</b> - Percepções dos alunos sobre a Oficina de Curadoria .....                                                      | 109 |
| <b>Quadro 9</b> – Sugestões aceitas para o produto educacional .....                                                            | 112 |

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|                    |                                                                                      |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| CIEB               | Centro de Inovação para a Educação Brasileira                                        |
| DIGCOMPEDU         | <i>European Framework for Digital Competence for Educators</i>                       |
| FALEM              | Faculdade de Letras Estrangeira Modernas                                             |
| FGV                | Fundação Getúlio Vargas                                                              |
| LORI               | <i>Learning Object Review Instrument</i>                                             |
| MALL               | <i>Mobile Assisted Language Learning</i>                                             |
| NITAE <sup>2</sup> | Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão                       |
| OA                 | Objetos de Aprendizagem                                                              |
| PL2                | Período Letivo 2                                                                     |
| PP                 | Projeto Pedagógico                                                                   |
| PPGCIMES           | Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior |
| REA                | Recursos Educacionais Abertos                                                        |
| TDIC               | Tecnologias Digitais da Informação de Comunicação                                    |
| UFPA               | Universidade Federal do Pará                                                         |
| UNESCO             | Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura                 |

## SUMÁRIO

|                                                                                       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>                                                              | <b>11</b>  |
| 1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS .....                                                      | 11         |
| 1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA E APRESENTAÇÃO DA FUNDAMENTAÇÃO<br>TEÓRICA .....            | 17         |
| 1.3 JUSTIFICATIVA .....                                                               | 18         |
| 1.4 ORGANIZAÇÃO DA DISSERTAÇÃO .....                                                  | 20         |
| 2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS<br>ESTRANGEIRAS ..... | 33         |
| 2.3 COMPETÊNCIAS DIGITAIS .....                                                       | 46         |
| <b>3 PERCURSO METODOLÓGICO .....</b>                                                  | <b>59</b>  |
| 3.1 CARACTERIZAÇÃO METODOLÓGICA .....                                                 | 59         |
| 3.2 CONTEXTO DA PESQUISA .....                                                        | 61         |
| 3.3 PARTICIPANTES DA PESQUISA .....                                                   | 64         |
| 3.4 PROCESSO DAS ETAPAS DA OFICINA DE CURADORIA .....                                 | 66         |
| <b>3.4.1 Etapa 1 .....</b>                                                            | <b>66</b>  |
| <b>3.4.2 Etapa 2 .....</b>                                                            | <b>68</b>  |
| <b>3.4.3 Etapa 3 .....</b>                                                            | <b>70</b>  |
| <b>3.4.4 Etapa 4 .....</b>                                                            | <b>71</b>  |
| <b>3.4.5 Etapa 5 .....</b>                                                            | <b>82</b>  |
| <b>3.4.6 Etapa 6 .....</b>                                                            | <b>84</b>  |
| <b>4 VALIDAÇÃO DO PRODUTO .....</b>                                                   | <b>87</b>  |
| 4.1 O PAINEL DE ESPECIALISTAS .....                                                   | 87         |
| 4.2 ANÁLISE E CONTRIBUIÇÕES DO PAINEL DE ESPECIALISTAS .....                          | 91         |
| <b>4.2.1 Referencial teórico .....</b>                                                | <b>92</b>  |
| <b>4.2.2 Matriz para curadoria digital de aplicativos .....</b>                       | <b>99</b>  |
| <b>4.2.3 Plano de Aula .....</b>                                                      | <b>104</b> |

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| 4.2.4 Etapas de organização da oficina ..... | 108 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....                 | 113 |
| REFERÊNCIAS .....                            | 117 |
| APÊNDICE A .....                             | 124 |
| ANEXO A .....                                | 148 |
| ANEXO B .....                                | 157 |
| ANEXO C .....                                | 161 |

## 1 INTRODUÇÃO

Neste primeiro capítulo, apresento a área que a presente pesquisa abrange de maneira geral, assim como alguns dos referenciais teóricos que me embasei para a construção da dissertação e do produto educacional proposto, ressaltando, também, a pergunta-foco. Em seguida, menciono os objetivos geral e específicos da pesquisa, assim como a justificativa para a sua concepção. Por fim, indico a organização desta dissertação.

### 1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ao refletirmos sobre o futuro acadêmico e profissional, percebemos que diversos fatores ainda se fazem incertos diante de tantas mudanças que podemos perpassar, as quais, por vezes, são inesperadas. O profissional que almejávamos nos tornar quando calouros de um curso universitário, por exemplo, talvez assuma um papel distinto daquele que foi idealizado no ano de finalização da graduação. Papel este que pode advir de diversas demandas do mundo laboral, para as quais a formação construída ao longo de anos de estudos nem sempre é suficiente. Por essas razões, muitos profissionais buscam formações complementares, qualificando-se e reinventando-se diante das exigências que são impostas pelo trabalho.

Schneider (2018), ao realizar uma palestra sobre o profissional do futuro, afirma que não é algo novo anunciar que as tecnologias digitais estão mudando o mundo e nos direcionando para um destino ainda desconhecido. A palestrante revela, a partir de estudos realizados na Universidade de Oxford, que 47% dos empregos existentes atualmente poderão se extinguir nos próximos 20 anos e a maioria das pessoas, que perderão seus empregos, são aquelas que não possuem uma alta qualificação, como os profissionais que trabalharão nas áreas de gamificação, realidade aumentada, robótica, dentre outras.

Schneider (2018) também afirma que 65% dos adolescentes que se encontravam no ensino médio em 2018 terão funções em seus empregos que ainda não existem. Harari (2018) corrobora essas afirmações ao destacar que, ao crescermos, há a possibilidade de não termos um emprego, pois não se sabe como estará a situação do mercado de trabalho em 2050. Segundo o autor, “[...] o

aprendizado de máquina e robótica vai mudar quase todas as habilidades de trabalho - desde a produção de iogurte até o ensino de ioga.” (HARARI, 2018, p. 28).

Se temos que nos preparar para empregos que ainda não sabemos quais serão, então, como a qualificação que recebemos nas escolas e universidades devem ser? Sob esse questionamento, Harari (2018) faz, ainda, uma reflexão sobre o que deveria ser ensinado. Para o autor,

[...] muitos especialistas em pedagogia alegam que as escolas deveriam passar a ensinar “os quatro Cs” — pensamento crítico, comunicação, colaboração e criatividade. Num sentido mais amplo, as escolas deveriam minimizar habilidade técnicas e enfatizar habilidades para propósitos genéricos na vida. O mais importante de tudo será a habilidade para lidar com mudanças, aprender coisas novas e preservar seu equilíbrio mental em situações que não lhe são familiares. Para poder acompanhar o mundo de 2050 você vai precisar não só inventar novas ideias e novos produtos — acima de tudo, vai precisar reinventar a você mesmo várias e várias vezes. (HARARI, 2018, p. 231-232).

A partir dessas reflexões, ainda em 2019, como professora substituta de língua inglesa, da Universidade Federal do Pará (UFPA), no curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa (*campus* Belém), na Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), comecei a olhar com mais criticidade a maneira como abordava os mais diversos conhecimentos nas disciplinas que ministrava, entre as quais, a disciplina *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*. Nessa circunstância, estava contribuindo para a formação de professores de língua inglesa que, provavelmente, estariam nas escolas da educação básica, públicas e/ou particulares, formando os “profissionais do futuro”, assim denominados por Schneider (2018).

Para avançar e me aperfeiçoar nos estudos sobre tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, comecei a participar do projeto de pesquisa intitulado *Tecnologias no currículo do Curso de Letras-Inglês: implicações para práticas de letramentos digitais*, sob orientação do Professor Dr. Marcus Araújo, no ano de 2019. Em princípio, a minha participação no projeto era como voluntária, e após um semestre, tornei-me professora colaboradora. Essa função me requeria as seguintes atividades: auxiliar na condução de algumas reuniões; selecionar alguns referenciais teóricos para leituras e reflexões dos encontros semanais com os demais participantes do Projeto e com o coordenador; colaborar na organização de um evento acadêmico promovido pelo projeto; ajudar na coleta de dados para pesquisas; e apresentar trabalhos acadêmicos a partir da análise dos dados coletados.

Portanto, pela experiência que obtive como voluntária e professora colaboradora, além dos dados obtidos por meio de pesquisas realizadas no projeto com discentes do curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa da UFPA (alguns desses serão discutidos posteriormente), pude refletir acerca da necessidade de se abordar e discutir o uso de tecnologias digitais para fins pedagógicos com mais reflexão e criticidade. Ademais, percebi, por meio de alguns dos dados coletados no projeto, que as tecnologias digitais abrangem ferramentas comuns no cotidiano de diversos alunos da FALEM, mas podem causar insegurança sobre como utilizá-las de maneira efetiva e significativa em práticas de ensino e aprendizagem.

Para compreender melhor o contexto citado, faz-se necessário abordar alguns aspectos da FALEM, os quais incluem: a) o projeto pedagógico que rege a Faculdade; b) a disciplina *Tecnologias Digitais no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, na qual a proposta de produto descrita nessa dissertação fora aplicada; c) o perfil dos alunos, no que diz respeito às suas percepções acerca do uso de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras; e d) as ferramentas tecnológicas que os alunos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa da FALEM possuem, visão esta relatada a partir dos dados do Projeto. Tais aspectos serviram de base para o planejamento dos procedimentos adotados para a elaboração do produto educacional (será mencionado brevemente) desta dissertação, onde a FALEM foi o ponto de partida.

No entanto, a partir de minhas percepções como ex-aluna e ex-professora substituta da FALEM, em discussões e nas pesquisas no Projeto de pesquisa no qual fui voluntária e professora colaboradora, percebi que seria relevante abordar certos aspectos relacionados às tecnologias digitais, como tecnologia móvel e seleção de materiais autênticos, a partir de curadorias para contribuir na formação dos alunos dessa Faculdade.

Segundo o Projeto Pedagógico (2010, p. 3), a FALEM objetiva “formar profissionais generalistas e humanistas, que tenham visão crítico-reflexiva e respeito pelos princípios éticos e morais da coletividade.” Em outras palavras, a essência da educação não está no acúmulo de informações, mas em desenvolver habilidades de encontrá-las, discerni-las entre mais e menos importantes, analisá-las e criticá-las para tirar suas conclusões. Por meio da educação, os alunos desenvolverão habilidades de trabalhar com as informações recebidas, como “[...] selecionar, comparar, classificar, analisar, sintetizar, opinar, discutir, criticar, julgar, fazer



generalizações, analogias, diagnósticos, elaborar novos conceitos.” (PROJETO PEDAGÓGICO-FALEM, 2010, p. 3).

Sobre os princípios políticos-filosóficos presentes no Projeto Pedagógico da FALEM (2010), está a atenção ao contexto de nossa sociedade, como, por exemplo, a compreensão às transformações ocasionadas pelas tecnologias digitais no campo da educação como formas de reflexão sobre práticas pedagógicas. Além disso, entende-se a sociedade como um nicho que requer profissionais com visão holística, que sejam criativos, reflexivos, trabalhem em equipe e apresentem novas formas de interação e ação no mundo.

Nesse âmbito, entre as disciplinas curriculares-obrigatórias dos cursos de Licenciatura em Letras-Língua Alemã, Licenciatura em Letras-Língua Espanhola, Licenciatura em Letras-Língua Francesa e Licenciatura em Letras-Língua Inglesa da FALEM, encontra-se *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, cujo objetivo é apresentar aos alunos as ferramentas necessárias em suas futuras práticas docentes para o ensino de línguas estrangeiras, além da reflexão crítica para seu uso em diferentes contextos de aprendizagem (PP-FALEM, 2010, p. 3). Como já mencionado anteriormente, é nessa disciplina que a proposta de produto presente nesta dissertação foi aplicada. Para tal, tornou-se essencial compreender, primeiramente, se os alunos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa da FALEM (contexto acessível à pesquisadora) se sentiam confiantes em utilizar tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem de língua inglesa e por quais motivos, seguido, de quais ferramentas tecnológicas eles fazem uso em seu cotidiano.

Nessa direção, uma pesquisa foi conduzida por voluntários do projeto de pesquisa *Tecnologias no Currículo do Curso de Letras-Inglês: Implicações para Práticas de Letramentos Digitais*<sup>1</sup> (2019), sob coordenação do professor Dr. Marcus Araújo, e realizada com 35 alunos do curso de Letras-Língua Inglesa da FALEM. Como resultado, 26 desses alunos se sentiam preparados para usar as tecnologias digitais para o ensino de inglês. No entanto, ao analisar as justificativas desses alunos, a pesquisa aponta que sete citam a familiaridade com o uso de ferramentas

---

<sup>1</sup> Os dados da pesquisa foram cedidos para fins de pesquisa pelo coordenador do projeto para serem apresentados no evento “9ª SEMANA ACADÊMICA DOS ESTUDANTES DE LETRAS”, na Universidade do Estado do Pará (UEPA), em 2019.

tecnológicas em seu cotidiano como algo que poderá facilitar o uso pedagógico. Todavia, conforme Araújo (2018, p. 716), “a mudança efetuar-se-á no uso consciente e crítico que o professor fizer das tecnologias em seu contexto de sala de aula, adaptando-as para os interesses locais e regionais de seus alunos”.

Ainda sobre a pesquisa realizada com os alunos de Letras-Língua Inglesa da FALEM, alguns deles apresentaram outros argumentos para justificarem sua preparação para saber usar tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de inglês, quais sejam: 6% dos alunos afirmaram que estão preparados devido o incentivo dos professores do curso de Letras-Língua Inglesa, e apenas 3% relataram estar capacitados em função da disciplina-curricular de Tecnologias.

Ademais, 77% dos alunos que participaram da pesquisa afirmam que se sentem confiantes para utilizar tecnologias digitais no ensino de inglês em suas futuras práticas, dados que nos levam a questionar se esses alunos possuem esse sentimento devido a sua formação acadêmica no curso de Letras-Língua Inglesa, ou por acreditarem que apenas saber utilizar ferramentas tecnológicas em seu cotidiano os habilita a também as utilizarem de forma pedagógica.

Outro dado importante que o projeto *Tecnologias no Currículo do Curso de Letras-Inglês: Implicações para Práticas de Letramentos Digitais* (2019) apresenta é o fato de que 26% dos alunos afirmarem estar preparados para utilizarem tecnologias digitais em suas práticas docentes, mas não justificarem com clareza suas respostas. Para justificarem, alguns desses alunos citaram que a tecnologia “[é] uma ferramenta indispensável”, ou “[...] é suporte para o aprendizado”. Tais afirmações também nos fazem questionar qual a concepção que esses discentes possuem acerca do uso de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de inglês.

Vale mencionar também outros dados que se destacaram no levantamento, entre os quais: 14% dos alunos fazem uso de *tablets*, 17% escutam rádio, 37% utilizam computadores de mesa fixos, 54% usam televisões, 71% utilizam *notebooks* e 100% fazem uso de celulares. Diante do exposto, é certo afirmar que a maioria dos alunos manuseiam dois tipos de dispositivos móveis com maior frequência, os quais são celulares e *notebooks*. Portanto, torna-se conveniente trabalhar com a aprendizagem móvel nesse contexto, visto que dois dispositivos móveis são ferramentas comuns entre os alunos de Letras-Língua Inglesa da FALEM.

De acordo com Carvalho (2015), os dispositivos móveis surgiram no intuito de modificar a facilidade que temos de acesso à comunicação e informação, para assim,

podermos nos contatar a qualquer momento, em qualquer lugar, inclusive para a aprendizagem. No entanto, de acordo com minhas experiências como professora de inglês em um curso de língua inglesa, que passou a funcionar de forma *on-line* desde o princípio da pandemia da COVID-19, os alunos só aprendem em qualquer momento e lugar com o auxílio de dispositivos móveis se tiverem uma conexão à Internet de qualidade, e se estiverem em um local seguro e confortável, para que possam utilizá-los com tranquilidade, caso contrário, pode haver interferências que prejudiquem seu processo de aprendizagem.

Outro aspecto sobre dispositivos móveis apresentado por Carvalho (2015) é o fato de que, por meio deles, nós podemos baixar aplicativos para diversos fins. A autora afirma que há uma gama de aplicativos disponíveis em dispositivos móveis que possuem o uso intuitivo, ou seja, fácil de manipular, mas que orientações iniciais devem ser apresentadas para que eles possam ser usados no contexto educativo, orientações essas que são atribuídas às escolas. Aqui, ousou dizer que não apenas as escolas possuem esse papel, mas as universidades também podem contribuir na formação de diversos alunos, em especial, aqueles que estarão futuramente formando outros aprendentes, como nos cursos de licenciatura e pedagogia.

Uma vez que 100% dos alunos de Letras-Língua Inglesa da FALEM, que participaram da pesquisa, como citado anteriormente, possuem celulares, e 71% possuem *notebooks*, por que não interligar o ensino e a aprendizagem de inglês com o uso de dispositivos móveis que são tão comuns na vida desses alunos? Essa foi a pergunta que me fez iniciar meus estudos sobre aprendizagem móvel e como selecionar aplicativos que pudessem auxiliar na formação desses futuros professores. No entanto, ao refletir sobre como auxiliar na seleção de aplicativos que podem ser adaptados para fins pedagógicos, julguei que deveria considerar que esses futuros professores, ao estarem em suas salas de aulas como docentes, encontrar-se-ão em diferentes contextos de ensino. Por isso, a seleção de aplicativos para esses fins deve adequar-se às necessidades e aos objetivos de seus futuros alunos.

Pelas razões expostas anteriormente, surgiu a seguinte questão norteadora desta pesquisa: *Como auxiliar professores de línguas estrangeiras em formação inicial a realizarem curadorias de aplicativos móveis para utilizá-los nos diversos contextos de ensino?*

Para encontrar respostas para a questão apresentada, estabeleci alguns objetivos, geral e específicos, presentes na seção a seguir.

## 1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA E APRESENTAÇÃO DA FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta pesquisa teve por objetivo central planejar e implementar uma oficina para professores em formação inicial de línguas estrangeiras, possibilitando-os realizar curadoria de aplicativos móveis para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras. Vale ressaltar que os aplicativos a comporem a curadoria não foram concebidos, inicialmente, para auxiliar no ensino de línguas estrangeiras, mas que possuem esse potencial por carregarem o uso autêntico da língua-alvo. Em outras palavras, os aplicativos usados na oficina são os disponibilizados nas plataformas dos celulares para *download*. Para Al Hamdani (2013), o conhecimento é melhor adquirido em ambientes de aprendizagem que possuam características de contextos autênticos, ou seja, aqueles que demonstram a maneira como o conhecimento poderá ser usado na vida real.

Para alcançar o objetivo central desta pesquisa, faz-se necessário abordar os seguintes objetivos específicos:

- a) Compreender as potencialidades da curadoria de recursos educacionais digitais e aprendizagem móvel para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras;
- b) Conceber as etapas estruturantes da oficina de curadoria de aplicativos para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras;
- c) Validar com especialistas a estruturação da oficina;
- d) Elaborar um roteiro de orientações, como produto educacional derivado da pesquisa, materializado em formato de guia, para permitir a replicação e/ou adaptações da proposta em outros contextos.

Uma vez organizados os objetivos da pesquisa, torna-se importante fundamentá-los, também, teoricamente. Assim sendo, a pesquisa bibliográfica da presente dissertação corresponde à curadoria digital no contexto educacional, tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras, e sobre competências digitais, assim, estando dividida em três subcapítulos correspondentes a cada uma das temáticas citadas.

Para abordar curadoria digital no contexto educacional, o primeiro subcapítulo da revisão de literatura foi concebido a partir as obras dos seguintes autores: Nesbit,

Belfer e Leacock (2009), Corrêa e Bertocchi (2012), Ramos (2012), Silva (2012), Castilho (2015), Deschaine e Sharma (2015), Cechinel (2017), Magnus (2018), e Ota, Trindade e Borelli (2021).

Na sequência, para discorrer acerca de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras, fez-se necessário citar os trabalhos de Gardner e Davis (2014), Chen (2016), Nunes e Bergmann (2019), Araújo (2020), Al-Sarf (2020), Scheifer e Rego (2020), Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), Carvalho e Carvalho (2020), Mayrink e Albuquerque-Costa (2021), Rosário e Turbin (2021), Araújo e Ramos (2021), e Karasimos (2022).

Por último, apresento alguns conceitos referentes a competências digitais a partir das recomendações do Conselho da União Europeia (2018), especificamente as competências advindas do Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (do inglês *European Framework for Digital Competence for Educators - DIGCOMPEDU*), elaborado por Redeker e Punie (2017).

### 1.3 JUSTIFICATIVA

Embora vários alunos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa da FALEM utilizem ferramentas tecnológicas em seu cotidiano, segundo a pesquisa já mencionada anteriormente, ao utilizá-las para fins educacionais, deve-se compreender as formas apropriadas de seu uso nos diversos contextos de ensino. Kenski (2014) afirma que as tecnologias digitais só poderão trazer transformações no processo educativo se elas forem compreendidas e incorporadas pedagogicamente, ou seja, é determinante “[...] respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença.” (KENSKI, 2014, p. 46).

Uma pesquisa realizada por Araújo (2018) na UFPA com alunos de Letras – Língua Inglesa da FALEM revela que esses alunos-professores, assim denominados pelo autor, “reconhecem que ser usuário frequente de tecnologias no dia a dia não os torna habilitados a integrá-las no contexto escolar para fins pedagógicos” (ARAÚJO, 2018, p. 717). Portanto, o autor reconhece a importância dos cursos de Letras, em especial, os que abrangem línguas estrangeiras, possuírem uma disciplina que possa habilitar seus alunos a utilizar tecnologias digitais de modo reflexivo no ensino e na

aprendizagem de inglês, além de contribuir para a sua formação profissional e tecnológica.

Com a evolução das tecnologias digitais móveis, os aplicativos também vêm se desenvolvendo para serem utilizados em contextos de ensino. Todavia, nem todos os aplicativos disponíveis atualmente promovem uma aprendizagem significativa e contextualizada aos seus usuários, visto que muitos são desenvolvidos por pessoas que não possuem uma visão pedagógica acerca do ensino e da aprendizagem de distintos assuntos, sobretudo o de línguas estrangeiras. Sendo assim, os professores podem fazer adaptações para utilizar aplicativos em suas aulas, de acordo com seus contextos de ensino e necessidades de aprendizagem de seu público-alvo. Krimberg *et al.* (2017) ressaltam que é essencial que professores elaborem planejamentos que abordem um conteúdo curricular, assim como materiais pedagógicos que abranjam o uso de aplicativos móveis, incluindo definições de como utilizá-los.

Nessa direção, essa dissertação apresenta a proposta do produto educacional *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*, o qual poderá contribuir para a reflexão crítica do uso pedagógico de aplicativos. É imprescindível destacar que há uma diversidade de aplicativos disponíveis para o ensino e a aprendizagem, até mesmo conhecidos por muitos alunos, como *Duolingo*, *Busuu*, *Babbel*, *HelloTalk*, entre outros, porém a aprendizagem eficaz de qualquer assunto, incluindo de línguas estrangeiras, dependerá de como esse uso poderá ser direcionado.

Consciente da importância de um direcionamento quanto ao uso de aplicativos, para que eles possam auxiliar na aprendizagem de línguas estrangeiras, também é proposto na oficina de curadoria, em um de seus procedimentos, a utilização de uma matriz para a realização de curadoria digital de aplicativos no ensino de línguas estrangeiras. A matriz é composta por um conjunto de campos para preencher com dados dos aplicativos escolhidos para serem analisados, como identificação, planejamento, ensino e aprendizagem, princípios norteadores e comentários, assim, os professores em formação inicial ou continuada poderão refletir, a partir do preenchimento dos dados, sobre as potencialidades dos aplicativos analisados para auxiliar no ensino e na aprendizagem de tópicos específicos que almejam trabalhar.

Por fim, a oficina de curadoria propõe aos participantes a elaboração de um plano de aula, seguindo um modelo pré-estabelecido pela autora desta dissertação, no qual eles devem planejar atividades, utilizando os aplicativos analisados por meio

da matriz citada. O plano de aula apresenta os objetivos, o contexto dos alunos idealizado para ser trabalhado e os procedimentos adotados em cada atividade. Todas as etapas da oficina são detalhadas no capítulo *Percurso Metodológico*.

É mister ressaltar que esta pesquisa teve a intenção de apresentar uma proposta sistematizada em organizar uma curadoria digital para selecionar e avaliar aplicativos que possam ser adaptados para o ensino de línguas estrangeiras, para professores em formação inicial, principalmente, além de contribuir para a construção de conhecimentos e de desenvolvimento para práticas docentes.

#### 1.4 ORGANIZAÇÃO DA DISSERTAÇÃO

A presente dissertação está organizada em cinco capítulos. No primeiro capítulo, introdução, o qual já fora apresentado, faço algumas considerações iniciais, seguindo com a pergunta-foco, os objetivos, justificativa e organização da pesquisa. No segundo capítulo, fundamentação teórica, abordo três temáticas relacionadas aos estudos de curadoria digital no contexto educacional, às tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras e às competências digitais. No terceiro capítulo, descrevo o percurso metodológico para a estruturação no produto educacional intitulado *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*. No quarto capítulo, validação do produto, explano a respeito da avaliação do produto educacional segundo o Painel de Especialistas, assim como sugestões de aperfeiçoamento para o produto. No capítulo cinco, considerações finais, apresento algumas reflexões acerca da pesquisa apresentada, indicando suas implicações para a área de curadoria digital de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta o referencial teórico que subsidiou a presente pesquisa, dividindo-se em três subcapítulos: a) curadoria digital no contexto educacional; b) tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras; e c) competências digitais.

No subcapítulo de *Curadoria digital* no contexto educacional, apresento alguns conceitos sobre essa temática segundo NESBIT, BELFER, LEACOCK, 2009; CORRÊA, BERTOCCHI, 2012; RAMOS, 2012; SILVA, 2012; CASTILHO, 2015; DESCHAIINE, SHARMA, 2015; entre outros autores, destacando a atuação da curadoria digital no âmbito educacional, assim como as atribuições do professor na figura de curador no processo de seleção de materiais didáticos.

Em *Tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras*, cito os trabalhos de Gardner e Davis (2014), Chen (2016), Nunes e Bergmann (2019), Araújo (2020), Al-Sarf (2020), Scheifer e Rego (2020), Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), dentre outros autores, para abordar a incorporação das tecnologias digitais em práticas de ensino e aprendizagem no contexto educacional, ademais da aprendizagem móvel como uma aliada nesse contexto.

Por último, no subcapítulo de *Competências digitais*, apresento algumas recomendações do Conselho da União Europeia (2018) acerca desse assunto, especificamente as competências advindas do Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (DIGCOMPEDU), elaborado por Redeker e Punie (2017).

### 2.1 CURADORIA DIGITAL NO CONTEXTO EDUCACIONAL

O cenário educacional atual passa por mudanças de reorganização e readaptação curricular, com a familiarização e o uso de ferramentas tecnológicas, ocasionadas desde o início da pandemia da COVID-19, em 2020, nos diversos seguimentos da educação, tanto nas escolas de Educação Básica, como nas universidades e faculdades. Nesse prisma, Oliveira (2020) aponta que as transformações geradas pela pandemia fomentaram várias reflexões, entre elas, a possibilidade de existência de uma sociedade que pode ir além do espaço físico, o que tornou os espaços geográficos presenciais menos rígidos e mais elásticos digitalmente.



Desde o Ensino Infantil ao Ensino Superior, professores e alunos tiveram que aprender a lidar, em um curto intervalo de tempo, com o uso das Tecnologias Digitais da Informação de Comunicação (TDIC), imposto pelas suas instituições no contexto de ensino remoto, que, por sua vez, ajudou a reduzir o distanciamento social. No entanto, como salienta Oliveira (2020), por mais que o uso de ferramentas tecnológicas tenha facilitado em inúmeros aspectos o ensino e a aprendizagem, as mudanças, no sistema educacional, se distinguiram em inúmeras regiões do Brasil e do mundo, devido às diferentes formas de atuação que os governos municipais, estaduais e federais enfrentaram a pandemia da COVID-19.

É importante destacar que, por ensino remoto, entende-se, a transferência do presencial para o digital, por meio de encontros síncronos e assíncronos. Nas palavras de Campos e Cavalcanti (2021):

[o] ensino remoto foi denominado dessa forma por não corresponder às efetivas práticas da educação a distância, mas por ser uma transposição de práticas presenciais para o *on-line* – sem um desenho próprio, sem uma equipe multidisciplinar, sem formação específica para a educação *on-line*, sem planos robustos e sem suportes sociais. [...] A modalidade de ensino remoto foi a solução encontrada pelas escolas para minimizar os efeitos do distanciamento social em uma pandemia; entretanto, essa alternativa não reduz as notáveis desigualdades entre estudantes de escolas públicas e particulares. (CAMPOS; CAVALCANTI, 2021, p. 30-31).

Nessa vertente, Ota, Trindade e Borelli (2021), convergindo com as ideias de Campos e Cavalcanti (2021), consideram também o ensino remoto como uma modalidade de ensino e aprendizagem que se tornou indispensável nas federações brasileiras e mundiais, estimulando, diretamente, nessa direção, o interesse por competências digitais (termo apresentado e melhor explicado na seção 2.3 da fundamentação teórica desta dissertação), “principalmente pela necessidade de realização de procedimentos de curadoria para adaptar as aulas.” (OTA; TRINDADE; BORELLI, 2021, p. 81).

Para os autores, a autêntica efetividade do ensino e da aprendizagem na educação digital dar-se-á pela mobilidade da competência digital do professor em saber selecionar, por exemplo, materiais digitais para as necessidades de aprendizagem de seus alunos, articulado aos estudos de línguas estrangeiras. Assim, o professor assume a proficiência de curador de conteúdo somando-se à proficiência da competência digital, “pois tais proficiências têm papel fundamental na hora de cada professor determinar qual é o conteúdo ideal para personalizar a experiência de

aprendizagem de cada estudante em cada sequência didática planejada.” (OTA; TRINDADE; BORELLI, 2021, p. 86).

O educador ou professor como curador ainda é um termo em desenvolvimento no contexto educacional, visto que ainda não há um consenso sobre suas atribuições, pois o curador tradicionalmente pertencia a outros campos de domínio, como das artes visuais. Por isso, faz-se necessário, primeiramente, compreender a origem do termo, para, em seguida, relacioná-lo com seu emprego à educação.

Ramos (2012) aponta algumas definições sobre as atribuições de um curador, como, por exemplo, a de organizar obras de arte em galerias e museus para que posteriormente se transformem em exposições. Conforme pontua Silva (2012, p. 75), o curador é aquele que realiza a curadoria e esta descreve “os processos de escolher e dar visibilidade a determinadas obras, a partir de critérios valorizados pelo público ou por uma classe mais especializada no universo temático e estético em questão.”

Além do campo das artes, outra definição apresentada por Ramos (2012) é o de *cura* católico, aquele que se encarregava da espiritualidade das paróquias. Ademais, a autora ressalta que a figura do curador se encontra presente também na área de Direito Romano, com o *curator bonorum*, originando, assim, os princípios da lei de falência. Correia (2018) também remete o termo curador ao campo do Direito, referindo-se às pessoas responsáveis judicialmente por cuidar de terceiros.

Magnus (2018), por sua vez, afirma que não há uma concordância acerca da importância das atribuições do curador, pela dimensão da organização e do compartilhamento de informações, em meio a abundância de conteúdo disponível para organizar e avaliar, acabam por não ter visibilidade, nem geram conhecimento. A autora defende, assim como Ramos (2012), que a curadoria não está atrelada ao conceito de produção de “coisas novas”, mas de “[...] arranjo de conteúdos, porém, não apenas reunindo-os, mas selecionando-os a partir de uma visão própria, a do curador, com intuito de alcançar grupos específicos.” (RAMOS, 2012, p. 64).

Diante do exposto, entendo o curador como aquele que organiza e arranja conteúdos para compartilhá-los posteriormente, tornando, assim, os elementos curados em uma curadoria de conteúdos específicos com diversas finalidades, a depender de seu objetivo. Para Corrêa e Bertocchi (2012), compreende-se por curadoria:

[...] atividades de seleção, organização e apresentação de algo a partir de algum critério inerente ao indivíduo curador. Mais adiante nessa evolução conceitual vemos o termo vinculado à atividade de mediação, qual seja, de um especialista que executa conexões entre grupos, públicos, pessoas com propostas, objetos, exposições ordenadas a partir de “modelos de ordem” definidos pelo mediador (aqui curador). (CORRÊA; BERTOCCHI, 2012, p. 29).

Como bem destaca Ramos (2012), de um ponto de vista social, o curador também é considerado como um mediador. Essa atribuição pode ser vista como essencial na cultura contemporânea, uma vez que o mediador não está absolutamente comprometido em criar formas, mas ordená-las em novas configurações. Por outro lado, Castilho (2015) esclarece que, historicamente, o curador sempre possuiu a função de selecionar algo que era importante para a sociedade, é uma tarefa exercida por pessoas “especialistas em determinados segmentos da atividade humana e/ou dotados de conhecimento socialmente respeitado” (CASTILHO, 2015, p. 54).

Por conseguinte, conforme destaca o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB, 2017, p. 6), as atribuições de um curador na perspectiva educacional estão relacionadas a “[...] conseguir selecionar, avaliar, organizar, administrar e comparar os conteúdos e as funcionalidades dos recursos educacionais digitais de maneira que eles possam ser utilizados e compartilhados dentro das comunidades que possuem interesse nos mesmos.”

Ainda no âmbito educacional, Bassani e Magnus (2020) defende o desenvolvimento de práticas curatoriais, cujo o sujeito, seja o educador ou os aprendentes, se posiciona como autor do seu próprio trajeto de aprendizagem, a partir de necessidades bem específicas, relacionados: (a) à escolha de conteúdos significativos; (b) à articulação entre os distintos materiais selecionados e organizados; e (c) à construção de novos artefatos, individual ou colaborativamente, seja criando e/ou recriando os “artefatos já existentes (*remix*)<sup>2</sup>”. (BASSANI; MAGNUS, 2020, p. 81).

Outra observação acerca de curadoria apontada, agora, por Beviláqua *et al* (2021), remete-nos a ideia de que várias práticas pedagógicas de seleção,

---

<sup>2</sup> *Remix* em práticas curatoriais é compreendido por Scudeller (2020, p. 18) como “modos de produção [...] que se dão a partir de produtos preexistentes, que são recombinações e reorganizados de maneira a dar origem a um produto diverso.”

organização e apresentação de materiais já realizadas por professores na contemporaneidade correspondem, efetivamente, às práticas de curadoria, como:

(a) busca e seleção de recursos didáticos em portais educacionais e repositórios virtuais, (b) análise e adaptação de materiais de acordo com os objetivos e interesses de seus estudantes e de seu contexto de atuação docente; e (c) organização de materiais em módulos e atividades que orientem a aprendizagem de línguas, entre outras práticas. (BEVILÁQUA *et al*, 2021, p. 249).

A partir das observações de Beviláqua *et al* (2021), pode-se inferir, portanto, que todo professor que pesquisa, seleciona e organiza seus recursos pedagógicos é um curador, mesmo que inconscientemente. Os autores propõem que professores devam ter conhecimento acerca do papel da importância da curadoria em suas práticas pedagógicas; no entanto, esse conhecimento não precisa ser tecnicamente especializado, pois não é função dos curadores especialistas, a responsabilidade de executar o trabalho de selecionar, analisar e organizar materiais didáticos pelos professores. Nessa direção, o professor deveria assumir a própria função de curador, tendo a responsabilidade de analisar, desenvolver, implementar e avaliar recursos pedagógicos para seus próprios contextos de ensino.

Além disso, se pensarmos como os professores realizam a seleção de materiais para o ensino neste cenário pandêmico, por exemplo, facilmente nos remetemos a ferramentas tecnológicas que provavelmente os auxiliam em uma ou em todas as etapas que uma curadoria requer. Correia (2018) salienta que a maneira de selecionar, organizar e avaliar conteúdos pedagógicos é o que caracteriza uma curadoria, sobretudo a digital. A autora afirma também que a curadoria digital facilita as práticas de refinamento, aproveitamento, compilação e recomendação de conteúdos diante de uma imensidade de conteúdos disponíveis digitalmente.

Sobre curadoria digital, Correia (2018) relata que, inicialmente, era uma atividade realizada predominantemente por bibliotecários. Ademais, a autora acrescenta que o termo foi mencionado em 2009 pela primeira vez no *blog* de Bhargava, sendo mais direcionado para o marketing *on-line*. Além disso, por ser um termo pouco mencionado e pesquisado no campo educacional, principalmente no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras, foco desta dissertação, Deschaine e Sharma (2015) salientam a importância de professores universitários se tornarem curadores digitais, na tentativa de garantir a qualidade do material didático selecionado para um determinado público-alvo, a partir de suas necessidades.

Deschaine e Sharma (2015) definem curadoria digital na educação como um processo de explorar, organizar e arquivar materiais. Os autores destacam que apesar de o termo curadoria digital parecer novo, os educadores da educação básica já são curadores por muito tempo, assim como os professores universitários que selecionam conteúdos para as disciplinas.

Outro aspecto acerca de curadoria digital apontado por Deschaine e Sharma (2015) é que não basta apenas selecionar e agrupar materiais para compor uma curadoria, mas faz-se necessário um julgamento de valor para avaliar se os conteúdos selecionados são adequados para os objetivos de aprendizagem dos alunos. Assim sendo, os autores defendem que para os professores organizarem uma curadoria digital mais conscientes, devem avaliar os materiais levando em consideração os seguintes critérios: autenticidade, adequação, veracidade e relevância.

Por autenticidade, mais especificamente materiais autênticos, foco desta pesquisa, Fontana (2020, p. 76) compreende textos de diferentes formatos, ou gêneros textuais, como: “[...] artigos de jornal, revistas, poemas, capítulos de telenovela, anúncios, embalagens, recibo de cartão de crédito, pinturas de Da Vinci, bulas de remédio, catálogos, filmes, vídeos, música [...]”, concebidos para contemplar uma finalidade na vida social de uma comunidade linguística específica. Nesse mesmo sentido, Lissimo (2019) aponta que materiais autênticos possuem também caráter de comunicação, além de proporcionarem aos aprendentes significativas vantagens para sua motivação e seu interesse de aprendizagem, por exemplo, de uma língua estrangeira. Assim sendo, materiais autênticos podem aperfeiçoar as habilidades linguísticas dos aprendentes para se comunicar na língua-alvo.

Sobre adequação, Quirino (2020), na perspectiva de materiais didáticos, sugere que seja um processo no qual os educadores possam refletir e analisar a relevância do material selecionado, em relação aos seus contextos específicos de ensino, sendo necessário ajustes e adaptações, para assim, alcançar um número significativo de alunos.

Quanto à veracidade, o *site* Significados (2022) a define como **“a comprovação daquilo que é verdadeiro [...] intimamente ligado a tudo o que diz respeito à verdade ou à capacidade de alguém dizer sempre aquilo que é confiável”**. No âmbito educacional, Bugler *et al.* (2017) indicam que a veracidade é um conjunto de características a serem analisadas por educadores ao escolherem um material didático, incluindo: (a) a verificação de erros gramaticais; e (b) checagem da precisão

das informações. Assim sendo, caso haja alguma incoerência em um desses itens, o educador deve desconsiderar o material.

Por fim, o critério relevância, relacionado a materiais de uma curadoria, é definido por Deschaine e Sharma (2015) como um recurso que pode satisfazer as necessidades e os interesses dos aprendentes. No entanto, este critério precisa também representar os objetivos do programa de ensino que a curadoria está inserida. Além disso, Siebra, Borba e Miranda (2017) propõem que a relevância de todo material curado, seja físico ou digital, deve ser avaliada e direcionada a um público-alvo em potencial, trabalho exercido pelo curador.

Diante de tais pressupostos, Ungerer (2016) sugere que os conteúdos selecionados por um processo de curadoria precisam ser arquivados para que possam ser acessados futuramente, como em mídias sociais ou ferramentas digitais, nas quais os usuários possam sugerir outros conteúdos, além de comentar e até avaliar criticamente os materiais selecionados.

Acerca das definições de curadoria em uma perspectiva digital apresentadas até o momento, Cechinel (2017) afirma que a curadoria possui função essencial na economia dos instrumentos educacionais digitais, visto que pode facilitar a avaliação, diante de uma vasta quantidade de materiais encontrados, os que são mais pertinentes, segundo critérios pré-definidos à contextos particulares de aprendizagem. Segundo o autor, a curadoria tem a responsabilidade de selecionar, avaliar, organizar, administrar e comparar assuntos e utilidades de materiais educacionais digitais a fim de que possam ser compartilhados por indivíduos/alunos de interesses comuns.

Para Magnus (2018), a orientação teórico-metodológica de compreender a curadoria de conteúdo digital está ramificada em três estágios, quais sejam: curadoria preliminar, a curadoria significativa, e a curadoria consolidada. Para o primeiro, a autora define como o procedimento inicial de busca e seleção de informações dentre fontes distintas, podendo ser executado por diferentes indivíduos, que desempenham o papel de “criadores, críticos, colecionadores, participantes ou espectadores, conforme o seu grau de engajamento com a internet.” (MAGNUS, 2018, p. 73). A autora afirma que nesse estágio a pesquisa, a escolha, a ordenação e a percepção de dados se realizam, com a possibilidade de se converterem em informações e conhecimentos, pois os curadores realizam o processo curatorial diante de uma vasta fonte de informações. Além disso, a autora salienta que os materiais oriundos da curadoria preliminar podem ser registrados tanto para uso individual, quanto para uso

comunitário. Este último favorece a organização dos materiais que ficam disseminados em rede.

Para o segundo, curadoria significativa, Magnus (2018, p. 73) a caracteriza como algo que parte da reflexão, “em que as informações obtidas a partir dos dados tornam-se conhecimentos, e, que por meio da atribuição de sentido passam a ter significado, ou seja, se tornam inteligências, evidenciadas pela criação de novos conteúdos digitais.”

Finalmente, a fase denominada de curadoria consolidada é abordada por Magnus (2018, p. 74) como o “diálogo, o compartilhamento, e o monitoramento dos conteúdos digitais autorais ou não, disseminados na web por Criadores, Críticos ou Colecionadores, que poderão ser acessados por Espectadores e Participantes também.” Nesse contexto, a autora aponta que nesse estágio curatorial há a possibilidade de compartilhar conteúdos autorais (considerado o ponto máximo da curadoria de conteúdo digital), assim como os não autorais, como as informações. No entanto, Magnus (2018) acredita que nesse compartilhamento seja necessário ter-se a colaboração de um mediador, como um companheiro que tenha mais experiência, seja um educador ou colega. Assim sendo, graus maiores de aprendizagem poderão ser conquistados, o que pode alcançar “o nível de desenvolvimento potencial, [...], em especial o de Criador, compartilhando conhecimentos e inteligências, fomentando tanto a inteligência coletiva quanto a cultura do compartilhamento.” (MAGNUS, 2018, p. 74).

Por sua vez, Santos (2014, p. 130) compreende curadoria digital como um termo “guarda-chuva que está em franco desenvolvimento”, pois está relacionado a um grupo de atividades que constituem valores à conservação, manutenção e gestão da informação digital. O autor defende, assim como Ungerer (2016), que a informação selecionada por meio da curadoria precisa ser acessada com facilidade atualmente ou no futuro, sendo a curadoria digital uma “concepção emergente para preservação e manutenção da informação digital ao longo do tempo para uso e acesso futuros.” (SANTOS, 2014, p. 20).

Corroborando a essas definições, Cechinel (2017) advoga que o processo de curadoria se relaciona com o selecionar recursos educacionais para serem usados apropriadamente em contextos educacionais particulares, de acordo com as necessidades de aprendizagem dos alunos. O autor ainda acrescenta que há diversos

critérios norteadores que devemos considerar ao avaliar a qualidade dos recursos educacionais selecionados por meio de uma curadoria.

De acordo com Cechinel (2017), o Instrumento de Revisão de Objetos de Aprendizagem (OA), do inglês *Learning Object Review Instrument* – LORI, é o instrumento mais reconhecido para avaliação quantitativa, no sentido para categorizar recursos educacionais digitais. Como nos mostram Nesbit, Belfer e Leacock (2009), o LORI foi elaborado para a Rede de Pesquisa e avaliação em *E-learning* com o auxílio da Telelearning NCE, CANARIE Inc. e EduSourceCanada.

Para compreender as funcionalidades do LORI, Nesbit, Belfer e Leacock (2009) destacam a definição de objetos de aprendizagem. Para os pesquisadores, objetos de aprendizagem são recursos utilizados para a aprendizagem, sejam eles *on-line* ou *softwares* interativos. Esses recursos podem ser caracterizados como uma imagem, um texto, um curso completo ou até uma simulação interativa, apoiados por tecnologia. Ao serem configurados para serem reutilizados, esses objetos podem ser compartilhados e seus custos de produção diminuídos (NESBIT; BELFER; LEACOCK, 2009, p. 2). Alinhado ao pensamento de Nesbit, Belfer e Leacock (2009), Araújo (2013, p. 183) defende os objetos de aprendizagem como “um recurso digital que pode ser usado e reusado para apoiar atividades de ensino-aprendizagem.”

Nessa vertente, Nesbit, Belfer e Leacock (2009) ressaltam que buscar objetos de aprendizagem na internet pode resultar na pesquisa de inúmeros objetos, de diversas naturezas, muito deles inadequados do ponto de vista pedagógico, por essa razão, ter acesso a avaliações dos materiais pode auxiliar os usuários a optarem por qualidade. É sob essa perspectiva que reitero o pensamento de Araújo (2013, p. 186) ao insistir que “[t]odo objeto de aprendizagem deve, como uma atividade de ensino, apresentar propósito específico e estimular a reflexão do aluno.”

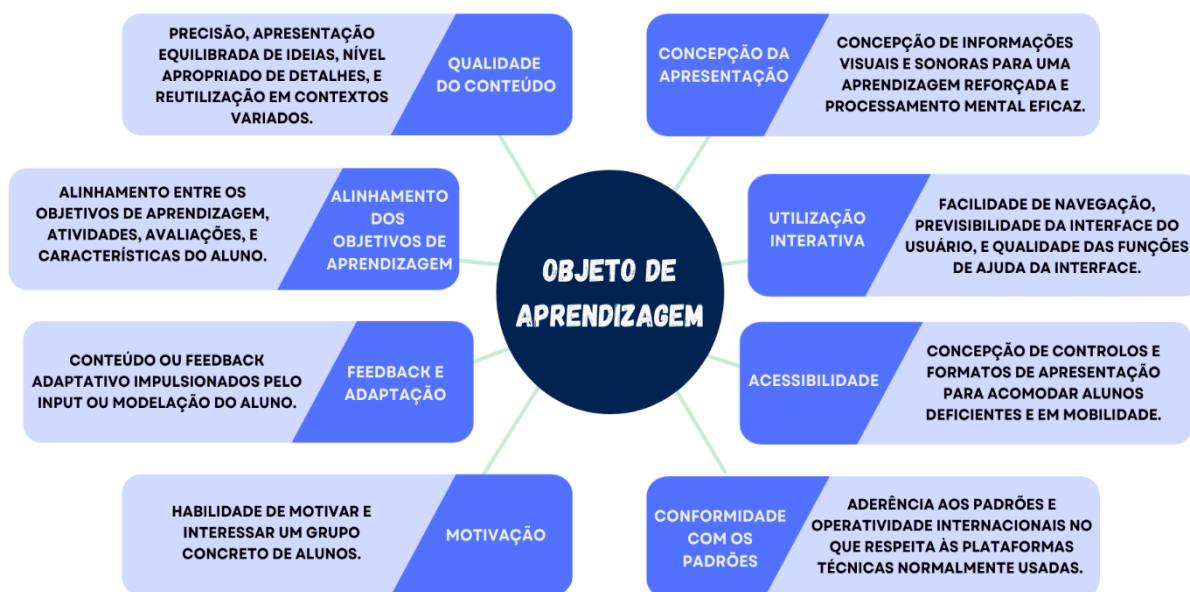
Nesse sentido, Nesbit, Belfer e Leacock (2009) ressaltam a importância da precisão de um instrumento de avaliação como o LORI, que proporciona a comparação de objetos, ofertando um formato de avaliação geral.

Ao avaliar um objeto de aprendizagem com o LORI, devemos levar em consideração oito critérios, quais sejam: a qualidade do conteúdo, o alinhamento dos objetivos de aprendizagem, *feedback* e adaptação, motivação, concepção da apresentação, utilização interativa, acessibilidade e conformidade com os padrões (NESBIT; BELFER; LEACOCK, 2009).



Dessa forma, os autores postulam, a seguir, cada característica que compõe um OA:

**Figura 1** - Objeto de Aprendizagem (OA)



**Fonte:** Adaptado de Nesbit, Belfer e Leacock (2009).

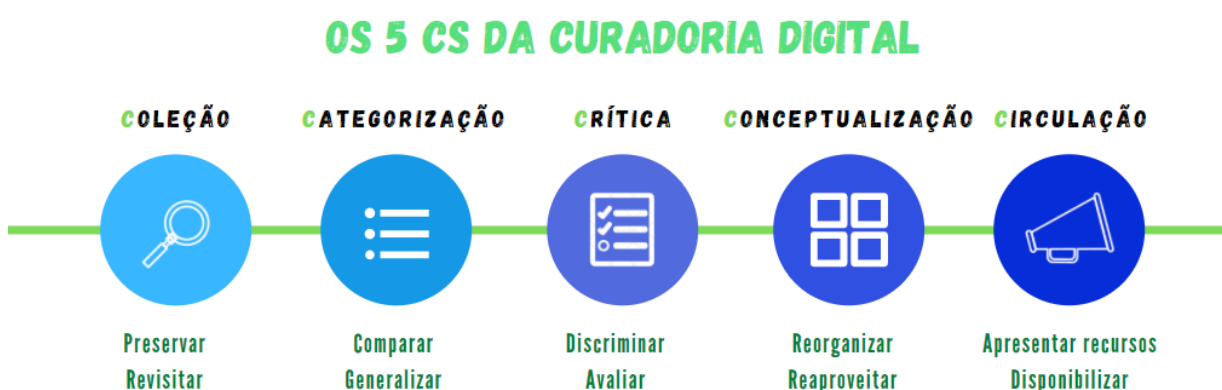
Para Cechinel (2017), os critérios estabelecidos no LORI podem obter maior ou menor significância a depender do contexto o qual se está considerando a aplicação de certo recurso educacional. Segundo o autor, ao analisarmos as políticas de avaliação de qualidade implementadas em recursos educacionais na atualidade, identifica-se traços de algum tipo de variante que partiu das bases de qualidade do LORI, atreladas a circunstâncias direcionadas a seus contextos. Por essa razão, mesmo que o LORI não seja utilizado totalmente, ele é um padrão importante a ser reconhecido na avaliação de recursos educacionais digitais quanto a sua qualidade (CECHINEL, 2017, p. 11).

Deschaine e Sharma (2015) também sugerem outros critérios para seleção de conteúdo para compor uma curadoria digital, sendo considerada pelos autores como um processo de cinco Cs, significando, na ordem de serem aplicados: coleccionar, categorizar, criticar, conceituar e circular. Os autores recomendam que esse processo seja realizado por professores universitários para que eles se tornem críticos sobre suas crenças para considerarem o contexto da comunidade acadêmica na seleção dos materiais a serem curados. A meu ver, o processo citado não se aplica somente a professores universitários, mas também a outros profissionais da educação como

professores da educação básica, visto que eles também realizam práticas curatoriais em seus contextos de ensino, ao selecionar materiais para planejar aulas, por exemplo.

Os 5 Cs propostos por Deschaine e Sharma (2015) estão exemplificados na figura a seguir.

**Figura 2** – Os 5 Cs da curadoria digital



**Fonte:** Adaptado de Deschaine e Sharma (2015).

A coleção é o primeiro critério sugerido por Deschaine e Sharma (2015). Segundo os autores, é nessa fase que são aglomerados diversos materiais para que se possa utilizá-los em estudos posteriores, e todas as reproduções acadêmicas devem ser consideradas para a coleção digital. Além disso, os autores propõem que devam ser feitas comparações e catalogações, sendo importante que o corpo docente da universidade reveja sua conceptualização dos materiais escolhidos, comparando novos itens com os atuais. Os autores ainda acrescentam que é essencial que sejam catalogados e documentados a origem dos materiais, assim será mais fácil de acessá-los futuramente.

O segundo critério de seleção para o uma curadoria digital segundo Deschaine e Sharma (2015) é a categorização. Os autores enfatizam que nessa etapa são realizadas comparações dos itens que foram coletados durante a curadoria, para refiná-los, além disso, o corpo docente da faculdade deve distinguir os aspectos da coleção que caracterizam os materiais como importantes e coerentes. É nessa fase também que há uma reflexão sobre os motivos de manter ou excluir os materiais escolhidos. (DESCHAINED; SHARMA, 2015).

A crítica é a terceira fase na curadoria digital proposta por Deschaine e Sharma (2015). É nessa fase, segundo os autores, que os membros docentes da faculdade realizam uma análise refinada acerca dos itens escolhidos até a presente fase para compor a curadoria digital. Ademais, são efetuadas avaliações, discriminações e julgamentos sobre cada material que passou pela fase da categorização, deixando apenas os mais relevantes para o tópico, ou seja, o seu objeto de estudo (DESCHAINED; SHARMA, 2015). Os autores destacam também a importância de o trabalho do curador-professor ser objetivo, rigoroso e baseado em pesquisas científicas, permanecendo, assim, na curadoria digital, apenas os itens apropriados para seu contexto de ensino.

O próximo passo é a conceptualização. Deschaine e Sharma (2015) recomendam que o corpo docente reorganize os materiais de forma que eles se conectem entre si. De acordo com os autores, documentações e comprovações teóricas são realizadas a fim de que os curadores, ou membros docentes, forneçam exemplos funcionais de seu arcabouço teórico e conceitual que justifiquem as escolhas feitas durante o processo curatorial.

A última fase da curadoria digital, na visão de Deschaine e Sharma (2015), é a circulação. Os autores propõem que o corpo docente compartilhe sua coleção, sendo uma oportunidade de demonstrar seus recursos por meio de ferramentas de multimídia. Além disso, os autores destacam que, a partir da circulação ou divulgação, é possível que o material curado seja salvo e compartilhado para usos futuros.

Como se pôde observar, Nesbit, Belfer e Leacock (2009) e Deschaine e Sharma (2015) abraçam duas propostas de curadoria digital que podem ser incorporadas no campo educacional. No entanto, os educadores, ao sentirem a necessidade de realizar o processo curatorial, devem considerar o contexto e as especificidades de seus alunos, podendo adaptar ou mesclar algumas das fases sugeridas pelos autores, visto que o processo de curadoria, assim como afirma Beviláqua *et al.* (2021), compreende também a adequação de materiais de acordo com os interesses dos estudantes e do ambiente de atuação docente.

## 2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Refletir sobre o perfil de um aluno do século XXI é associá-lo a alguém que, figurativamente falando, nasceu com um celular, *tablet* e/ou computador nas mãos, sendo aquele que facilmente sabe lidar com as tecnologias digitais para diversos fins, seja para jogar, assistir a vídeos, escutar música, seja também para estudar. Tantas dessas tarefas são realizadas de maneira intuitiva, mas esta última, estudar, precisa um pouco mais de nossa atenção como professores.

De fato, o aluno aprende a realizar diversas tarefas com autonomia, como, por exemplo, acessar mídias sociais e vídeos no *YouTube*. Não obstante, estudar vai além de ter o acesso, apenas, à informação ou a curtir algum comentário postado por alguém em uma rede social. Penso ser uma orientação para a escolha consciente de materiais, adequada ao contexto de ensino e objetivos de aprendizagem do aluno, atribuições estas do docente e da escola.

Caminhando nessa direção, Policarpo, Nunes e Bergmann (2020) apontam para a importância de incorporar tecnologias digitais nos espaços formais de ensino, não somente pela necessidade de se atualizar tecnologicamente, mas também por conta das novas demandas que estão surgindo. Tais demandas incluem conseguir atender os alunos considerados proficientes digitalmente, os quais possuem, apenas, conhecimento técnico acerca do uso de tecnologias digitais, havendo uma lacuna nas habilidades funcionais para selecionar as informações acessadas e transformá-las em conhecimento.

Corroborando as perspectivas de Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), Filho e Franco (2021) mencionam que os educadores deveriam saber como utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), objetivando ensinar e aprender com o auxílio de recursos digitais. Segundo os autores, esse processo demanda tempo, investimento e disponibilidade, fatores que podem ser desafiadores para os professores que sabem lidar com demandas extensas, sejam com longa carga horária, ministrando aulas, sejam planejando-as e/ou preparando materiais didáticos.

Ainda de acordo com a visão de Policarpo, Nunes e Bergmann (2020), a escola e a universidade devem representar e refletir as experiências que norteiam os indivíduos que delas fazem parte, sejam eles alunos, educadores ou membros da comunidade escolar. Assim sendo, os autores corroboram que todas as práticas

educacionais devem ser um espelho das vivências desses sujeitos, os quais estão frequentemente fazendo uso das TICs em seu cotidiano. Nessa direção, concordo com Araújo (2020, p. 789) ao pontuar a necessidade de integrar a cultura digital ao contexto de sala de aula do aluno, a saber, “trazer e integrar à sala de aula e ao currículo o que já está legitimado fora dela, a cultura mediada pela tecnologia e pelas mídias digitais, com todas as suas potencialidades e funcionalidades.”

Ao destacar as tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras, o professor não deveria deixar de mencionar o quanto os avanços das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) têm influenciado as práticas docentes, o que foi intensificado com a pandemia da COVID-19. Segundo Mayrink e Albuquerque-Costa (2021), a crise sanitária iniciada em 2020 evidenciou a necessidade de direcionarmos as TDIC proveitosamente em prol do ensino e da aprendizagem. Para as autoras, a maneira que os professores lidam com esse cenário reflete a influência de pesquisas realizadas nesse âmbito, pois elas têm contribuído, significativamente, na procura de alternativas para enfrentar os desafios do câmbio entre ensino presencial para o remoto emergencial em diversos contextos educacionais.

Nessa mesma perspectiva, Rosário e Turbin (2021, p. 32) destacam que a intensificação do uso das TDIC na rotina de muitas pessoas, especialmente dos professores, é algo que trouxe mudanças construtivas e compreendem uma “ressignificação para o ensino de línguas.” De acordo com o dicionário *on-line* de português Dicio (2021), a palavra *ressignificar* tem como significado “atribuir um novo sentido a; dar um sentido diferente a alguma coisa; redefinir”. No contexto educacional, Rosário e Turbin (2021) definem *ressignificar* não sendo apenas a atribuição de um novo significado a alguma coisa, mas também:

[...] transformar pensamentos, mudar escolhas, dar novos sentidos, saber lidar com o diferente. É tempo de refletir sobre os saberes, duvidar de certezas tão incrustadas para encontrar saídas. Estamos vivenciando um tempo de ruptura epistêmica em que reorganizar e reconceituar sistemas de conhecimento se faz necessário. De uma maneira geral, são os desafios que nos possibilitam ressignificar. (ROSÁRIO; TURBIN, 2021).

No âmbito de reflexão e reinvenção no ensino de línguas estrangeiras, Kawachi-Furlan e Lacerda (2020, p. 548) apontam que se deva investir em uma formação crítica a qual proponha uma “perspectiva de repensar práticas que não

condizem com a realidade atual, marcada pela influência das tecnologias digitais nas relações e na produção de conhecimento [...]”. Para os autores, há uma necessidade de construir uma formação de professores de línguas estrangeiras que esteja alinhada a práticas de criticidade, preocupando-se, assim, com o contexto que serão empregadas.

Segundo Araújo e Ramos (2021, p. 24), formação “constitui-se de um processo contínuo em que a teoria, a prática e a reflexão estão inter-relacionadas e interdependentes.”. Os autores defendem que, seguindo essa perspectiva, as atitudes do professor são baseadas a partir de fundamentações teóricas pré-definidas, refletindo em suas práticas em sala de aula e retomando-as para ações reflexivas.

Nessa perspectiva, Kawachi-Furlan e Lacerda (2020) corroboram que professores de línguas estrangeiras devam ser incentivados em sua formação docente a refletirem sobre sua atuação na sociedade. Os autores acreditam que, para se ter resultados favoráveis em sala de aula, faz-se necessário que a formação docente procure desenvolver conhecimentos de forma coletiva, ou seja, considerando os contextos de atuação dos professores, não dando foco a práticas que sejam descontextualizadas ou que não estejam atreladas ao cotidiano de aprendizagem dos alunos. Sendo assim, os autores afirmam que é necessária uma formação crítica que fomente reflexões sobre as atribuições das tecnologias digitais no ensino de línguas estrangeiras por parte dos professores.

Por mais que uma formação crítica e reflexiva acerca da utilização de tecnologias digitais seja fundamental, um número significativo de docentes possui dificuldades em sua utilização. Ainda de acordo com Araújo e Ramos (2021), é comum encontrar professores em formação inicial e continuada com dificuldades em trabalhar com as TDICs pedagogicamente. Os autores ainda acrescentam que é recorrente cursos de formação inicial de professores de inglês não possuírem, em seu currículo, disciplinas direcionadas às tecnologias digitais e ao ensino. Em consequência dessa lacuna, Campos e Cavalcanti (2021) apontam que o uso de tecnologias digitais acaba causando desconforto e incertezas nos docentes em suas práticas pedagógicas, que recorrem a condutas de ensino consideradas tradicionais, prescritivas no conteúdo, no intuito de se sentirem seguros em seus contextos de ensino.

Na tentativa de romper com o tradicionalismo, muitas escolas e muitos docentes adotam transposições de práticas tradicionais para as que utilizam tecnologias digitais, substituindo instrumentos tradicionais por aqueles considerados

tecnológicos. Scheifer e Rego (2020) apontam, como exemplo de transposição, as lousas digitais ou *data shows* em substituição ao quadro negro. Por mais que a apresentação de conteúdo se torne mais dinâmica e esteticamente atrativa, por meio deles, o professor continua sendo aquele que fornece o conteúdo passivamente, enquanto o aluno o consome.

Outro exemplo citado por Scheifer e Rego (2020) é o uso do aplicativo *WhatsApp* por várias escolas públicas no período de suspensão de aulas presenciais, devido à pandemia da COVID-19. As autoras explicam que muitos professores enviavam imagens de atividades de livros didáticos pelo *WhatsApp* para os alunos copiarem e responderem à mão em seus cadernos, e, em seguida, os alunos deveriam enviar aos professores fotos da tarefa para comprovarem que a executaram, evidenciando, assim, o dito pelas autoras como o “copiar e colar” que antes já era instituído nas relações de saber e de poder em aulas tradicionais.

Nesta perspectiva, Policarpo, Nunes e Bergmann (2020) observam o fato de cada vez mais professores e alunos estarem conectados frequentemente por dispositivos móveis, a um *smartphone*, por exemplo, direciona à necessidade de escolas acompanharem as atuais demandas e os contextos que esses sujeitos estão inseridos.

Para se compreender melhor o quanto estamos utilizando cada vez mais dispositivos móveis, uma pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), em 2020, aponta que 342 milhões desses dispositivos estão em uso no Brasil, o que inclui *smartphones*, *tablets* e *notebooks*. É importante destacar que essa pesquisa também inclui o número de *smartphones* em uso, que somam o total de 234 milhões, ou seja, mais de um para cada habitante brasileiro. A partir desses dados, é possível compreender a relevância de se incorporar nas escolas, mesmo que de forma gradativa, esses dispositivos, ou ao menos os *smartphones*, para fins educacionais, visto que eles estão inseridos no cotidiano de toda ou maior parte da comunidade escolar, e, através deles, é possível que tanto alunos, como professores, possam adaptar e realizar atividades de acordo com sua disponibilidade e seus estilos de aprendizagem, assim como fomentar sua autonomia.

Diante dos dados e argumentos citados anteriormente, é essencial abordar um termo que surgiu a partir do que fora discutido: a aprendizagem móvel. Segundo Carvalho e Carvalho (2020), aprendizagem móvel sugere analisar as possibilidades de se utilizar uma gama de recursos *on-line* disponibilizados a partir de aplicativos no

ambiente educacional. As autoras ainda sugerem que os dispositivos móveis podem ser utilizados como forma de ampliação dos conteúdos programáticos escolares, podendo ser utilizados por toda a comunidade escolar. No entanto, para que seu uso seja efetivo, é essencial que haja interesse por parte de toda a comunidade em utilizá-los, além de acesso disponível à Internet, tanto na escola, como em casa, ou a experiência em utilizar dispositivos móveis tornar-se-á frustrante.

Sobre aprendizagem móvel, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2014) compreende como algo que:

[...] envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel também abrange esforços em apoio a metas educacionais amplas, como a administração eficaz de sistemas escolares e a melhor comunicação entre escolas e famílias. (UNESCO, 2014, p. 8).

Diante das reflexões mencionadas sobre o conteúdo de dispositivos móveis, encontram-se aplicativos para inúmeros propósitos, tais como escutar músicas, assistir a filmes, fazer compras, enviar mensagens instantâneas, comunicar-se por redes sociais, estudar, dentre outros. Por aplicativos móveis, Gardner e Davis (2014) compreendem um programa que fora projetado para ser utilizado em dispositivos móveis, permitindo o usuário realizar diversas operações. Os autores acrescentam que, assim como na Figura 3 a seguir, aplicativos podem ser fáceis ou complexos de operar, a saber, pois requerem algum conhecimento especializado e/ ou treinamento para serem utilizados ou não, além de serem limitados ou amplos em suas funcionalidades. Assim sendo, os aplicativos podem ser projetados para um uso específico ou permitindo diversas possibilidades de utilização, podendo ser controlados pelos usuários ou organização que os projetaram.



**Figura 3** – Aplicativos móveis



**Fonte:** Gardner e Davis (2014).

Diante de tais premissas, Gardner e Davis (2014) também apontam que dispositivos móveis

[...] dão acesso a músicas e jornais como o *New York Times*, permitem que você jogue e até reze, responda ou formule perguntas. O mais importante é que são rápidos, satisfazem uma demanda a tempo. Podemos entendê-los como atalhos que nos levam diretamente aonde queremos ir, sem necessidade de fazer buscas on-line, ou se somos da velha escolha, buscar em nossa própria memória. (GARDNER; DAVIS, 2014, p. 20).

Por conseguinte, para o ensino de línguas estrangeiras, há inúmeros tipos de aplicativos disponíveis para *download*, com acesso variando entre gratuitos, parcialmente gratuitos e pagos. Al-Jarf (2020, p. 3) aponta que aplicativos móveis podem auxiliar no ensino e na aprendizagem de todas as habilidades de uma língua estrangeira, como a fala, leitura, escrita, escuta, assim como vocabulário, gramática, pronúncia, entre outros. A autora sugere que para buscar esses tipos de aplicativos, deve-se pesquisá-los em serviços de disposição digital de aplicativos, como o *Google*

*Play* ou a *Play Store*. Ademais, a autora menciona que para facilitar a pesquisa dos aplicativos, deve-se mencionar a habilidade que se almeja trabalhar, por exemplo, “aplicativos de vocabulário de inglês”, assim, poderá obter-se resultados específicos.

Assim sendo, aplicativos que objetivam o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras, como o *Duolingo*, *HelloTalk*, *BBC English Learning*, entre outros, vêm alcançando espaços cada vez mais significativos nas plataformas *Google Play* e *Apple Store*, onde aparecem em evidência, sem a necessidade de se buscar por eles, estando entre os mais baixados e populares por usuários de dispositivos móveis (NUNES; BERGMANN, 2019). Nunes e Bergmann (2019) concordam que os aplicativos voltados para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras auxiliam como suporte às aulas presenciais, além disso, Al-Jarf (2020) acredita que aplicativos móveis podem ser usados como uma extensão ou uma ferramenta integradora das atividades realizadas em aulas de línguas estrangeiras.

Corroborando à definição da UNESCO (2014), de que dispositivos móveis podem ser utilizados a qualquer hora e lugar, Al-Jarf (2020) estende essa concepção aos aplicativos móveis também, como um dos motivos de usarmos no ensino de línguas estrangeiras. Dentre outros argumentos favoráveis ao uso de aplicativos, a autora destaca que: a) são facilmente e rapidamente baixados e atualizados; b) podem ser excluídos caso não sejam apropriados; c) os alunos possuem acesso a sua descrição, classificação e comentários dos usuários antes de baixá-los; d) são variados e auxiliam no desenvolvimento de habilidades específicas e estruturas gramaticais; e) alguns deles são direcionados por níveis de acordo com a proficiência dos usuários; f) economizam o tempo e esforço dos professores, pois estão facilmente disponíveis; e g) os professores não precisam necessariamente preparar nenhum aplicativo ou materiais suplementares. É importante ressaltar que este último argumento requer uma observação mais cautelosa dos professores, visto que eles precisam analisar se o aplicativo contempla os objetivos de aprendizagem traçados para seus alunos, caso contrário, faz-se necessário preparar materiais e/ou atividades que auxiliem a alcançar a metas estipuladas ou adaptar materiais pré-estabelecidos.

Para Nunes e Bergmann (2019), aplicativos móveis expandiram o universo educacional, pois eles proporcionam aos seus usuários a oportunidade de escolher os recursos que almejam para aprender línguas estrangeiras, permitindo que sua aprendizagem seja personalizada e acessível. No entanto, como há um número significativo de aplicativos disponíveis para *download*, é comum que haja dúvidas

sobre quais serão os mais apropriados. A autora afirma também que essas dúvidas são devido à grande popularidade de aplicativos direcionados para a aprendizagem de línguas estrangeiras, sobretudo no Brasil, onde estão entre os mais baixados. Nessa direção, faz-se necessário que professores realizem uma curadoria, que perpassa por uma seleção a partir de critérios pré-estabelecidos de aplicativos para o ensino e a aprendizagem, considerando, também, os objetivos de aprendizagem pensados para os alunos.

Segundo Al-Sarf (2020), a seleção de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras deve estar relacionada às habilidades que se deseja desenvolver nos alunos, além disso, deve-se considerar na escolha o nível de proficiência, de interesses, das necessidades e dos estilos de aprendizagem dos estudantes

Além de Al-Sarf (2020), autores como Karasimos (2022), Nunes e Bergmann (2019) e Chen (2016) também estabeleceram alguns critérios de seleção de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras. Para Karasimos (2022), os critérios incluem: a) línguas; b) plataformas; c) cadastro e assinatura; d) interação do usuário; e) suporte e atualizações; f) ensino e avaliação de vocabulário; g) ensino e avaliação de gramática; h) leitura, escrita, escuta, fala e pronúncia; i) *feedback* corretivo; j) gamificação; k) teste diagnóstico; e l) engajamento com a comunidade.

Em línguas, Karasimos (2022) indica que se deve analisar a variedade de línguas disponíveis para o ensino e a aprendizagem; em plataformas, o autor recomenda que sejam verificados os sistemas operacionais *Android*, *iOS*, *Windows* e *Linux*; sobre inscrição e assinatura, indica-se verificar se a inscrição é gratuita, se há uma versão de teste, ou precisa de uma conta *premium*, que pode ser paga mensalmente ou é vitalícia; acerca de interação do usuário, sugere-se checar as opções de insumo (do inglês *input*), como a escrita no teclado ou o toque na tela, a fala no microfone, e os usos avançados do mouse e/ou tela tátil; a respeito de suporte e atualizações, propõe-se investigar a frequência das atualizações, o acréscimo de novas funcionalidades, suporte técnico, erros no sistema e consertos;

Em relação ao ensino e à avaliação de vocabulário, Karasimos (2022) indica avaliar se o vocabulário é apresentado isoladamente ou em contexto; quanto ao ensino e à avaliação de gramática, recomenda-se analisar se há seções autônomas de gramática, em contexto, isoladamente, ou se não há instruções gramaticais; no que se refere à leitura, à escrita, à escuta, à fala e à pronúncia, deve-se averiguar os textos disponíveis para leitura e exercícios de compreensão, o processo de formação de

palavras e estrutura de sentenças, a escuta e compreensão de trechos e diálogos, além de a interação oral.

No que concerne ao *feedback* corretivo, Karasimos (2022) propõe checar as correções visuais e sonoras, as correções e explicações textuais, ou se não há *feedback*; com relação a gamificação, indica-se observar características como níveis, *ranking*, medalhas, desafios, entre outros; no tocante a teste de nivelamento, averigua-se os testes de nível de língua e progresso, ou se não há testes desse caráter; e sobre engajamento com a comunidade, se recomenda verificar o contato com outras pessoas por meio de mídias sociais, e se é possível conectar-se a usuários de outros aplicativos.

Os critérios sugeridos por Karasimos (2022) estão sintetizados na Figura 4 a seguir.

**Figura 4** – Princípios para a seleção de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras

## **PRINCÍPIOS PARA A SELEÇÃO DE APLICATIVOS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

### **1 LÍNGUAS**

Número e variedade de curso de línguas.



### **2 PLATAFORMAS**

Sistemas operacionais: Android, iOS, Windows e Linux.

### **3 CADASTRO E ASSINATURA**

Cadastro grátis, versão experimental, ou conta premium (pagamento mensal ou vitalício).

### **4 INTERAÇÃO DO USUÁRIO**

Opções de insumo (input), como escrever ou tocar no teclado, falar no microfone, uso típico ou avançado de tela tátil ou de uso de mouse.

### **5 SUPORTE E ATUALIZAÇÕES**

Frequência das atualizações, suporte técnico, adição de novas funções, falhas e ajustes.

### **6 ENSINO E AVALIAÇÃO DE VOCABULÁRIO**

Vocabulário isolado (com flashcards, seleção de vídeo, pareação de imagens), vocabulário em contexto (em um monólogo, diálogo ou história), dicionário de suporte.

### **7 ENSINO E AVALIAÇÃO DE GRAMÁTICA**

Seção autônoma de gramática, gramática isolada (exemplos, tabelas), gramática em contexto, ausência de instrução gramatical.

### **8 LEITURA, ESCRITA, ESCUTA, FALA E PRONÚNCIA**

Leitura de textos e compreensão de tarefas, processo de formação de palavra, construção da estrutura de sentença, escuta de frases ou passagens e compreensão ou transcrição de tarefas, diálogos ou interação oral.

### **9 FEEDBACK CORRETIVO**

Efeitos sonoros, feedback visual, correção de textos, explicações textuais, ausência de feedback.

### **10 GAMIFICAÇÃO**

Características de gamificação (pontos de experiência, níveis, ranking, medalhas, desafios, etc.), mensagens motivacionais (e-mails, mensagens, notificações instantâneas), ausência de gamificação.

### **11 TESTE DIAGNÓSTICO**

Teste diagnóstico para nivelar a língua, testes de progresso, ausência de testes.

### **12 ENGAJAMENTO COM A COMUNIDADE**

Conexão com amigos de mídias sociais, conexão com outros usuários do aplicativo, fórum, lista de informes.

**Fonte:** Adaptado de Karasimos (2022).

Já para Nunes e Bergmann (2019), há 16 critérios de seleção de aplicativos, exemplificados na Figura 5. Alguns deles como preço, sistema operacional, idiomas, produção e compreensão oral e escrita, interatividade e *feedback* se assemelham aos critérios estabelecidos por Karasimos (2022), já explicados anteriormente.

**Figura 5** – Critérios de análise de aplicativos

|  <b>CRITÉRIOS DE ANÁLISE DE APLICATIVOS</b>  |                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1 OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM</b><br>Deve-se observar se o aplicativo contempla os interesses e objetivos dos usuários.                                                                                         | <b>2 NOME DO APLICATIVO</b><br>Facilita na sua identificação ao se buscar dados.                                                                                                                    |
| <b>3 DESENVOLVEDOR</b><br>Permite sua distinção, pois as empresas de desenvolvimento de aplicativos possuem características e marcas próprias.                                                                   | <b>4 ANO DE DESENVOLVIMENTO E ATUALIZAÇÃO</b><br>Favorece identificar se o aplicativo está atualizado ou será descontinuado.                                                                        |
| <b>5 PREÇO</b><br>Permite avaliar se o trabalho que deseja ser feito encaixa-se no orçamento, visto que há aplicativos pagos.                                                                                    | <b>6 SISTEMA OPERACIONAL</b><br>Possibilita identificar se há diferenças no aplicativo utilizando os sistemas IOS ou Android.                                                                       |
| <b>7 IDIOMAS</b><br>Permite saber se o aplicativo pode ser utilizado em outros idiomas.                                                                                                                          | <b>8 IDADE INDICATIVA</b><br>Proporciona o acesso dos conteúdos apropriados à faixa etária dos usuários.                                                                                            |
| <b>9 DISTRIBUIÇÃO DE CONTEÚDO</b><br>Analisa-se a forma de apresentação dos conteúdos.                                                                                                                           | <b>10 ACESSO</b><br>Permite verificar se o aplicativo consente a navegação livre dos conteúdos pré-estabelecidos, ou se precisa executar outras tarefas para desbloquear as que se almeja realizar. |
| <b>11 PRODUÇÃO ORAL</b><br>Identifica-se a interação do usuário com outros, e se a fala espontânea é estimulada.                                                                                                 | <b>12 PRODUÇÃO ESCRITA</b><br>Analisa-se a interação dos textos produzidos pelo usuário com outros, se há liberdade de escrita e se permite escrita criativa.                                       |
| <b>13 COMPREENSÃO ORAL E ESCRITA</b><br>Constata-se a presença de materiais autênticos (produzidos para fins comunicativos).                                                                                     | <b>14 INTERATIVIDADE</b><br>Verifica-se a interação entre os usuários, seja em forma de conversas, ajuda ou tutoria.                                                                                |
| <b>15 ACESSIBILIDADE</b><br>Se analisa a adaptação do aplicativo para usuários com deficiência visual e auditiva, cegos, surdos, etc.                                                                            | <b>16 FEEDBACK</b><br>Constata-se como o usuário toma conhecimento de seu desempenho no desenvolvimento das tarefas.                                                                                |

Fonte: Adaptado de Nunes e Bergmann (2019).

Como foi possível observar, para Nunes e Bergmann (2019, p. 75), faz-se necessário considerar primeiramente os objetivos de aprendizagem idealizados para os usuários, critério que norteará os demais, pois eles devem contemplar “as habilidades necessárias de acordo com os interesses e objetivos de cada usuário”. Além disso, a autora considera que os demais critérios podem auxiliar os professores a conhecerem de forma mais detalhada os aplicativos disponíveis no intuito de selecionarem os que são adequados para seu grupo de alunos.

Por fim, Chen (2016) sugere que os critérios de análise de aplicativos para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras sejam divididos em categorias, que por sua vez podem ser classificadas em menos adequado, na média, e mais adequado. As categorias incluem: a) qualidade do conteúdo; b) coerência pedagógica; c) *feedback* e autocorreção; d) motivação; e) usabilidade; f) customização; e g) compartilhamento. Com base nas propostas do autor, temos a seguinte rubrica de avaliação de aprendizagem de línguas por aplicativos móveis, representado pela Figura 6.

**Figura 6** – Rubrica de avaliação de aprendizagem de línguas por aplicativos móveis

### RUBRICA DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS POR APLICATIVOS MÓVEIS

| CATEGORIA                                                                                                                                      | MENOS ADEQUADO<br>(1-3)                                                                                                                   | NA MÉDIA<br>(4-7)                                                                                                                                      | MAIS ADEQUADO<br>(8-10)                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FEEDBACK E AUTOCORREÇÃO</b><br>Deve ser fornecido aos aprendentes feedback para conduzi-los a auto-avaliação.                               | O feedback é limitado ao corrigir as respostas dos aprendentes.                                                                           | O feedback é específico e permite os alunos a tentarem novamente para melhorarem sua performance de aprendizagem.                                      | O feedback é específico, o que resulta na melhoria da performance dos aprendentes. Dados estão disponíveis para os aprendentes e instrutores.            |
| <b>MOTIVAÇÃO</b><br>Elementos são incluídos para engajar e motivar os aprendentes a usarem o aplicativo.                                       | Não há elementos inclusos para encorajar os aprendentes a auto-direcionarem sua aprendizagem.                                             | Elementos limitados são inclusos para encorajar os aprendentes a auto-direcionarem sua aprendizagem.                                                   | Elementos são inclusos para encorajar os aprendentes a auto-direcionarem sua aprendizagem.                                                               |
| <b>USABILIDADE</b><br>Há clara indicação de menus e ícones que fazem os aprendentes navegarem com facilidade no aplicativo.                    | Menus e ícones não são indicados claramente, não há ajuda ou tutorial. Os aprendentes precisam de constante ajuda para usar o aplicativo. | Menus e ícones são indicados claramente, mas não há ajuda ou tutorial. Os aprendentes precisam de um instrutor para analisar como se usa o aplicativo. | Menus e ícones são indicados claramente, e há ajuda ou tutorial, assim os aprendentes podem navegar no aplicativo independentemente.                     |
| <b>CUSTOMIZAÇÃO</b><br>Os aprendentes têm suas necessidades individualizadas atendidas, como tamanho da fonte e configurações personalizáveis. | O tamanho do texto não pode ser ajustado, e poucas customizações são disponibilizadas.                                                    | O tamanho do texto pode ser ajustado de acordo com as necessidades do usuário, e algumas customizações são disponibilizadas.                           | O tamanho do texto pode ser ajustado para adaptar-se a diversas necessidades do usuário, e são disponibilizadas customizações e opções individualizadas. |
| <b>COMPARTILHAMENTO</b><br>Permite os aprendentes compartilharem o progresso de sua aprendizagem, problemas e preocupações no aprendizado.     | Dados de performance do aprendente limitados, ou o seu progresso não é disponibilizado.                                                   | Dados de performance ou progresso do aprendente é disponibilizado no aplicativo, mas a exportação é limitada.                                          | Dados de performance específicos ou progresso do aprendente é salvo no aplicativo, e pode ser exportado por um professor ou usuários.                    |

Fonte: Adaptado de Chen (2016).



É importante destacar que Chen (2016) elaborou a rubrica de avaliação de aprendizagem de línguas por aplicativos móveis baseando-se em teorias de aquisição de línguas, como a teoria interacionista social e a hipótese do filtro afetivo de Krashen (1982). Para o autor, a teoria interacionista social auxilia na avaliação da relevância do desenvolvimento cognitivo do processo de aprendizagem de línguas, enquanto a hipótese do filtro afetivo proposto por Krashen (1982) contribui para determinar se o aplicativo desperta o interesse dos usuários e contempla suas necessidades de aprender uma segunda língua. Ademais, os números entre parênteses na rubrica de avaliação de aprendizagem proposto por Chen (2016) indicam as notas que os professores podem atribuir em sua avaliação, sendo de 1 a 3 para os alunos considerados menos adequados, de 4 a 7 para os alunos que estão na média, e de 8 a 10 para os alunos com perfis mais adequados.

Como se pode observar, os critérios de avaliação de aplicativos sugeridos por Al-Sarf (2020), Chen (2016) Karasimos (2022) e Nunes e Bergmann (2019) possuem alguns aspectos em comum, e outros se diferem de acordo com o que os autores acreditam serem mais relevantes de se analisar. A meu ver, os professores de línguas estrangeiras devem primeiramente analisar o contexto, as necessidades e os estilos de aprendizagem dos aprendentes, para enfim decidir os critérios adotados para selecionar quais aplicativos serão mais apropriados de se utilizar, pois, apenas assim, será possível personalizar os planejamentos, as orientações e o prosseguimento das aulas e as atividades realizadas. A este respeito, os critérios sugeridos pelos autores apresentam apenas um modelo que precisa ser adequado à situação real de uso das tecnologias digitais ao contexto de ensino e aprendizagem do professor para evitar uma desconexão entre os resultados esperados e a realidade existente.

Entendo que a incorporação das tecnologias digitais em práticas de ensino e aprendizagem no contexto educacional é mais que importante e, praticamente, sem volta. A pandemia acelerou a otimização de práticas tecnológicas e forçou as escolas e universidades a reorganizarem seus currículos por meio das tecnologias digitais e do ensino remoto emergencial. A Internet, apesar das disparidades que afetaram as pessoas sem acesso ou com acesso precário à rede, possibilitou o acesso às informações e às aulas *on-line*, tornado, assim, o acesso, por exemplo, a aplicativos necessários e adequados para ensinar e aprender, de acordo com a necessidade do público-alvo.



## 2.3 COMPETÊNCIAS DIGITAIS

No ano de 2006, o Parlamento Europeu e o Conselho da União Europeia estabeleceram algumas recomendações acerca das competências fundamentais para a aprendizagem ao longo da vida<sup>3</sup>. Sendo assim, foi solicitado que os Membros da União Europeia auxiliassem a desenvolver e propagar essas recomendações em vários contextos sociais, os quais sejam, da família, da escolar, do trabalho, e de comunidade local, por exemplo, almejando conquistar uma *literacia* universal. Tal termo é conhecido no Brasil como *letramentos*. Para o Conselho da União Europeia (2018, p. 8), o conceito de *literacia*, doravante *letramentos*, compreende a:

[...] capacidade para identificar, compreender, expressar, criar e interpretar conceitos, sentimentos, fatos e opiniões, tanto oralmente, como por escrito, utilizando suportes visuais, auditivos e materiais digitais em todas as disciplinas e os contextos. Isso implica na capacidade de se comunicar e interagir eficazmente com os outros, de forma apropriada e criativa. (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018, p. 8).<sup>4</sup>

O resultado desse processo foi a elaboração do documento intitulado *Quadro de Referência Europeu - Competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida*, cujas orientações têm se tornado referência no progresso da educação por meio de competências (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018).

Em 2018, as competências criadas em 2006 foram reformuladas. Segundo o Conselho da União Europeia (2018, p. 1), essas mudanças ocorreram devido os dias atuais requererem outras competências em função do crescimento da mecanização de novos postos laborais, da presença abrangente de tecnologias digitais em várias áreas de trabalho e da importância de “competências de empreendedorismo, cívicas e sociais para garantir a resiliência e a capacidade de adaptação à mudança.”

Por essas razões, o Quadro de Referência determinou oito competências, quais sejam: a) competências digitais; b) competências multilíngues; c) competências matemáticas e no domínio das ciências, da tecnologia e da engenharia; d)

---

<sup>3</sup> Segundo o Conselho da União Europeia (2018, p.1), a aprendizagem ao longo da vida abrange princípios que objetivam a aquisição de competências necessárias para participar da sociedade, assim como administrar com êxito as modificações do mercado de trabalho.

<sup>4</sup> Adaptação minha do original: [...] capacidade para identificar, compreender, expressar, criar e interpretar conceitos, sentimentos, factos e opiniões, tanto oralmente como por escrito, utilizando suportes visuais, auditivos e materiais digitais em todas as disciplinas e contextos. Tal implica a capacidade de comunicar e interagir eficazmente com os outros, de forma apropriada e criativa. (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018, p. 8).

competências digitais; e) competências pessoais, sociais e capacidade de aprender a aprender; f) competências de cidadania; g) competências de empreendedorismo; e h) competências de sensibilidade e expressão culturais (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018).

Neste subcapítulo, irei discorrer sobre as competências digitais segundo as recomendações do Conselho da União Europeia (2018), e sobre o Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (do inglês *European Framework for Digital Competence for Educators* - DIGCOMPEDU). Decidiu-se por abordar o DIGCOMPEDU nesta dissertação devido ao fato do produto educacional, concebido por meio desta pesquisa, propor o desenvolvimento de algumas competências digitais de professores de línguas estrangeiras em formação inicial, por meio de uma oficina de curadoria de aplicativos, que possam ser utilizados para o ensino de línguas estrangeiras.

Segundo o Conselho da União Europeia (2018), as competências digitais abrangem a aderência e o uso crítico e consciente de tecnologias digitais no âmbito da aprendizagem, laboral e participativo na sociedade. Dentre essas competências digitais, estão:

[...] a informação e os letramentos de dados, a comunicação e a colaboração, os letramentos midiáticos, a criação de conteúdos digitais (incluindo a programação), a segurança (incluindo o bem-estar digital e as competências associadas à cibersegurança), as questões relacionadas à propriedade intelectual, à resolução de problemas e ao espírito crítico. (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018, p. 9).<sup>5</sup>

O Conselho da União Europeia (2018) também incluiu alguns conhecimentos, algumas atitudes e algumas aptidões correlativos às competências digitais citadas, exemplificadas na Figura 7.

---

<sup>5</sup> Tradução minha do original: “[...] information and data literacy, communication and collaboration, media literacy, digital content creation (including programming), safety (including digital well-being and competences related to cybersecurity), intellectual property related questions, problem solving and critical thinking.”

**Figura 7** – Conhecimentos, atitudes e aptidões essenciais correspondentes às competências digitais

## **CONHECIMENTOS, ATITUDES E APTIDÕES ESSENCIAIS CORRESPONDENTES ÀS COMPETÊNCIAS DIGITAIS**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do modo como as tecnologias digitais podem apoiar a comunicação, a criatividade e a inovação, e estar cientes das suas possibilidades, limitações, efeitos e riscos;</li> <li>• Dos princípios gerais, dos mecanismos e a lógica subjacentes à evolução das tecnologias digitais e conhecer a função básica e a utilização dos diferentes equipamentos, das diferentes redes e dos diferentes <i>softwares</i>.</li> </ul>                                                                                                                           | <b>CONHECIMENTOS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>ATITUDES</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crítica perante a validade, a viabilidade e o impacto das informações e dos dados disponibilizados por meio de meios digitais e estar conscientes dos princípios jurídicos e éticos envolvidos na utilização das tecnologias digitais;</li> <li>• Reflexiva, crítica e aberta de espírito, curiosidade e uma atitude positiva perante a sua evolução. Exige-se também uma abordagem ética, segura e responsável da utilização destas ferramentas.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• De uso das tecnologias digitais para apoiar a sua cidadania ativa e a inclusão social, a criatividade e colaboração com os outros, tendo em vista objetivos pessoais, sociais ou comerciais;</li> <li>• De acesso, utilização, filtragem, avaliação, criação, programação e partilha de conteúdos digitais;</li> <li>• De gerir e proteger as informações, os conteúdos, os dados e as identidades digitais, e reconhecer e interagir de modo eficiente com o <i>software</i>, o equipamento ou com a inteligência artificial e os robôs.</li> </ul> | <b>APTIDÕES</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**Fonte:** Adaptado de Conselho da União Europeia (2018).

Como é possível observar na Figura 7, as competências digitais abrangem o uso confiante, crítico e consciente de tecnologias digitais, no âmbito da aprendizagem, do trabalho e da sociedade.

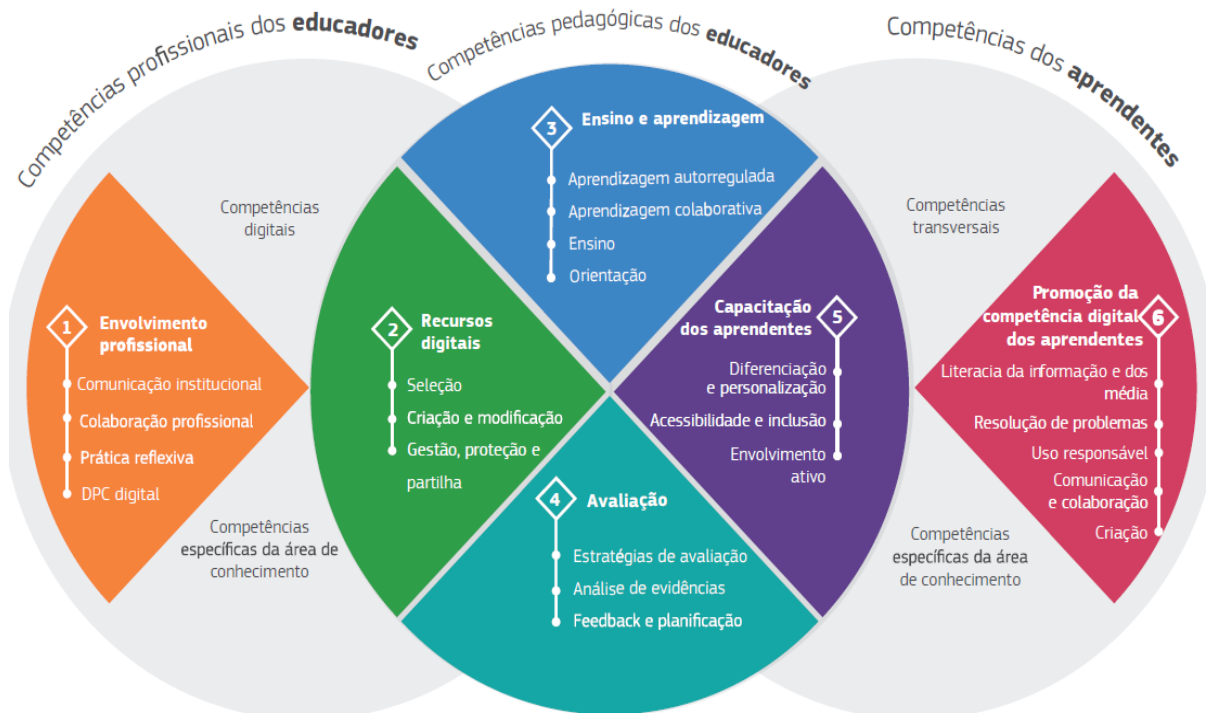
No item *Conhecimentos*, deve-se ter ciência da maneira que as tecnologias digitais podem ser como um suporte para a comunicação, a criatividade e a inovação, assim como é recomendado que se tenha percepções básicas de como utilizar distintos equipamentos tecnológicos, com diferentes redes e *softwares*. Acerca de *Atitudes*, a Figura 7 exemplifica que as competências digitais compreendem a comportamentos de criticidade diante de dados disponíveis em meios digitais, bem como de reflexão e curiosidade diante da utilização de recursos digitais. Em *Aptidões*, as competências digitais abrangem a utilização das tecnologias digitais como suporte para o exercício de cidadania e inclusão social, além das aptidões de acesso, filtragem e avaliação de conteúdos digitais (CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA, 2018).

As competências digitais, segundo o Conselho da União Europeia (2018), abordam o uso de tecnologias digitais de diversas formas e diversos contextos na sociedade como um todo. Um dos contextos é o educacional, no qual educadores e aprendizes também devem desenvolver suas competências digitais. Para favorecer tal desenvolvimento, o serviço de ciência e conhecimento da Comissão Europeia, compostos por Redeker e Punie (2017), propôs o DIGCOMPEDU (Quadro Europeu para a Competência Digital para Educadores).

Segundo Redeker e Punie (2017), o DIGCOMPEDU objetiva proporcionar um quadro-modelo que direcione educadores a avaliarem e desenvolverem suas competências digitais pedagógicas. Os autores enfatizam que o objetivo do Quadro também é de ser um ponto de partida para educadores debaterem, compararem e discutirem distintos instrumentos que possam desenvolver suas competências digitais, seja local, regional ou nacionalmente.

O modelo DIGCOMPEDU compreende três áreas que expressam a competência digital dos educadores: a) competências profissionais dos educadores; b) competências pedagógicas dos educadores; e c) competência dos aprendentes. As três áreas estão expressas na Figura 8 a seguir.

**Figura 8** – Síntese do quadro DIGCOMPEDU



**Fonte:** Tradução de Lucas e Moreira (2018, p. 19), baseada em Redecker e Punie (2017).

A Área 1 do DIGCOMPEDU, Competências profissionais dos educadores, compreende ao Envolvimento Profissional, subdividindo-se em comunicação institucional, colaboração profissional, prática reflexiva, e Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC digital). A Área 2, Competências pedagógicas dos educadores, subdivide-se em: a) Recursos Digitais (seleção; criação e modificação; gestão, proteção e partilha); b) Ensino e Aprendizagem (aprendizagem autorregulada; aprendizagem colaborativa; ensino e orientação); c) Avaliação (estratégias de avaliação; análise de evidências; *feedback* e planificação); e d) Capacitação dos Aprendentes (diferenciação e personalização; acessibilidade e inclusão; envolvimento ativo). Por último, a Área 3, Promoção da Competência Digital dos Aprendentes, está subdividida em literacia da informação; resolução de problemas; uso responsável; comunicação e colaboração; e criação.

A Área 1 do DIGCOMPEDU, Competências profissionais dos educadores, que é composta pela competência de Envolvimento profissional, sendo definida por Redecker e Punie (2017) como a expressão da capacidade de usar tecnologias digitais para interagir profissionalmente com alunos, colegas e colaboradores educacionais, assim como utilizar as tecnologias digitais para desenvolver o bem da comunidade e o seu individualmente, inovando continuamente a instituição de ensino

que se faz parte. Os autores destacam quatro sub competências que abrangem o envolvimento profissional: a comunicação institucional; a colaboração profissional; a prática reflexiva; e o desenvolvimento profissional contínuo digital.

Por comunicação institucional, Redecker e Punie (2017) entendem como a habilidade de utilizar tecnologias digitais com o intuito de aperfeiçoar a comunicação entre os aprendizes e outros participantes relacionados ao âmbito educacional (professores, gestores e comunidade escolar), além da capacidade de contribuir de forma colaborativa no desenvolvimento e na melhoria das estratégias de comunicação institucional.

A segunda sub competência do envolvimento pessoal, a colaboração profissional, é definida por Redecker e Punie (2017, p. 19) como a capacidade de utilizar tecnologias digitais “para engajar na colaboração com outros educadores, compartilhando e trocando conhecimento e experiência, assim como inovando colaborativamente em práticas pedagógicas”.

A prática reflexiva, a terceira sub competência, é apontada por Redecker e Punie (2017) como a habilidade de refletir de forma coletiva e individual, avaliando criticamente e desenvolvendo ativamente suas práticas pedagógicas digitais, bem como as da comunidade educacional.

Por último, há o desenvolvimento profissional contínuo digital. Redecker e Punie (2017, p. 19) o definem como a competência de “usar recursos e fontes digitais para o desenvolvimento profissional contínuo”.

Redecker e Punie (2017) indicam que uma das habilidades-chave que todo educador necessita desenvolver é admitir que há uma gama de recursos digitais educativos disponíveis, e a partir disso, saber identificar os instrumentos que mais se adequam aos seus objetivos de ensino/aprendizagem, bem como os estilos de aprendizagem de seus alunos. Nessa direção, os educadores poderão estruturar esses recursos estabelecendo ligações, adicionando e/ou modificando-os, como forma de apoio às suas práticas.

Para tais práticas, Redecker e Punie (2017) estabeleceram a Área 2 do DIGCOMPEDU, competências pedagógicas dos educadores, subdividida em quatro competências: a) recursos digitais; b) ensino e aprendizagem; c) avaliação; e d) capacitação dos aprendentes.

As competências de recursos digitais, por sua vez, estão divididas em 3 sub competências: a) seleção; b) criação e modificação; e c) gestão, proteção e partilha.

A sub competência de seleção é exemplificada por Redecker e Punie (2017, p. 20) como o ato de “identificar, avaliar e selecionar recursos digitais para o ensino e a aprendizagem”. Em outras palavras, os autores recomendam que ao selecionarem os recursos digitais e planejarem como serão seus usos, os educadores deveriam considerar seus objetivos de aprendizagem, seu contexto de ensino, sua abordagem pedagógica e seu grupo de aprendentes que farão uso desses recursos.

A segunda sub competência proposta por Redecker e Punie (2017) em recursos digitais intitula-se criação e modificação. Nessa competência, os autores defendem que é possível modificar e/ou ampliar recursos já existentes, assim como conceber ou co-criar novos recursos educacionais digitais. Os autores acrescentam que, assim como na competência de seleção, deve-se considerar os objetivos de aprendizagem, bem como a abordagem pedagógica e os aprendentes ao se desenvolver recursos digitais e planejar seus usos.

A última sub competência de recursos digitais, a gestão, proteção e partilha, é definida por Redecker e Punie (2017) como o ato de organizar os recursos digitais e torná-los disponíveis para os aprendentes. Os autores incluem que se deve respeitar e empregar de forma correta as regras de privacidade e de direitos autorais, tal como entender o uso e a criação de Recursos Educacionais Abertos (REA)<sup>6</sup>.

Para Redecker e Punie (2017), a próxima competência, ensino e aprendizagem, está relacionada às práticas de ensino e aprendizagem que podem ser melhoradas de diversas formas por meio das tecnologias digitais, entretanto, seja qual for a abordagem selecionada pelos educadores, a competência digital está em manejar, de forma efetiva, o uso das tecnologias digitais nas distintas fases da aprendizagem. Para os autores, a competência de ensino e aprendizagem está subdividida em: a) ensino; b) orientação; c) aprendizagem colaborativa; e d) aprendizagem autorregulada.

Em ensino, Redecker e Punie (2017) destacam as competências de planejar e implementar o uso de recursos que sejam digitais, no intuito de aperfeiçoar as intervenções de ensino. Para os autores, essas competências também incluem gerir de forma adequada estratégias digitais de ensino, experimentando e desenvolvendo novas maneiras e novos métodos pedagógicos.

---

<sup>6</sup> Segundo Ferreira e Carvalho (2018, p. 742), Recursos Educacionais Abertos (REA) são “materiais de ensino e aprendizagem disponibilizados na web sob licenças abertas, bem como registros de práticas pedagógicas e métodos de pesquisa.”

Por conseguinte, Orientação compreende “utilizar tecnologias e serviços digitais para melhorar a interação entre os aprendentes, individual e coletivamente, dentro e fora da sessão de aprendizagem.” (REDECKER; PUNIE, 2017, p. 21). Os autores incluem nessas competências o uso das tecnologias digitais com o objetivo de ofertar instrução e auxílio adequados e dirigidos, incluindo, assim, o desenvolvimento de novos formatos de orientação e apoio.

Em aprendizagem colaborativa, Redecker e Punie (2017) propõem que seja a capacidade de usar as tecnologias digitais para fomentar e aprimorar a colaboração entre os aprendentes. Segundo os autores, as competências de aprendizagem colaborativa também permitem que os aprendentes utilizem tecnologias digitais como instrumento de execução de tarefas, objetivando a melhoria de sua comunicação, colaboração e criação de conhecimento.

Em aprendizagem autorregulada, encontram-se competências como o uso de tecnologias digitais que apoiem os aprendentes a desenvolverem sua aprendizagem autorregulada, ou seja, para que planejem, monitorem e reflitam acerca de sua aprendizagem, assim como apresentem evidências de avanço, compartilhando ideias e encontrando soluções criativas (REDECKER; PUNIE, 2017).

A terceira competência da Área 2 do DIGCOMPEDU (competências pedagógicas dos educadores) compreende a avaliação. Redecker e Punie (2017) indicam que ao integrar a avaliação com o uso de tecnologias digitais na educação, os educadores devem considerar quais maneiras eles podem aperfeiçoar as estratégias já existentes de avaliação, bem como de quais formas a avaliação pode ser usada para facilitar abordagens inovadoras. Segundo os autores, utilizar tecnologias digitais no processo de avaliação proporciona aos educadores dados acerca do desenvolvimento individual e coletivo dos aprendentes, e cabe aos educadores a interpretação desses dados para tomar decisões, sejam elas de *feedback* aos aprendentes ou de adaptações de estratégias de ensino.

A avaliação abrange as seguintes sub competências: a) estratégias de avaliação; b) análise de evidências; e c) *feedback* e planejamento.

Dentre as sub competências de estratégias de avaliação, Redecker e Punie (2017) destacam as de utilizar tecnologias digitais direcionadas às avaliações



somativas<sup>7</sup> (ex.: testes por meio de computadores com áudios e vídeos, uso de simulações ou tecnologias digitais específicas para ambientes de avaliação etc.), e formativas<sup>8</sup> (ex.: sistematização de respostas por meio de jogos ou *quizzes*, e-portfólios, dentre outros). Para os autores, deve-se aperfeiçoar a variedade e a adaptação das formas e abordagens avaliativas.

Em análise de evidências, Redecker e Punie (2017) apontam que os educadores devem analisar e interpretar de forma crítica evidências digitais nas atividades dos aprendentes, e em suas performances e seus progressos, como forma de informá-los como está ocorrendo o processo de sua aprendizagem. Para analisar e interpretar criticamente as evidências digitais em atividades, os autores citam que se deve formular atividades que possam produzir dados sobre o desempenho dos aprendentes, utilizando as tecnologias digitais como forma de registro, comparação, e sintetização do progresso, além de combinar e avaliar distintas fontes que comprovem o desenvolvimento dos aprendentes.

O *feedback* e planejamento englobam as últimas competências propostas por Redecker e Punie (2017) na Área 2, baseadas no DIGCOMPEDU. Conforme os autores, essas competências incluem usar tecnologias digitais para promover *feedback* orientado e oportuno aos aprendentes, além de:

[...] adaptar estratégias de ensino e proporcionar apoio direcionado, com base nas evidências geradas pelas tecnologias digitais utilizadas. Permitir que aprendentes e encarregados de educação compreendam as evidências fornecidas pelas tecnologias digitais e as usem para tomada de decisão. (REDECKER; PUNIE, 2017, p. 21).

A quarta competência da Área 2 do DIGCOMPEDU compreende a capacitação dos aprendentes. Redecker e Punie (2017) destacam que nessa área os educadores devem ater-se ao potencial das tecnologias digitais de apoiarem suas estratégias pedagógicas centradas no envolvimento ativo dos aprendentes. Além disso, os autores acentuam que as tecnologias digitais contribuem para uma educação personalizada, ao promoverem atividades adaptadas ao nível de competência,

---

<sup>7</sup> De acordo com Nogueira e Sousa (2022), a avaliação somativa compreende a classificação dos resultados de aprendizagem alcançados pelos alunos no fim do processo de ensino, com o objetivo de medir o processo de avaliação.

<sup>8</sup> Para Nogueira e Sousa (2022), a avaliação formativa possui o objetivo de esclarecer ao educador e ao aluno os resultados advindos do processo de ensino e aprendizagem durante o progresso das atividades propostas pelo educador, apontando os êxitos e dificuldades do aluno. Tais resultados direcionam o educador a traçar estratégias de ensino que se adequam às necessidades do aluno.

necessidades e interesses dos aprendentes. Assim sendo, os educadores devem apenas ter cuidado em garantir a acessibilidade dessas tecnologias digitais a todos os aprendentes, englobando, também, aqueles que possuem necessidades especiais.

As sub competências relacionadas à capacitação dos aprendentes são compostas por: a) acessibilidade e inclusão; b) diferenciação e personalização; e c) envolvimento ativo.

Quanto à acessibilidade e inclusão, Redecker e Punie (2017) indicam que os educadores devam assegurar a acessibilidade aos recursos que garantam a aprendizagem de todos os aprendentes, inclusive aos que possuem alguma necessidade especial. Os autores afirmam que as competências de acessibilidade e inclusão por parte dos educadores também incluem considerar e responder as expectativas, os usos, os equívocos, bem como as limitações físicas e cognitivas dos aprendentes.

A sub competência de diferenciação e personalização integram o uso de tecnologias digitais com o objetivo de direcionar as distintas necessidades de aprendizagem dos aprendentes, permitindo, assim, que eles avancem em diferentes níveis se necessário, seguindo caminhos de aprendizagem próprios (REDECKER; PUNIE, 2017).

O envolvimento ativo engloba o uso de tecnologias digitais, visando proporcionar aos aprendentes um engajamento criativo e ativo acerca de uma temática específica (REDECKER; PUNIE, 2017). O envolvimento ativo, segundo os autores, também requer que os educadores utilizem as tecnologias digitais pedagogicamente para fomentar as competências transversais<sup>9</sup> dos aprendentes, bem como as suas expressões e seus pensamentos criativos. Segundo Redecker e Punie (2017), é no envolvimento ativo que os educadores devem envolver os aprendentes em atividades que abranjam a investigação científica, resolução de problemas e a compreensão de assuntos complexos.

Por último, a Área 3, se refere as competências dos aprendentes. Essa é uma área de grande significância para Redecker e Punie (2017), pois, segundo os autores, os educadores precisam motivar a competência digital dos aprendentes em suas

---

<sup>9</sup> Competências transversais são definidas por Moura e Zotes (2015) como condutas comportamentais características ou aperfeiçoadas por cada indivíduo, e estão associadas à inteligência emocional e às capacidades mentais de cada pessoa, indicando a habilidade de gestão e de convivência com outras pessoas.

práticas pedagógicas. Estas competências também fazem parte da competência digital dos educadores, que está subdividida em cinco sub competências, quais sejam: a) letramento de mídia e informação; b) comunicação e colaboração digital; c) criação de conteúdo digital; d) uso responsável; e e) resolução de problemas digitais. Todas as cinco competências estão exemplificadas na Figura 9.

**Figura 9** – Área 3: Promoção da competência digital dos aprendentes



**Fonte:** Adaptado da tradução de Lucas e Moreira (2018, p. 19), baseada em Redecker e Punie (2017).

Como é possível observar na Figura 9, a promoção da competência digital dos aprendentes abrangem sub competências que os educadores precisam auxiliar a desenvolver nos aprendentes, visto que elas também são integrantes das competências digitais dos educadores, conforme as tecnologias digitais são utilizadas para tal finalidade (REDECKER; PUNIE, 2017).

Em letramento de mídia e informação, Redecker e Punie (2017) afirmam que os educadores devem desenvolver tarefas que direcionem os aprendentes a encontrarem, organizarem, processarem, analisarem e interpretar informações para, posteriormente, criticarem a sua credibilidade.

Em seguida, na sub competência de comunicação e colaboração digital, Redecker e Punie (2017, p. 25) a definem como a incorporação de tarefas que podem ser propostas aos aprendentes utilizarem, de forma responsável, as tecnologias digitais para “comunicação, colaboração e participação cívica”.

A terceira sub competência da Área 3, criação de conteúdo digital, requer a inclusão de atividades que os aprendentes podem se expressar por meio das tecnologias digitais, assim como alterem e concebam conteúdos digitais em distintos formatos (REDECKER; PUNIE, 2017).

Na sub competência de uso responsável, Redecker e Punie (2017) indicam que os educadores devem instruir os aprendentes a administrar riscos e fazer uso de tecnologias digitais de maneira segura e consciente.

Por último, na sub competência de resolução de problemas digitais, Redecker e Punie (2017) apontam que se deve fomentar nos aprendentes tarefas que demandem a identificação e resolução de problemas técnicos, ou que os aprendentes sejam direcionados a transferirem de forma criativa seus conhecimentos tecnológicos a novas circunstâncias.

Como se pôde constatar, na Área 3 do DIGCOMPEDU, assim como nas demais áreas, os educadores devem adquirir diferentes competências digitais para que possam promover também a competência digital dos aprendentes, sendo uma constante aprendizagem, que pode se modificar ao surgir novas demandas na sociedade, as quais requeiram outras ou novas competências digitais no campo educacional.

Outro fator ao qual os educadores devem se atentar é que, embora o DIGCOMPEDU tenha sido concebido para abarcar qualquer contexto educacional de ensino, é necessário analisar seus próprios contextos, a partir de uma análise que vai

desde o perfil dos aprendentes até as concepções dos gestores e órgãos governamentais que coordenam as diretrizes educacionais de cada país. Assim sendo, não basta apenas os educadores possuírem as três áreas de competências propostas, eles precisam, também, de uma rede de apoio composta por todos os indivíduos que integram uma comunidade educacional, seja ela local, regional ou nacional.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo está dividido em quatro subcapítulos. O primeiro subcapítulo trata da caracterização metodológica, a qual apresento o tipo de pesquisa aplicada nessa dissertação, incluindo a abordagem escolhida para apresentação das percepções do Painel de Especialistas, além da pergunta-foco e dos objetivos geral e específicos desse estudo. O segundo subcapítulo corresponde ao contexto da pesquisa, como, por exemplo, a universidade, a faculdade e a disciplina da graduação na qual o protótipo do produto educacional foi aplicado e desenvolvido. O terceiro subcapítulo está relacionado aos participantes da pesquisa, como o número de participantes, seus contextos de ensino, suas idades e seus recursos tecnológicos disponíveis para o acompanhamento da disciplina. Por último, são apresentados os seis processos das etapas da oficina de curadoria, bem como os procedimentos e materiais utilizados em cada etapa.

#### 3.1 CARACTERIZAÇÃO METODOLÓGICA

O foco desta dissertação centra-se na curadoria digital de aplicativos e nas competências digitais de professores de línguas estrangeiras, razão pela qual escolhi como linha de pesquisa a pesquisa-ação, visto que esse trabalho ocorreu de forma colaborativa, e a medida se compreendia o contexto e suas necessidades, as etapas do trabalho se modificava para se adequar ao contexto em questão. Segundo Thiollent e Colette (2014, p. 208), a pesquisa-ação predispõe aos participantes “o reconhecimento da diversidade, já que eles estão diretamente envolvidos na preparação e na concretização de sua própria formação, escolhendo tanto o conteúdo como os procedimentos”. Nessa mesma perspectiva, Toledo e Jacobi (2013) também concordam que a pesquisa-ação é caracterizada pelo envolvimento dos participantes, possuindo, assim, um caráter participativo e ativo no qual os participantes podem tomar decisões sobre assuntos relacionados a si, objetivando uma transformação social a partir de reflexões, assim como a análise de seus contextos e sua confrontação de problemas.

Diante de tais premissas, Thiollent (2009) pontua seis princípios norteadores que configura a pesquisa-ação como uma estratégia metodológica da pesquisa social, quais sejam:

- a) há uma ampla e explícita interação entre pesquisadores e pessoas implicadas na situação investigada;
- b) desta interação resulta a ordem de prioridade dos problemas a serem pesquisados e das soluções a serem encaminhadas sob forma de ação concreta;
- c) o objeto de investigação não é constituído pelas pessoas e sim pela situação social e pelos problemas de diferentes naturezas encontrados nesta situação;
- d) o objetivo da pesquisa-ação consiste em resolver ou, pelo menos, em esclarecer os problemas da situação observada;
- e) há, durante o processo, um acompanhamento das decisões, das ações e de toda a atividade intencional dos atores da situação;
- f) a pesquisa não se limita a uma forma de ação (risco de ativismo): pretende-se aumentar o conhecimento dos pesquisadores e o conhecimento ou o “nível de consciência” das pessoas e grupos considerados. (THIOLLENT, 2009, p. 22-23).

Sob esse enfoque, Thiollent (2009) salienta a importância dos pesquisadores como agentes ativos da própria realidade a partir do contexto observado, a definição da ação da pesquisa, dos agentes, dos objetivos e das limitações da pesquisa-ação, além de explicar “qual é a exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontrados na ação ou entre os atores da situação.” (THIOLLENT, 2009, p. 22).

Nesse âmbito, os dados foram coletados e analisados a partir das abordagens qualitativa e quantitativa, assim, obtivemos dados que levaram em consideração a subjetividade e objetividade dos participantes envolvidos na pesquisa.

De acordo com Farra e Lopes (2013), a subjetividade não pode ser separada das práticas de pesquisa, pois os processos que envolvem essas práticas são resultado de reflexões e escolhas dos sujeitos que a idealizam, incluindo, assim, suas percepções e sua visão de mundo acerca da pesquisa. Além disso, os autores também mencionam que a objetividade se torna uma característica presente em ambas as abordagens qualitativa e quantitativa. Para esses autores, na abordagem qualitativa, a objetividade se faz presente quando um pesquisador desenvolve seus próprios métodos de estudo, enquanto na abordagem quantitativa, a objetividade é empregada ao se utilizar testes estatísticos.

Para Costa e Costa (2015), a abordagem qualitativa analisa a compreensão, enquanto a quantitativa, a explicação. Os autores concordam que essas duas abordagens de pesquisa, também denominada de “quali-quant”,

[...] precisa ser “iniciada ‘qualitativa’, e, a partir de seus resultados o pesquisador pode elaborar hipóteses a serem testadas. Essas pesquisas são longas e geralmente aplicam-se em temas complexos, e a princípio se busca

compreensão sobre uma determinada realidade para, buscar a explicação. (COSTA; COSTA, 2015, p. 38).

Sendo a abordagem quali-quantitativa uma forma de buscar explicação para uma realidade específica, é possível reafirmar que a posteriormente pesquisa apresentada nesta dissertação é classificada como uma pesquisa-ação, uma vez que ela é direcionada à curadoria digital de aplicativos para o desenvolvimento de competências digitais de professores de línguas estrangeiras, seja em formação inicial, ou em formação continuada. No entanto, ressalte-se que a proposta original do produto educacional desta dissertação foi aplicada com alunos de língua inglesa, ou seja, professores em formação inicial.

O subcapítulo a seguir apresenta o contexto da pesquisa.

### 3.2 CONTEXTO DA PESQUISA

A Universidade Federal do Pará (UFPA) é objeto de interesse desta pesquisa, uma vez que fui discente e professora substituta por dois anos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa, da Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), e, atualmente, sou mestrande no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE<sup>2</sup>), ambos desta instituição. Por conseguinte, o contato com a Direção da FALEM e com o docente responsável pela disciplina, onde o produto educacional foi aplicado, viabilizou o desenvolvimento desta dissertação de mestrado.

A seguir, descrevo o contexto da FALEM, assim como a disciplina de *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, disciplina esta em que realizei também o Estágio Supervisionado.

A FALEM possui um Projeto Pedagógico (PP) com bases científico-metodológicas comuns a todos os cursos<sup>10</sup>, em vigor desde o ano de 2010. Não obstante, o currículo de cada curso está discriminado neste PP a partir das habilidades e competências de cada disciplina, além das ementas e de sugestão da bibliografia

---

<sup>10</sup>A FALEM é constituída de cinco cursos de graduação, a saber: Licenciatura em Letras-Língua Alemã, Licenciatura em Letras-Língua Espanhola, Licenciatura em Letras-Língua Francesa, Licenciatura em Letras-Língua Inglesa e Licenciatura em Letras-LIBRAS.



básica. Atualmente, cada curso está em fase de elaboração e discussão de seu próprio PP, com demandas e especificidades, cuja previsão de homologação pela FALEM e pelas instâncias superiores da UFPA será até o final do ano de 2022 para que entre em vigor em 2023.

Nesta vertente, menciono a disciplina curricular, *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, cujo objetivo é “apresentar aos alunos as ferramentas necessárias em suas futuras práticas docentes para o ensino de línguas estrangeiras, além da reflexão crítica para seu uso em diferentes contextos de aprendizagem.” (PP-FALEM, 2010, p. 3). É importante ressaltar que essa disciplina é geralmente ofertada para alunos das turmas de Licenciatura em Letras-Língua Alemã, Licenciatura em Letras-Língua Espanhola, Licenciatura em Letras-Língua Francesa e Licenciatura em Letras-Língua Inglesa separadamente. No entanto, há a possibilidade de um aluno, por exemplo, de Língua Alemã, cursar a disciplina com os discentes de Língua Inglesa, assim como nas demais línguas estrangeiras a depender da oferta da disciplina no sistema de matrículas da UFPA.

Esta disciplina, até o ano de 2019, era cursada a partir do quinto semestre pelos alunos do período matutino, e a partir do sexto semestre pelos alunos do noturno, com aulas presenciais, duas vezes por semana no período matutino e uma vez por semana no período noturno<sup>11</sup>, com a carga horária total de 68 horas. Com o advento da pandemia da COVID-19, em março de 2020, as aulas desta disciplina, assim como das outras disciplinas do curso de Licenciatura em Letras-Língua Alemã, Licenciatura em Letras-Língua Espanhola, Licenciatura em Letras-Língua Francesa e Licenciatura em Letras-Língua Inglesa, e de qualquer curso da UFPA, assim como de outras instituições de ensino no Brasil, ocorreram de forma remota. Em relação à disciplina *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, as aulas, tanto no período matutino, quanto no período noturno, aconteciam em encontros síncronos uma vez por semana, ou seja, às quartas-feiras à noite e às sextas-feiras pela manhã, respectivamente, além de encontros assíncronos.

Assim sendo, devido a oferta da disciplina em 2021 de forma remota ter sido em concordância com a minha disponibilidade de horários, escolhi desenvolver a pesquisa nas duas turmas ofertadas, matutino e noturno. As informações gerais sobre

---

<sup>11</sup>É importante mencionar que no período matutino as disciplinas são ofertadas duas vezes por semana; ao passo que, no período noturno, elas são blocadas e ofertadas uma vez por semana. Não obstante, a carga horária das disciplinas são as mesmas independentemente do turno.

a disciplina, ministrada pelo mesmo docente nos dois turnos, encontram-se no Quadro 1 a seguir.

**Quadro 1** - Informações gerais sobre a disciplina *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>DISCIPLINA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>CARGA HORÁRIA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>68 h/a</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>MODALIDADE</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Remota</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>ENCONTROS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Síncronos via <i>Google Meet</i></b><br><b>Assíncronos via <i>Google Classroom</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>EMENTA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Apresentação e manuseio dos recursos das Tecnologias da Informação e da Comunicação disponíveis para o ensino de línguas estrangeiras. Reflexão sobre seu uso em ambientes diferenciados de aprendizagem.</b>                                                                                                                                                                                    |
| <b>OBJETIVOS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>OBJETIVO GERAL:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e vivenciar ações reflexivas com o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na formação inicial do professor de inglês.</li> </ul>                                                                                                                                                                                     |
| <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refletir sobre documentos oficiais para a integração das TDICs ao currículo;</li> <li>• Refletir sobre a relação crítico-reflexiva das TDICs com o ensino e a aprendizagem de língua inglesa;</li> <li>• Selecionar e avaliar ferramentas tecnológicas para práticas pedagógicas;</li> <li>• Vivenciar práticas pedagógicas com o uso de TDICs.</li> </ul> |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora a partir das informações discriminadas no Plano de Ensino da disciplina.

A seguir, irei abordar sobre os participantes da presente pesquisa.

### 3.3 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Os participantes da pesquisa são provenientes de duas turmas (matutino e noturno) do Curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa matriculados no período letivo 2 (PL2), que aconteceu de julho a outubro de 2021, na disciplina *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, realizada em encontros síncronos e assíncronos, devido à pandemia da Covid-19. Como mencionado anteriormente, essa disciplina faz parte do currículo do curso e está no Projeto Pedagógico da Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM) da UFPA, *campus* Belém.

Os encontros síncronos, aproximadamente 3h de duração, ocorriam por meio da plataforma de webconferência *Google Meet*. A turma do período matutino tinha 21 alunos matriculados, mas, apenas, 17 frequentaram as aulas, enquanto a turma do noturno possuía 24 alunos matriculados, nos quais, apenas, 15 estavam presentes nos encontros síncronos. Entre os alunos da turma, 24 (15 do período noturno e 9 do matutino) aceitaram participar da pesquisa, cumprindo todas as etapas da oficina de curadoria propostas pela pesquisadora. As informações gerais sobre de cada aluno encontra-se no Quadro 2 a seguir.

**Quadro 2** - Perfil dos discentes e recursos disponíveis para o acompanhamento das aulas

| Nome do(a) participante<br>(Pseudônimo) | Faixa etária | Recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina                                     |
|-----------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Beatriz</b>                          | 22 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Cecília</b>                          | 27 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Cowboy Grunge</b>                    | 45 anos      | Celular, computador, <i>notebook</i> , <i>tablet</i> , <i>smart tv</i> e <i>DVD player</i> . |
| <b>D</b>                                | 21 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Drigo</b>                            | 35 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Eliane</b>                           | 21 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Everaldo</b>                         | 44 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Fél</b>                              | 23 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Fsants</b>                           | 32 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Geysa</b>                            | 34 anos      | Celular                                                                                      |
| <b>Green</b>                            | 26 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Jeni</b>                             | 21 anos      | Celular, computador, <i>notebook</i> e <i>tablet</i>                                         |
| <b>Julio</b>                            | 22 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Lenora</b>                           | 39 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Lucas</b>                            | 28 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Matty</b>                            | 24 anos      | Celular                                                                                      |
| <b>Mel</b>                              | 41 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Prof20210915</b>                     | 33 anos      | Celular, computador e <i>notebook</i>                                                        |
| <b>PV</b>                               | 23 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Rafaela</b>                          | 25 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Rennan</b>                           | 23 anos      | Celular                                                                                      |
| <b>Sousa</b>                            | 25 anos      | Celular                                                                                      |
| <b>Tulip</b>                            | 23 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |
| <b>Ve</b>                               | 22 anos      | Celular e <i>notebook</i>                                                                    |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Vale ressaltar que os nomes dos participantes são fictícios, atribuídos por eles por meio de pseudônimos. Além disso, os dados a seguir foram gerados por meio de

um formulário *Google*, o qual os alunos confirmaram a sua participação na pesquisa. As idades dos participantes variavam de 21 a 45 anos e a maioria usava o celular e *notebook* para assistir às aulas.

No próximo subcapítulo, apresento o processo das etapas da Oficina de Curadoria.

### 3.4 PROCESSO DAS ETAPAS DA OFICINA DE CURADORIA

Descrevo, a seguir, cada uma das seis etapas idealizadas da Oficina de Curadoria, bem como as atividades realizadas e os materiais utilizados para a sua execução. É importante salientar que a Oficina foi integrada à disciplina de *Tecnologias do Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras* como parte de um dos conteúdos programáticos. Além disso, o professor responsável da disciplina permitiu que eu planejasse e executasse encontros síncronos via *Google Meet* e assíncronos por meio do *Google Classroom* com os discentes das duas turmas.

#### 3.4.1 Etapa 1

A Etapa 1 aconteceu de forma assíncrona, em que solicitei aos alunos as leituras prévias de duas publicações sobre curadoria digital, quais sejam:

(a) CECHINEL, C. **Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais**. Centro de Inovação Para A Educação Brasileira-Cieb, 2017. p. 6-13. Disponível em: <https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>

A obra *Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais* é um documento composto por 48 páginas, publicado pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB)<sup>12</sup> e elaborado pelo professor Cristian Cechinel, que aborda de forma abrangente como funciona o universo da curadoria dos recursos educacionais digitais. Segundo Dellagnelo (2017, p. 3), Diretora-presidente do CIEB e quem escreve a apresentação, o documento apresenta “[...] os modelos e critérios

---

<sup>12</sup> O CIEB “é uma organização sem fins lucrativos cuja missão é promover a cultura de inovação na educação pública, estimulando um ecossistema gerador de soluções para que cada estudante alcance seu pleno potencial de aprendizagem.” (CIEB, 2017, p. 2).

de curadoria utilizados para formação de repositórios e para a avaliação de qualidade dos recursos educacionais digitais”, incluindo modelos de curadoria que já estão sendo utilizados em algumas redes de ensino brasileiras e estrangeiras.

A leitura deste texto proporcionou aos alunos (futuros professores) embasamento teórico para refletir sobre a importância da curadora digital no ensino de línguas e fomentar criticamente a formação desses alunos para critérios de qualidade para a seleção de materiais educacionais.

(b) SILVA, T. **Curadoria de recursos educacionais digitais para o ensino de língua portuguesa**: uma análise descritiva do processo curatorial dos repositórios ambiente Athena, Currículo+ e Mec-red à luz da linguística aplicada. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019. p. 25-32. Disponível em: [http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O\\_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf](http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf)

O texto *Curadoria de recursos educacionais digitais para o ensino de língua portuguesa* é uma dissertação de mestrado escrita por Tályson Silva, do Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada, do Centro de Humanidades da Universidade do Estado do Ceará. A pesquisa apresenta uma análise do desenvolvimento de curadoria de Recursos Educacionais Digitais de Língua Portuguesa materializado em repositórios como Currículo+, Ambiente Athena e MEC-RED, segundo critérios didáticos e pedagógicos pré-estabelecidos.

A partir da leitura dos textos (a) e (b), os alunos teriam como atividades: 1) resumir a ideia principal a partir da leitura do título, do resumo/*abstract* e da introdução; e 2) escrever os argumentos levantados pelo autor de cada texto a partir das ideias centrais, identificando as ideias principais de cada texto, considerando, assim, os argumentos e as exemplificações dos autores.

É mister ressaltar que estas atividades serão reformuladas e apresentadas de maneira didática no caderno específico destinado ao produto educacional.

O propósito dessa atividade foi familiarizar os discentes com alguns conceitos e termos característicos de curadoria de recursos educacionais digitais. Além da familiarização com o tema, objetivou-se a identificação das concepções essenciais dos textos, para que houvesse uma reflexão acerca de a relação entre os conceitos

apresentados e as exemplificações dos autores com o futuro contexto de ensino dos discentes.

### 3.4.2 Etapa 2

Esta etapa da Oficina foi realizada de forma síncrona por meio da plataforma de webconferência *Google Meet*. Para o início da atividade, propus uma *nuvem de palavras*, como mostram as Figuras 10 e 11 a seguir, por meio da ferramenta *Mentimeter*.

**Figura 10** – Nuvem de palavras da turma da manhã



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

**Figura 11** – Nuvem de palavras da turma da noite



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Os alunos, individualmente, deveriam pensar em três palavras-chave relacionadas ao tema *Curadoria de recursos educacionais digitais*, tendo como base as duas leituras indicadas na Etapa 1.

O objetivo desta atividade era identificar, visualmente, as palavras de conteúdo como substantivos, verbos e adjetivos, mais e menos frequentes, de acordo com a percepção dos alunos, a partir das duas indicações de leitura. O que levou a pesquisadora e os alunos a refletirem oralmente ideias-chave relacionadas aos textos, a partir da seguinte pergunta: *como o processo de curadoria de recursos educacionais digitais pode auxiliar no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras?*

Em seguida, a pesquisadora solicitou aos alunos que apontassem as ideias principais do texto, e/ou as que mais lhe chamaram a atenção, de acordo com as palavras citadas na nuvem de palavras e com a atividade proposta na Etapa 1.

Na sequência, os alunos foram divididos em grupos de três ou quatro componentes (de acordo com o número de alunos da turma) e cada equipe ficou em uma sala virtual aberta na plataforma de webconferência *Google Meet* (denominadas *salas temáticas* pela plataforma). Como parte desta atividade, duas reflexões foram estabelecidas aos grupos, quais sejam:



- (1) *De que maneira, a curadoria digital pode permitir que o aluno tenha uma aprendizagem eficaz por meio de conteúdos relevantes?*
- (2) *Relacione as práticas de curadoria com suas atuais ou futuras práticas de sala de aula. Dê exemplos práticos.*

Após um determinado tempo para esta discussão, cada grupo compartilhou suas reflexões com os demais alunos da turma. Esta discussão mostra a necessidade de compreender e compartilhar informações situadas, a partir da interação de grupos pequenos e de toda a turma, pois mostra que o crescimento intelectual dos alunos em cursos de formação inicial de professores é mais que significativo, além de ter um impacto considerável em seu desenvolvimento moral, político e afetivo.

### 3.4.3 Etapa 3

Esta etapa ocorreu de forma assíncrona. Nela, indiquei mais duas leituras a serem realizadas pelos discentes acerca de aprendizagem móvel (GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, 2019) e sobre material autêntico e tecnologias digitais (FONTANA, 2020), ambas para integrarem e subsidiarem as discussões sobre a temática de curadoria digital entre os alunos. As referências completas dos textos estão indicadas a seguir.

- (a) GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. Disponível em: [http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21\\_102.pdf](http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf)

O texto *Review on use of mobile apps for language learning* trata de um artigo escrito por Ramya Gangaianaran e Madhumathi Pasupathi, ambos do Instituto de Tecnologia Vellore (VIT), na Índia. O artigo apresenta uma classificação de aplicativos móveis de acordo com o nível dos aprendentes, sejam eles primários, secundários ou terciários. Ademais, os autores também introduzem conceitos como aprendizagem móvel (*M-learning*) e aprendizagem de línguas estrangeiras, auxiliados por dispositivos móveis (*Mobile Assisted Language Learning - MALL*).

(b) FONTANA, B. et al. Material autêntico, educação linguística em língua adicionais e as novas tecnologias. Revista Pedagogia Cotidiano Resignificado, v. 1, n. 04, p. 74-80, 2020. Disponível em: [https://1drv.ms/b/s!Ami\\_KMaxnm54gd86qmDSaaoma-DiUg](https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54gd86qmDSaaoma-DiUg)

O texto *Material autêntico, educação linguística em língua adicionais e as novas tecnologias* é um artigo escrito por Beatriz Fontana, doutora em Letras e tradutora, além de discente da Formação Faculdade Integrada (FFI). O artigo apresenta o conceito de material autêntico no ensino e na aprendizagem de línguas adicionais, segundo a educação linguística crítica, objetivando promover a cidadania. A autora também aborda a correlação entre o uso da língua e de identidade como a reunião de recursos utilizados na vida em sociedade.

Durante as leituras, os discentes da disciplina deveriam resumir a ideia principal dos textos por meio do título, do resumo ou *abstract* e introdução. Em seguida, os alunos precisariam identificar as ideias centrais de cada texto lido, refletindo acerca dos argumentos apresentados pelos autores.

É mister ressaltar que estas atividades serão reformuladas e apresentadas de maneira didática no caderno específico destinado ao produto educacional.

O objetivo dessa etapa foi apresentar aos alunos termos básicos acerca de aprendizagem móvel e material autêntico, pois muitos deles são comumente utilizados nos estudos de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. Outrossim, ao refletirem sobre os termos apresentados nos textos, os alunos poderiam relacioná-los com seu próprio papel de professores em processo de formação, para, assim, fazerem uso de dispositivos móveis e de materiais autênticos em suas futuras práticas de ensino de forma crítica e consciente.

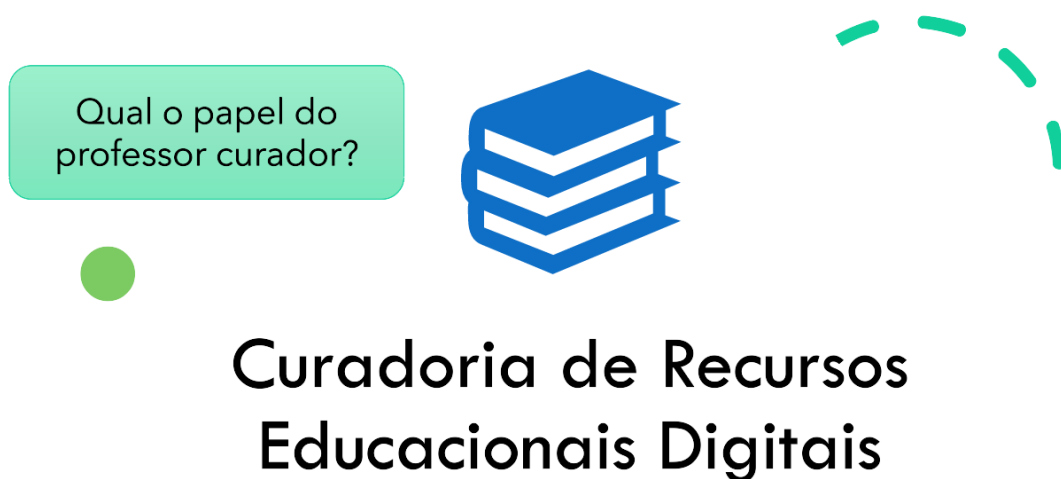
#### **3.4.4 Etapa 4**

A Etapa 4 foi realizada de forma síncrona. Primeiramente, sistematizei uma discussão com os alunos a partir de um conjunto de slides (Figuras 12, 13, 14 e 15), considerando os três temas dos textos sugeridos e lidos pelos alunos previamente, quais sejam: curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico.

Ainda nos slides, as seguintes perguntas-norteadoras foram relevantes para a discussão:

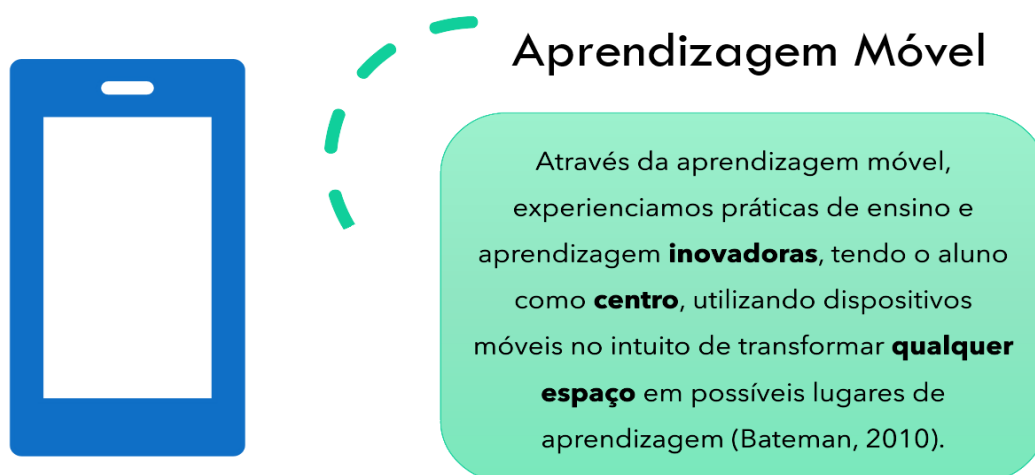
- (1) *Qual o papel do professor curador?*
- (2) *O que caracteriza um material autêntico?*
- (3) *Qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?*

**Figura 12** – Slide *Qual o papel do professor curador?*



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

**Figura 13** – Slide *Aprendizagem Móvel*



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

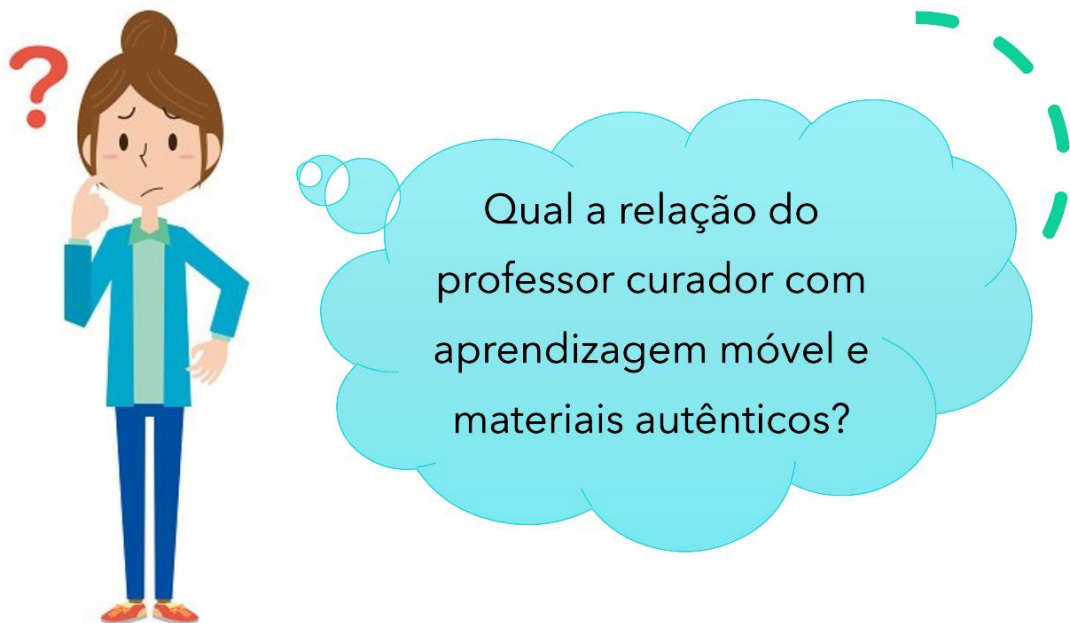
**Figura 14** – Slide *O que caracteriza um material autêntico?*



## Materiais Autênticos

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

**Figura 15** – Slide *Qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?*



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Os objetivos desta atividade foram: a) avaliar se os discentes compreenderam as atribuições de um curador na figura de um professor, principalmente, no ensino de línguas estrangeiras; b) discutir as características e a importância de um material autêntico no ensino, uma vez que, posteriormente, os alunos realizariam a curadoria; e c) apontar aspectos do papel do professor curador ao realizar uma curadoria de recursos autênticos por meio da aprendizagem móvel.

Após esta atividade, os alunos responderam a um questionário via *Google Formulários*, como mostra a Figura 16 a seguir.

**Figura 16** – Questionário: Perfil discente



## Identificação do perfil discente

Este questionário tem por objetivo conhecer o perfil dos alunos da disciplina "Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras", além de investigar suas percepções quanto ao uso de tecnologias no ensino da língua inglesa.

E-mail \*

E-mail válido

Este formulário está coletando e-mails. [Alterar configurações](#)

---

1. Pseudônimo: \*

Texto de resposta curta

---

2. Idade \*

Texto de resposta curta

## 3. Sexo \*

- ☐ Masculino
- ☐ Feminino
- ☐ Outro

## 4. Período \*

- ☐ Matutino
- ☐ Noturno

## 5. Semestre: \*

- ☐ 1º
- ☐ 2º
- ☐ 3º
- ☐ 4º
- ☐ 5º
- ☐ 6º
- ☐ 7º
- ☐ 8º
- ☐ 9º
- ☐ Outros...

## 6. Disciplinas cursadas

- ☐ Prática de Compreensão e Produção Oral em Inglês ou Espanhol
- ☐ Prática de Compreensão e Produção Escrita em Inglês ou Espanhol
- ☐ Metodologia do Ensino do Inglês I
- ☐ Metodologia do Ensino do Inglês II
- ☐ Nenhuma das anteriores
- ☐ Outros...

## 7. Recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina de Tecnologias \*

- ☐ Celular
- ☐ Computador
- ☐ Notebook
- ☐ Tablet
- ☐ Outros...

## 8. Caso tenha celular, qual a memória disponível para baixar aplicativos para fins acadêmicos? \*

- ☐ Menos de 500MB
- ☐ Entre 500MB e 1GB
- ☐ Entre 1 a 3GB
- ☐ Entre 3 a 5GB
- ☐ Mais de 5GB
- ☐ Outros...

## 9. Qual(is) seu(s) tipo(s) de acesso à internet para acompanhar as aulas e realizar atividades síncronas e assíncronas? \*

- ☐ Conexão Wi-fi
- ☐ Dados móveis do celular

10. Quais ferramentas tecnológicas você utiliza para estudar e auxiliar no crescimento da sua formação como professor(a)? \*

☐ celular

☐ tablet

☐ computador

☐ notebook

☐ Outros...

11. Quais aplicativos você mais utiliza no seu dia-a-dia? \*

Texto de resposta longa

12. Dentre os aplicativos citados, mesmo que não tenham sido criados para fins educativos, qual(is) dele(s) você consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira? Justifique. \*

Texto de resposta longa

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

As perguntas do questionário estavam relacionadas ao perfil do aluno, como, *e-mail*, pseudônimo, idade, sexo; ao período letivo e ao semestre cursados; às disciplinas já cursadas até o momento da disciplina de tecnologias; aos recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina; à memória disponível no celular para baixar aplicativos para fins acadêmicos; ao(s) tipo(s) de acesso à Internet para acompanhar as aulas e realizar atividades síncronas e assíncronas; às ferramentas tecnológicas que se utiliza para estudar e auxiliar no crescimento da formação como professor(a); aplicativos que mais utiliza no dia-a-dia e qual(is) dele(s) consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira.

O questionário foi aplicado com o objetivo de analisar o perfil e os recursos tecnológicos usados pelos (dos) alunos para assegurar que todos poderiam participar de maneira satisfatória da oficina de curadoria com os seus recursos disponíveis. Caso algum discente apresentasse dificuldade em acompanhar a oficina, seria



necessário fazer ajustes e/ou adaptações nos procedimentos para contemplá-lo. Não obstante, não foi necessário reorganizar a Oficina porque todos os alunos mencionaram possuir celulares, *notebooks* e/ou computadores adequados para assistir às aulas e realizar as tarefas propostas.

É necessário mencionar também que após a aplicação do questionário, a pergunta 12 (*Dentre os aplicativos citados, mesmo que não tenham sido criados para fins educativos, qual(is) dele(s) você consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira? Justifique.*) orientou os alunos para alguns exemplos de aplicativos a serem selecionados e trabalhados em sala de aula. Então, coletei todas as respostas do questionário e mostrei aos alunos para que eles tivessem uma visão geral dos aplicativos mencionados por todos, visto que alguns se repetiam. Dentre os aplicativos citados pelos alunos estão: *WhatsApp, Paltalk, Instagram, Google, Google Classroom, Google Meet, Tandem, YouTube, TikTok, U-dicionário, Telegram, Twitter, Canva, Cake, Spotify, Marvel Unlimited, Notion, Facebook, Duolingo e Tumblr.*

Após o preenchimento do questionário, os alunos, novamente, em grupos de três ou quatro, escolheram um aplicativo para analisar, tendo como base a Matriz para Curadoria Digital de Aplicativos. A Matriz encontra-se na Figura 17 a seguir.

Figura 17 – Matriz para Curadoria Digital de Aplicativos

| MATRIZ PARA CURADORIA DIGITAL DE APLICATIVOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Avaliador(es):                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                |  |
| IDENTIFICAÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                |  |
| Nome do aplicativo:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                |  |
| Link de acesso:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                |  |
| <b>Sistema operacional:</b><br><input type="checkbox"/> Android <input type="checkbox"/> IOS <input type="checkbox"/> Windows                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <b>Plataformas:</b><br><input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Telefone celular <input type="checkbox"/> Notebook <input type="checkbox"/> Tablet |  |
| <b>Acesso:</b><br><input type="checkbox"/> Gratuito <input type="checkbox"/> Parcialmente gratuito <input type="checkbox"/> Pago                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <b>Idiomas:</b><br><input type="checkbox"/> Português <input type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Espanhol<br>Outros: _____                       |  |
| Descrição do aplicativo:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                |  |
| PLANEJAMENTO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                |  |
| <b>Público-alvo:</b><br><div> <input type="checkbox"/> Pré-escolares de 2 a 6 anos    <input type="checkbox"/> Adolescentes de 12 a 18 anos    <input type="checkbox"/> Todos os públicos<br/> <input type="checkbox"/> Crianças de 7 a 11 anos    <input type="checkbox"/> Adultos    <input type="checkbox"/> Outro: _____           </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                |  |
| <b>Categoria(s):</b><br><div> <input type="checkbox"/> Jogos    <input type="checkbox"/> Culinária    <input type="checkbox"/> Entretenimento    <input type="checkbox"/> Comunicação    <input type="checkbox"/> Comidas    <input type="checkbox"/> Bebidas<br/> <input type="checkbox"/> Notícias    <input type="checkbox"/> Vídeos    <input type="checkbox"/> Viagem    <input type="checkbox"/> Música    <input type="checkbox"/> Áudio    <input type="checkbox"/> Negócios<br/> <input type="checkbox"/> Compras    <input type="checkbox"/> Mapas    <input type="checkbox"/> GPS    <input type="checkbox"/> Outro(s): _____           </div> |                                                                                                                                                                |  |

## ENSINO E APRENDIZAGEM

Habilidade(s) desenvolvida(s):

☐ Produção oral
 ☐ Produção escrita
 ☐ Compreensão oral
 ☐ Compreensão escrita
 ☐ Gramática
 ☐ Vocabulário  
☐ Cultura
 ☐ Pronúncia
 ☐ Outro(s): \_\_\_\_\_

## PRINCÍPIOS NORTEADORES

|                                                                               | Muito bom | Bom | Aceitável | Ruim | Muito ruim | Péssimo | Comentários |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----|-----------|------|------------|---------|-------------|
| □ design do aplicativo é visualmente motivante para a aprendizagem.           |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo carrega rapidamente e não trava.                                 |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo não contém publicidade.                                          |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo fornece possibilidade de <i>feedback</i> .                       |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo promove trabalho em grupo.                                       |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo promove trabalho individual.                                     |           |     |           |      |            |         |             |
| □ aplicativo demanda pouca memória da plataforma.                             |           |     |           |      |            |         |             |
| □ conteúdo realizado pelo aplicativo pode ser exportado, copiado ou impresso. |           |     |           |      |            |         |             |
| As informações do aplicativo são isentas de erros.                            |           |     |           |      |            |         |             |
| [espaço destinado a outros princípios que se julgar necessário incluir]       |           |     |           |      |            |         |             |

## COMENTÁRIOS

**Potencialidades da ferramenta:**

**Limitações da ferramenta:**

**Fonte:** Elaborada por Araújo (2021) e Monteiro (2021).

Como é possível observar, a matriz para curadoria digital de aplicativos é composta por uma série de campos a serem preenchidos com dados do aplicativo escolhido para ser analisado. Além disso, a Matriz está subdividida em cinco seções, quais sejam: 1) identificação; 2) planejamento; 3) ensino e aprendizagem; 4) princípios norteadores; e 5) Comentários.

Na seção de identificação, os alunos deveriam preencher com dados como: a) nome do aplicativo; b) *link* de acesso; c) sistema operacional, cujas opções são *Android*, *iOS* e *Windows*; d) plataformas, as quais o aplicativo funciona (PC, telefone celular, *notebook* e *tablet*); e) acesso (gratuito, parcialmente gratuito e pago); f) idiomas (português, inglês, espanhol, dentre outros); e g) descrição do aplicativo.

Na seção de planejamento, deve-se informar dados como: a) público-alvo a quem se destina o aplicativo (pré-escolares de 2 a 6 anos, crianças de 7 a 11 anos, adolescentes de 12 a 18 anos, adultos, todos os públicos); e b) categorias (jogos, notícias, compras, culinária, vídeos, mapas, entretenimento, viagem, GPS, comunicação, música, comidas, bebidas, áudio, negócios). Vale ressaltar que em ambos os campos de preenchimento há um espaço intitulado “outro(s)” para caso os avaliadores precisem preencher com algum dado que não fora contemplado nas opções.

Na seção de ensino e aprendizagem, precisa-se informar quais habilidades podem ser desenvolvidas a partir do uso do aplicativo analisado. As habilidades presentes na matriz são: a) produção oral; b) produção escrita; c) compreensão oral; d) compreensão escrita; além de aspectos sistêmicos da língua como e) gramática; f) vocabulário; e aspectos sobre g) cultura; e/ou h) pronúncia. Nessa seção, também há o campo “outro(s)” em caso os avaliadores julguem necessário preencher com outras habilidades que o aplicativo possa desenvolver.

Na seção de princípios norteadores, há uma série de critérios a serem avaliados a partir de uma escala de avaliação, cujos conceitos a serem atribuídos pelos alunos variam entre: muito bom, bom, aceitável, ruim, muito ruim e péssimo. É válido mencionar que os alunos podem explicar ou comentar suas atribuições em um espaço ao lado dos conceitos, na coluna “comentários”.

Os critérios da seção de princípios norteadores são: a) o *design* do aplicativo é visualmente motivante para a aprendizagem; b) o aplicativo carrega rapidamente e não trava; c) o aplicativo não contém publicidade; d) o aplicativo fornece possibilidade de *feedback*; e) o aplicativo promove trabalho em grupo; f) o aplicativo promove trabalho individual; g) o aplicativo demanda pouca memória da plataforma; h) o conteúdo realizado pelo aplicativo pode ser exportado, copiado ou impresso; e i) as informações do aplicativo são isentas de erros.

Finalmente, na seção comentários, o aluno pode escrever sobre as potencialidades e limitações do aplicativo selecionado como proposta para ensinar línguas estrangeiras.

É importante mencionar que após a escolha e análise do aplicativo, cada grupo deveria levar em consideração dois critérios: a) a potencialidade do aplicativo para ensinar: habilidades linguísticas (*listening, speaking, reading ou writing*), e/ou habilidades micro (gramática, vocabulário ou pronúncia), e/ou aspecto cultural da língua-alvo; e b) um objetivo de aprendizagem. Esses critérios seriam norteadores para a realização da Etapa 5.

### 3.4.5 Etapa 5

Esta etapa também foi realizada de forma síncrona. Primeiro, apresentei aos discentes uma sugestão de um plano de aula, como mostra a Figura 18 a seguir, em

que expliquei e sanei possíveis dúvidas apontadas pelos alunos sobre cada item mencionado.

**Figura 18** – Plano de aula

| Plano de Aula                                                                                                                                         |                                                                                                                                             |                              |                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| Elaborado por: _____                                                                                                                                  |                                                                                                                                             |                              |                          |
| <b>Contexto</b>                                                                                                                                       | Série: _____<br>Número de alunos: _____<br>Idade dos alunos: _____<br>Nível de proficiência dos alunos: _____<br>Tempo total de aula: _____ |                              |                          |
| <b>Habilidade(s)<br/>ou item(s)<br/>trabalhados</b><br><small>(fala, escuta, escrita, leitura,<br/>pronúncia, vocabulário,<br/>cultura, etc.)</small> | _____<br>_____<br>_____                                                                                                                     |                              |                          |
| <b>Objetivo(s)</b>                                                                                                                                    | _____<br>_____<br>_____                                                                                                                     |                              |                          |
| <b>Avaliação</b><br><small>(Como os alunos serão<br/>avaliados?)</small>                                                                              | _____<br>_____<br>_____                                                                                                                     |                              |                          |
| <b>Detalhamento das atividades</b>                                                                                                                    |                                                                                                                                             |                              |                          |
| Estágio                                                                                                                                               | Tempo previsto                                                                                                                              | Materiais utilizados e fonte | Descrição das atividades |
| <b>Pré-atividade</b><br><small>(Como ativar o conhecimento prévio dos alunos acerca do que se quer trabalhar?)</small>                                |                                                                                                                                             |                              |                          |
| <b>Atividade</b><br><small>(Como os alunos irão praticar de forma orientada o assunto que estão estudando?)</small>                                   |                                                                                                                                             |                              |                          |
| <b>Pós-atividade</b><br><small>(Como os alunos irão compartilhar/expor o que aprenderam de forma significativa?)</small>                              |                                                                                                                                             |                              |                          |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

O plano de aula apresenta as seguintes informações: a) nome dos elaboradores, ou seja, os nomes dos componentes da equipe; b) contexto (série, número de alunos, idade dos alunos, nível de proficiência<sup>13</sup> dos alunos e tempo total de aula); c) habilidades ou itens trabalhados (fala, escuta, escrita, leitura, pronúncia, vocabulário, gramática e cultura.; d) objetivos de aprendizagem; e) avaliação; e f) detalhamento das atividades (estágio, tempo previsto, materiais utilizados e fonte; e descrição das atividades).

Na sequência, os alunos deveriam planejar uma aula a partir de o aplicativo selecionado e analisado por meio da curadoria e da matriz para curadoria digital de aplicativos. É importante ressaltar que caso a primeira avaliação do aplicativo realizada pelo grupo não fosse a melhor opção para o planejamento da aula, os alunos estavam livres para analisar outro aplicativo de sua escolha.

Para cada equipe trabalhar de maneira confortável, sem interferência dos colegas das outras equipes e discutir suas ideias na elaboração do plano de ensino, abri novamente, para cada grupo, uma sala temática virtual no *Google Meet*. Nesta fase da atividade, eu e o professor da disciplina nos intercalamos na visita aos grupos para as orientações do planejamento e explicar possíveis dúvidas de cada equipe.

#### 3.4.6 Etapa 6

De forma síncrona, nesta etapa, os alunos apresentaram oralmente seus planejamentos à turma, incluindo anexos e apêndices, e receberam um *feedback* oral final da pesquisadora e do professor da disciplina. Nos Anexos A, B e C encontram-se três planejamentos elaborados pelos participantes.

Nesse *feedback*, a pesquisadora e o professor destacaram a adequabilidade das atividades apresentadas nos planos de aula com o contexto de ensino e objetivos propostos pelos discentes da disciplina, assim como apontaram sugestões de melhorias e/ou adaptações nos planejamentos caso necessário.

---

<sup>13</sup> Esta informação é apenas uma previsão do nível de proficiência dos alunos idealizados, considerando a série em que eles estão. No entanto, ela pode ser confirmada por meio de uma sondagem feita pelo professor, como a aplicação de um questionário, por exemplo, para melhor defini-la, e adaptar a seu contexto de ensino.

Para uma melhor visualização das etapas da Oficina de Curadoria, a seguir, encontra-se o Quadro 3, exemplificando, resumidamente, os tipos de atividades, ações e ferramentas utilizadas em cada uma das seis etapas.

**Quadro 3** – Síntese das etapas da Oficina de Curadoria

| Etapa | Tipo de atividade | Ação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Ferramentas                                                          |
|-------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1     | Assíncrona        | Leitura de dois textos sobre curadoria de recursos educacionais digitais de Cechinel (2017) e Silva (2019).                                                                                                                                                                                                                                              | Plataforma <i>Google Classroom</i> para disponibilização dos textos. |
| 2     | Síncrona          | Discussão oral dos textos de Cechinel (2017) e Silva (2019), respondendo às reflexões: (a) <i>de que maneira, a curadoria digital pode permitir que o aluno tenha uma aprendizagem eficaz por meio de conteúdos relevantes?</i> (b) <i>relacione as práticas de curadoria com suas atuais ou futuras práticas de sala de aula. Dê exemplos práticos.</i> | Plataforma <i>Google Meet</i> .                                      |
| 3     | Assíncrona        | Leitura da obra de Gangaianmaran, R. e Pasupathi, M. (2017) acerca de aprendizagem móvel, e do artigo de Fontana (2020) sobre o uso material autêntico em línguas adicionais.                                                                                                                                                                            | Plataforma <i>Google Classroom</i> para disponibilização dos textos. |



|   |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                         |
|---|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 4 | Síncrona | Discussão sistematizada sobre os textos lidos, respondendo às perguntas:<br><i>(a) qual o papel do professor curador?</i><br><i>(b) o que caracteriza um material autêntico?</i><br><i>(c) qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?</i> | Plataformas Google Meet e Google Forms. |
|   |          | Questionário sobre o perfil discente                                                                                                                                                                                                                                              |                                         |
|   |          | Preenchimento da matriz para curadoria digital de aplicativos                                                                                                                                                                                                                     |                                         |
| 5 | Síncrona | Planejamento de aulas a partir do modelo de plano de aula apresentado pela pesquisadora                                                                                                                                                                                           | Plataforma Google Meet.                 |
| 6 | Síncrona | Apresentação do plano de aula e <i>feedback</i> da pesquisadora e do professor responsável pela disciplina.                                                                                                                                                                       | Plataforma Google Meet.                 |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

## 4 VALIDAÇÃO DO PRODUTO

A validação é uma etapa essencial e obrigatória para quem está desenvolvendo um produto educacional em um Mestrado Profissional em Ensino. Diante de uma vasta possibilidade de conceituação acerca de validação, Zihlamnn e Mazzaia (2022) a consideram como uma forma de comprovar e comparar, frente a um referencial teórico ou a um parâmetro determinado, o que se pretende validar, no caso desta dissertação, uma oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras. As autoras acrescentam ainda que o termo “validar” algo está relacionado à realização de procedimentos peculiares que atribuem características científicas se comparadas à um padrão pré-estabelecido.

Nas concepções de Bellucci e Matsuda (2012), a validação é um processo que permite avaliar um instrumento quanto à sua construção e aplicabilidade. Os autores enfatizam que um instrumento de validação somente será válido quando permitir uma verdadeira mensuração do que se almeja mensurar. Para os autores, ao se validar um instrumento, que pode ser de conteúdos e critérios, deve-se observar se estes últimos exploram de maneira efetiva as exigências de mensuração do que se procura validar.

Assim sendo, nas subseções a seguir, irei abordar as etapas de validação do produto educacional intitulado *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*, baseando-me nas avaliações realizadas por dois professores de inglês, membros do Painel de Especialistas. As avaliações e sugestões dos especialistas contribuíram para uma refinação do produto educacional apresentado nesta pesquisa, a fim de que possa alcançar com mais precisão os objetivos propostos.

A seguir, discorro sobre o Painel de Especialistas.

### 4.1 O PAINEL DE ESPECIALISTAS

Para validar um produto educacional, em um Mestrado Profissional de Ensino, como o Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), da Universidade Federal do Pará, faz-se necessário a avaliação e validação de um Painel de Especialistas. Nas palavras de Nogueira e Fuscaldi (2018, p. 12), o Painel de Especialistas é “um método de coleta de dados

exploratório, qualitativo, amplamente utilizado, com o objetivo de estimular o compartilhamento de ideias e conhecimentos”. Para as autoras, esse processo de coleta de dados deveria ocorrer em um curto período, e durante esse tempo, o Painel de Especialistas pode produzir observações pontuais e estratégicas acerca de um tema específico, considerando, também, seu contexto.

Caminhando nessa direção, Pinheiro, Farias e Lima (2013) destacam que o Painel de Especialistas deva reunir indivíduos considerados aptos para lidarem com questões concernentes ao objeto de pesquisa, o que pode implicar na análise de temáticas controversas e complexas. Assim sendo, Nogueira e Fuscaldi (2018) convergem com essa ideia ao alertarem que os especialistas precisam ser renomados na área de atuação, pois eles irão sintetizar os principais pontos acerca do estudo submetido a sua análise.

O Painel de Especialistas, que validaram as atividades do produto educacional da presente dissertação, foi composto por dois professores de língua inglesa. A primeira é professora e empreendedora na área de ensino personalizado de língua inglesa, ademais de ser Mestre em Ensino. O segundo é professor adjunto de língua inglesa de um dos *campi* da UFPA, além de ser doutor em Linguística Aplicada. O Quadro 4 apresenta o perfil dos dois avaliadores do Painel de Especialistas.

**Quadro 4** – Perfil dos avaliadores do Painel de Especialistas

| ESPECIALISTA | TITULAÇÃO | OCUPAÇÃO ATUAL                                                                                     | ÁREA DE FORMAÇÃO E ATUAÇÃO              | TEMPO DE DOCÊNCIA |
|--------------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------|
| <b>E1</b>    | Mestre    | Professora e empreendedora em ensino personalizado de língua inglesa                               | Licenciatura em Letras – Língua Inglesa | 14 anos           |
| <b>E2</b>    | Doutor    | Professor universitário de linguística aplicada e coordenador geral de um dos <i>campi</i> da UFPA | Licenciatura em Letras- Língua Inglesa  | 18 anos           |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

A seleção destes dois professores levou em consideração um conjunto de três critérios, quais sejam: a) ter titulação de mestre ou doutor na área de Letras, Linguística, Linguística Aplicada ou Ensino; b) ter experiência docente na área de

ensino de língua inglesa ou línguas estrangeiras com o uso de tecnologias digitais; e c) trabalhar ou ter trabalhado com formação de professores de línguas estrangeiras em nível de graduação. Em outras palavras, profissionais na área de línguas estrangeiras, tecnologias digitais e formação de professores que demonstram *expertise* em sua área de atuação, trazendo contribuições relevantes para o aperfeiçoamento de meu produto educacional.

O contato com os dois professores foi realizado por telefone e *e-mail* por mim e pelo meu orientador, professor Dr. Marcus Araújo, em janeiro de 2022. Os professores, gentilmente, aceitaram o convite para colaborar com o processo de validação do produto educacional desenvolvido nesta pesquisa.

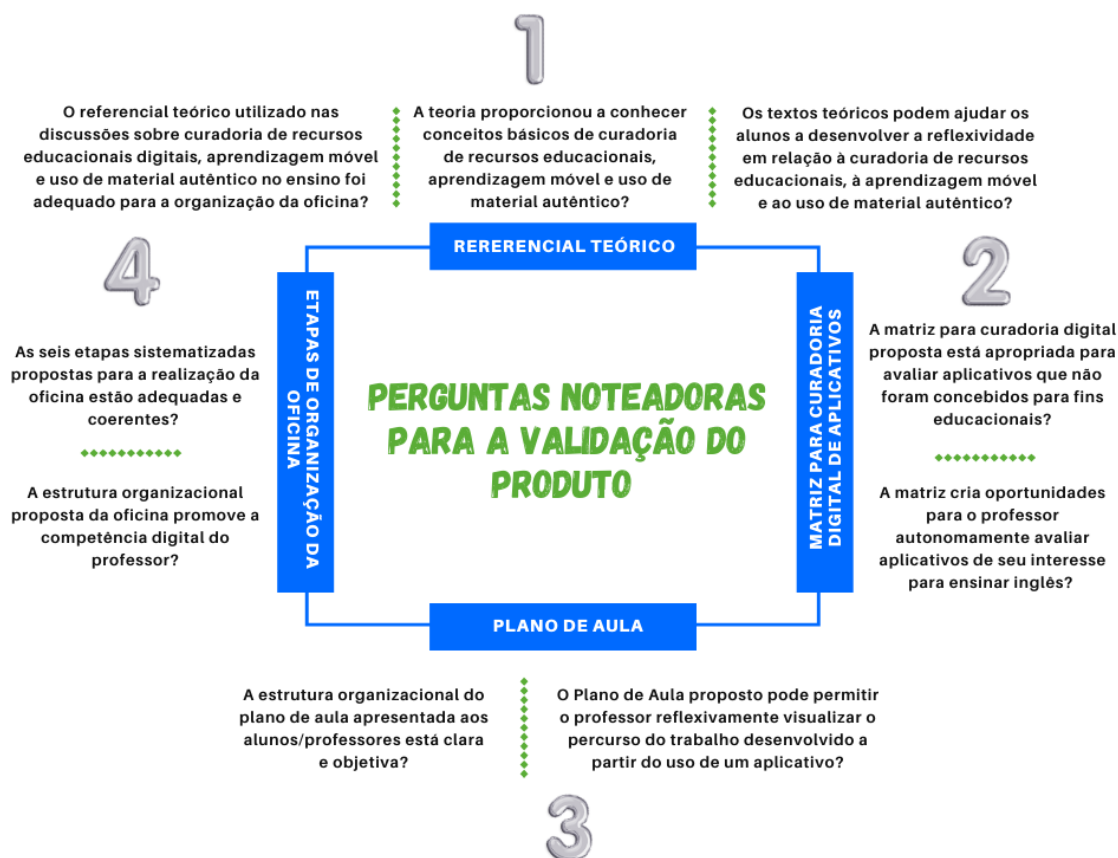
Após aceitarem o convite, cada professor recebeu por *e-mail* um documento em formato *Word* (VIDE APÊNDICE A), contendo orientações sobre o processo de validação. Esse documento é composto de 24 páginas e apresentava os seguintes itens: a) o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, com dados gerais sobre o produto; b) Termo de Consentimento Pós-Esclarecido, o qual os professores especialistas declararam estar cientes do conteúdo do roteiro do produto educacional presente no instrumento de validação; e c) o Instrumento de validação do roteiro do produto educacional. Após a ciência dos dois termos, os professores os enviaram com suas respectivas assinaturas, confirmando seu compromisso com o processo de validação.

Neste instrumento, os professores avaliaram quatro partes do produto educacional *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*. A primeira parte abordava as leituras selecionadas e utilizadas na oficina, assim como sua pertinência teórica. A segunda parte relacionava-se à matriz de curadoria digital de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras. A terceira parte apresentava uma proposta de plano de aula utilizado para o planejamento das atividades elaboradas pelos alunos da oficina. Finalmente, a última parte volta-se para as etapas de organização da oficina. O prazo estipulado para a leitura e avaliação do documento foi de 15 dias, sendo de acordo entre os dois professores.

É importante pontuar que os professores foram orientados a preencher cada etapa do processo de validação, usando a seguinte escala: (1) sim, plenamente; (2) parcialmente; e (3) precisa ser revisto e/ou adaptado. Cada parte era composta por perguntas norteadoras, divididas em quatro tabelas, para que os professores

pudessem escrever sua avaliação do produto educacional. As etapas e perguntas norteadoras estão expressas na Figura 19 a seguir.

**Figura 19** – Etapas de validação e perguntas norteadoras



**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Os avaliadores do Painel de Especialistas também receberam no documento enviado em formato *Word* uma tabela que resumia as seis etapas realizadas da oficina de curadoria, incluindo os materiais utilizados via *links* que davam acesso a textos, aos *slides*, aos *sites* e aos documentos pertinentes à cada etapa.

É interessante pontuar que também havia um espaço livre em cada parte da tabela para que os avaliadores registrassem seus comentários e suas sugestões caso considerassem pertinentes para alguma alteração final no produto educacional em questão.

A Figura 20 representa como os avaliadores do Painel de Especialistas foram introduzidos às tabelas que deveriam ser preenchidas para a avaliação do produto educacional.

**Figura 20** – Orientações para o documento de validação

**ORIENTAÇÕES DE PREENCIMENTO DO FORMULÁRIO DE  
VALIDAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

1. Para avaliar o produto educacional, você pode utilizar a numeração correspondente da escala a seguir para atribuir nos parênteses que estão ao lado de cada referencial.
- ( 1 ) Sim, plenamente
- ( 2 ) Parcialmente
- ( 3 ) Precisa ser revisto e/ou adaptado
  
2. Caso julgue necessário, justifique sua resposta e/ou dê sugestões no espaço indicado após ao final das perguntas em cada seção.
  
3. O formulário está dividido em 4 (quatro) seções:
  - 3.1 Seção 1:** referencial teórico, seleção e pertinência das leituras.
  - 3.2 Seção 2:** matriz para curadoria digital de aplicativos, propriedade de avaliação de aplicativos.
  - 3.3 Seção 3:** plano de aula, estrutura organizacional numa perspectiva pedagógica para o planejamento da aula.
  - 3.4 Seção 4:** etapas de organização da oficina, cada etapa quanto sua estrutura e adequação ao contexto aplicado.

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Na subseção a seguir, apresento a análise da percepção do Painel de Especialistas.

#### 4.2 ANÁLISE E CONTRIBUIÇÕES DO PAINEL DE ESPECIALISTAS

Neste subcapítulo, irei discorrer acerca das análises e percepções de dois especialistas, convidados para contribuir com sua *expertise* cada, objetivando, assim,

validar o produto educacional *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*.

Os critérios propostos para a avaliação do produto educacional foram: a) referencial teórico; b) matriz para curadoria digital de aplicativos; c) plano de aula; e d) etapas de organização da oficina. Todos esses critérios serão apresentados nos subcapítulos a seguir.

#### **4.2.1 Referencial teórico**

Esse critério objetivou avaliar a seleção e pertinência das leituras prévias indicadas pela pesquisadora no início da curadoria.

Assim sendo, para avaliar o referencial teórico, desta etapa, os especialistas responderam três perguntas, quais sejam: a) o referencial teórico utilizado nas discussões sobre curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico no ensino foi adequado para a organização da oficina?; b) a teoria proporcionou a conhecer conceitos básicos de curadoria de recursos educacionais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico?; e c) Os textos teóricos podem ajudar os alunos a desenvolver a reflexividade em relação à curadoria de recursos educacionais, à aprendizagem móvel e ao uso de material autêntico? Ademais, para orientar a avaliação, as seguintes escalas foram propostas: (1) Sim, plenamente; (2) Parcialmente; e (3) Precisa ser revisto e/ou adaptado. É válido mencionar que os especialistas também poderiam justificar suas atribuições, assim como sugerir mudanças e/ou adaptações para o enriquecimento do produto da presente pesquisa.

Segundo a avaliação da Especialista 1 (E1), o referencial teórico selecionado e utilizado na oficina foi adequado, bem como a teoria pode proporcionar o conhecimento de conceitos básicos dos assuntos abordados. Além disso, a E1 mencionou que o material pode auxiliar também os alunos a fomentarem reflexões acerca de curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico. Ressalte-se que esta E1 atribuiu a escala de avaliação 1 em todas as perguntas desta etapa.

No entanto, para o Especialista 2 (E2), a escolha do referencial teórico utilizado na organização da oficina precisa ser revista. O especialista afirma que o referencial escolhido apresenta uma visão ampla dos assuntos em questão, o que o faz

recomendar referenciais específicos de ensino de línguas adicionais, como o de Pegrum (2014) e Çakmak (2019).

Considero importante a indicação apontada pelo E2, pois a oficina proposta direcionou-se inicialmente para alunos de língua inglesa (mas pode ser adaptada para outras línguas, materna e estrangeira, de acordo com as necessidades de cada grupo de aluno). Não obstante, o foco principal está na seleção e avaliação de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras, ou seja, no processo de curadoria de conteúdo, e não relacionado, especificamente, com o processo de ensino-aprendizagem e de aquisição da língua-alvo. O que me leva a concordar com Creswell e Creswell (2021, p. 22) ao afirmarem que “[...] a literatura funciona como um pano de fundo do problema ou situação que conduziu à necessidade do estudo, [...]”

Nessa perspectiva, as leituras sugeridas para os alunos da oficina cumpriram seu papel funcional e reflexivo sobre a importância de organizar, conscientemente, por meio do processo de curadoria, materiais autênticos disponíveis para o ensino a partir de critérios pré-definidos com o uso do telefone celular, um dos dispositivos móveis mais usados pela população brasileira, de acordo com o TIC Domicílio 2020 (2021).

Tais afirmações estão explícitas nas falas dos próprios alunos participantes da Oficina de Curadoria, os quais teceram comentários positivos e favoráveis a escolha das leituras. O Quadro 5, a seguir, apresenta comentários de quatro alunos em duas atividades propostas pelo professor responsável pela disciplina. A primeira atividade trata de um fórum de discussão acerca das leituras realizadas e a segunda atividade refere-se à uma autoavaliação sobre a disciplina, a qual, um dos critérios, era avaliar as leituras propostas. Ambas as atividades foram realizadas via plataforma *Google Classroom*.

**Quadro 5** – Percepções dos alunos acerca das leituras sugeridas na Oficina de Curadoria

| Participante (P) | Atividade          | Comentários                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1 <sup>14</sup> | Fórum de discussão | É interessante o levantamento de aplicativos para aprendizagem de língua apresentados por GANGAIAMARAN e PASUPATHI (2017). A diversidade de aplicativos para serem usados em aparelhos celulares e a distribuição por alunos do ensino fundamental, ensino |

<sup>14</sup> A fim de preservar a identidade dos alunos da pesquisa, decidi nomeá-los de *Participantes*, representado pela letra P maiúscula e de um número, correspondente a percepção de um novo aluno.



|           |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |                    | médio, jovens e adultos e universitários e as possibilidades de atender as diversas habilidades de aprendizagens. [...] O professor para além de curador é um grande estrategista para fazer valer o direito de aprendizagem de seus discentes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>P2</b> | Fórum de discussão | Acredito que os critérios de seleção do melhor material para o ensino/aprendizagem de língua estrangeira estão diretamente relacionados com a qualidade dos recursos, conforme estudos feitos pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira-CIEB. Percebe-se durante a leitura do texto que cada critério para selecionar um determinado recurso possibilita não só escolher o material mais adequado para tal proposta de ensino, como também nos faz refletir sobre de que forma esta "escolha" pode impactar no ensino dos alunos, pois como professor/curador também devemos analisar o contexto de ensino, a motivação e também o objetivo de aprendizagem, ou seja, quais competências comunicativas pretendemos trabalhar com estes alunos, por exemplo. |
| <b>P3</b> | Autoavaliação      | [...] Em suma, a disciplina ultrapassou as minhas expectativas. Todos os materiais e referências foram, de fato, utilizados em todas as aulas e também em disciplinas que nunca imaginava que pudesse aplicar esses conhecimentos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>P4</b> | Autoavaliação      | [...] De modo geral, a disciplina foi bem executada com atividades e materiais de leitura e estudos adequados e que fizeram sentido para nós, que estamos nesse exercício de construção de aulas interessantes, atraentes e significativas no ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Diante do exposto, as leituras indicadas para a oficina sobre curadoria digital não serão alteradas.

Em relação à segunda pergunta (a teoria proporcionou a conhecer conceitos básicos de curadoria de recursos educacionais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico?) desta primeira etapa de avaliação do produto educacional, que questionava acerca dos conhecimentos básicos sobre curadoria de recursos

educacionais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico proporcionados pelos referenciais teóricos indicados pela pesquisadora, o E2 atribuiu a escala 2 de avaliação, ou seja, parcialmente. Para o E2, as teorias indicadas promoveram uma noção simples e ampla sobre aprendizagem móvel, que não direcionava os participantes da oficina a selecionarem aplicativos para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras, segundo sua percepção.

Como idealizadora e ministrante da oficina, observei que os alunos estavam motivados e engajados com todo o processo de curadoria, inclusive, de maneira reflexiva, com a seleção e o uso de aplicativos, tornando, assim, a aprendizagem significativa.

No Quadro 6, apresento algumas das percepções de mais quatro alunos acerca do processo de curadoria realizado na disciplina de *Tecnologias no ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras*. Os comentários são advindos de duas atividades propostas pelo professor da disciplina: uma autoavaliação, a qual já fora mencionada anteriormente, e uma atividade acerca das impressões sobre a curadoria realizada, respondida pelos alunos via plataforma *Google Forms*.

**Quadro 6** – Percepções dos alunos sobre a curadoria realizada

| Participante (P) | Atividade                              | Comentários                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P5               | Autoavaliação                          | A imersão no assunto sobre curadoria foi para mim a parte mais gratificante, um assunto que não sai da minha cabeça e me fez pesquisar mais e mais sobre. Com certeza, irei usar num futuro não tão distante.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| P6               | Impressões sobre a curadoria realizada | Acredito que foi um aprendizado enorme fazer o processo de curadoria em aplicativos que são de uso cotidiano e até mesmo aqueles que não são voltados exclusivamente à educação. Será um conhecimento que colocarei em prática de agora em diante graças a essa disciplina.                                                                                                                                                                                                                                      |
| P7               | Impressões sobre a curadoria realizada | Considero que o processo de curadoria de aplicativos realizado durante a disciplina de tecnologias foi satisfatório porque eu tive a oportunidade de aprender na prática o que é e como fazer uma curadoria de um aplicativo com o intuito de usá-lo para fins educacionais. Também compreendi as contribuições que a curadoria traz para o ensino e a aprendizagem no que diz respeito ao processo de elaboração de materiais didáticos para o ensino de línguas estrangeiras. Com isso, entendo que o processo |

|           |                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |                                        | de curadoria é um fator indispensável no trabalho do professor.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>P8</b> | Impressões sobre a curadoria realizada | Foi muito interessante realizar a curadoria de aplicativos; pude analisar aspectos que eu nunca havia prestado muita atenção de aplicativos que utilizo diariamente, creio que a curadoria definitivamente será algo que sempre irei levar em consideração na preparação de minhas aulas envolvendo tecnologias. |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Como foi possível observar no Quadro 6, os participantes da Oficina de Curadoria a classificaram como positiva em seu processo de aprendizagem, como futuros professores de língua inglesa. Ademais, eles fizeram uso de expressões como “assunto [...] mais gratificante”, “aprendizado enorme”, “processo [...] satisfatório” e “fator indispensável” para enfatizar o quão significativo foi para eles estarem imersos no processo de curadoria de aplicativos para o ensino de língua inglesa. Além disso, pôde-se observar, pelas falas dos participantes, que a Oficina de Curadoria despertou o interesse deles de aprofundar-se mais sobre o assunto, almejando, também, utilizarem o que aprenderam em suas futuras práticas docentes.

É importante salientar que o E2, nas duas primeiras perguntas, deteve-se apenas ao referencial teórico que concerne à aprendizagem móvel, não mencionando em sua avaliação, as demais temáticas das leituras, a saber, curadoria de recursos educacionais digitais e materiais autênticos.

Na última pergunta da primeira etapa, a qual se questiona se os textos empregados auxiliam no desenvolvimento da reflexividade em relação à curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico, o E2 atribuiu, em sua avaliação, a escala 2 (parcialmente). Para ele, os textos podem colaborar para uma reflexão ampla dos assuntos, no entanto, essa reflexão não será direcionada ao contexto de ensino acerca de aprendizagem móvel dos participantes da oficina. De acordo com suas palavras, “[a]credito que os textos apresentados podem ajudar a desenvolver esta reflexão de forma ampla, porém não voltada para o contexto de ensino para o qual eles irão desenvolver a aprendizagem móvel de línguas.” (E2).

Considerando a percepção do E2, entendo que a reflexão foi fundamental durante todo o processo de curadoria da oficina, uma vez que os alunos aprenderam fazendo (curadoria de aplicativos na prática), conscientes (uso da matriz de avaliação) e organizando a aprendizagem de língua inglesa para práticas pedagógicas (seleção de aplicativo para ensinar a língua-alvo). Nas palavras de Alarcão (2013, p. 22), os aprendentes “[...] aprendem a fazer fazendo e refletindo sobre os problemas, vendo-os sob diferentes pontos de vista, construindo soluções para cada caso, verificando a validade das soluções construídas.”

Por sua vez, o uso do telefone celular ajudou na curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras, uma vez que os alunos da oficina puderam usar a rede móvel (3G ou 4G) de seus aparelhos, dados, estes já comprovados pelo TIC Domicílios 2020 (2021). De acordo com o estudo, 75% dos usuários acessam a Internet pelo telefone celular por meio de rede móvel (3G ou 4G), 90% por rede WiFi e 66% por ambas as tecnologias (TIC DOMICÍLIOS 2020, 2021).

A pandemia da COVID-19 ampliou a comunicação entre as pessoas por meio de o uso do telefone celular, em que 80% dos usuários afirmaram

realizar conversas por chamadas de voz ou vídeo [...], um acréscimo de cerca de 23 milhões de pessoas em relação a 2019 (73%). Esse aumento na utilização pode estar relacionado à pandemia da COVID-19, tanto pela migração de atividades profissionais para o regime de teletrabalho e de atividades escolares para o ensino remoto, quanto pela substituição de encontros presenciais por conversar virtuais entre amigos e familiares durante o período. (TIC DOMICÍLIOS 2020, 2021, p. 81).

Sou consciente que o acesso gratuito e de qualidade da Internet no Brasil ainda precisa atingir a todas as camadas da população, para que o acesso à informação seja igual para todos. Por isso, preocupei-me em investigar previamente se todos os participantes da Oficina de Curadoria possuíam dispositivos móveis com memória e acesso à Internet (*Wi-fi* ou dados móveis) minimamente suficientes para participarem dos encontros síncronos e assíncronos requeridos pela Oficina de Curadoria, para assim, poder executá-la de forma adequada às ferramentas que os participantes possuíam. A Figura 21 elucida a investigação citada, cuja plataforma utilizada fora o *Google Forms*.

**Figura 21** – Investigação sobre os recursos disponíveis

7. Recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina de Tecnologias \*

☐ Celular

☐ Computador

☐ Notebook

☐ Tablet

☐ Outro: \_\_\_\_\_

8. Caso tenha celular, qual a memória disponível para baixar aplicativos para fins acadêmicos? \*

☐ Menos de 500MB

☐ Entre 500MB e 1GB

☐ Entre 1 a 3GB

☐ Entre 3 a 5GB

☐ Mais de 5GB

☐ Outro: \_\_\_\_\_

9. Qual(is) seu(s) tipo(s) de acesso à internet para acompanhar as aulas e realizar atividades síncronas e assíncronas? \*

☐ Conexão Wi-fi

☐ Dados móveis do celular

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora

Assim como nas perguntas 1 e 2, o E2 manteve-se direcionando sua resposta, apenas, para uma das temáticas abordadas, a aprendizagem móvel.

Nesta vertente, entendo a percepção do E2 e suas sugestões de alteração dos textos teóricos sobre aprendizagem móvel, em especial. Conforme já pontuei nesta subseção, os textos escolhidos e sugeridos por mim, como pesquisadora desta pesquisa e ministrante da oficina, atingem seus reais propósitos para a oficina de

curadoria de materiais digitais para o ensino de línguas estrangeiras, uma vez que proporcionaram aos alunos (futuros professores) a pensar a teoria na prática e a refletirem criticamente a prática pedagógica.

#### **4.2.2 Matriz para curadoria digital de aplicativos**

Esse critério objetivou avaliar as características funcionais dos aplicativos a partir da matriz proposta aos participantes da Oficina de Curadoria, em apoio a atividades práticas para o ensino de línguas estrangeiras. O critério foi subdividido em duas perguntas direcionadas ao Painel de Especialistas, quais sejam: a) a matriz para curadoria digital proposta está apropriada para avaliar aplicativos que não foram concebidos para fins educacionais?; e b) a matriz cria oportunidades para o professor autonomamente avaliar aplicativos de seu interesse para ensinar inglês?

Para a avaliação, o Painel de Especialistas deveria utilizar a seguinte escala como resposta: (1) Sim, plenamente; (2) Parcialmente; e (3) Precisa ser revisto e/ou adaptado. Além disso, os especialistas também poderiam comentar suas atribuições, bem como sugerir mudanças e/ou adaptações para o produto educacional proposto.

Para a primeira pergunta (a matriz para curadoria digital proposta está apropriada para avaliar aplicativos que não foram concebidos para fins educacionais?), a E1 atribuiu a escala 1 (Sim, plenamente), considerando, assim, que a matriz cumpriu com seu propósito ao direcionar os participantes a avaliarem de forma satisfatória aplicativos que poderão ser utilizados no ensino de língua inglesa ou línguas estrangeiras.

Assim como a E1, o E2 atribuiu também a escala 1 para a primeira pergunta, mencionando, no espaço de comentários e/ou sugestões, que “aplicativos não-educacionais podem ser avaliados por essa matriz”. O E2 justifica sua resposta afirmando que as perguntas da matriz lidam com a educação de línguas de forma mínima, sugerindo, também, que as perguntas de memória e interface sejam separadas das perguntas de ensino e aprendizagem móvel.

No entanto, essas perguntas estão separadas por seções e apresentadas no material disponibilizado aos avaliadores (VIDE APÊNDICE A), que são as de *Ensino e Aprendizagem* e *Princípios Norteadores*, assim como ilustra a Figura 22.

**Figura 22** – Matriz para curadoria digital de aplicativos (Seções de *Ensino e Aprendizagem* e *Princípios Norteadores*)

| ENSINO E APRENDIZAGEM                                                         |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|---------|-------------|
| Habilidade(s) desenvolvida(s):                                                |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| <input type="checkbox"/> Produção oral                                        | <input type="checkbox"/> Produção escrita | <input type="checkbox"/> Compreensão oral | <input type="checkbox"/> Compreensão escrita | <input type="checkbox"/> Gramática | <input type="checkbox"/> Vocabulário |         |             |
| <input type="checkbox"/> Cultura                                              | <input type="checkbox"/> Pronúncia        | <input type="checkbox"/> Outro(s): _____  |                                              |                                    |                                      |         |             |
| PRINCÍPIOS NORTEADORES                                                        |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
|                                                                               | Muito bom                                 | Bom                                       | Aceitável                                    | Ruim                               | Muito ruim                           | Péssimo | Comentários |
| O design do aplicativo é visualmente motivante para a aprendizagem.           |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo carrega rapidamente e não trava.                                 |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo não contém publicidade.                                          |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo fornece possibilidade de feedback.                               |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo promove trabalho em grupo.                                       |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo promove trabalho individual.                                     |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O aplicativo demanda pouca memória da plataforma.                             |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| O conteúdo realizado pelo aplicativo pode ser exportado, copiado ou impresso. |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| As informações do aplicativo são isentas de erros.                            |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |
| [espaço destinado a outros princípios que se julgar necessário incluir]       |                                           |                                           |                                              |                                    |                                      |         |             |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Conforme apresentado na Figura 22, não há a necessidade de separar as perguntas de ensino/aprendizagem e memória e interface sobre aplicativos (seção de Princípios Norteadores), visto que elas já se encontram classificadas por seções, em que essas referem-se à interface, ao *design* e sistema de *feedback* do aplicativo, ao passo que aquele está relacionado às habilidades linguísticas, ao uso sistêmico e a fatores culturais e de pronúncia da língua-alvo.

Ainda sobre pergunta 1, o E2 acrescenta que a Matriz proposta necessita de ajustes. Ele afirma que não ficou compreensível se a curadoria feita por meio da Matriz seria para o ensino ou a aprendizagem de línguas estrangeiras, pois, em suas palavras “[d]ependendo desse foco, as perguntas seriam bem diferentes. De qualquer forma, as perguntas da matriz pouco direcionam tanto para ensino, quanto para aprendizagem.”

Compreendo a posição do E2 acerca do foco da Matriz. No entanto, considero pertinente o tópico *Ensino e Aprendizagem* proposto na matriz, pois o foco está no ensino e na aprendizagem das habilidades linguísticas (*reading, writing, listening e speaking*) e na possibilidade de ensino e aprendizagem de gramática, vocabulários, aspectos culturais e foco na pronúncia do inglês. Esses aspectos deveriam ser levados em considerações pelo professor ao analisar as potencialidades do aplicativo escolhido no processo de curadoria para ensinar e para aprender a língua, de acordo com as necessidades do contexto e do público-alvo, visto que os dois termos estão relacionados entre si. De acordo com Freire (2002), ensino e aprendizagem não existem um sem o outro, pois:

[a]prender precedeu ensinar ou, em outras palavras, ensinar se diluía na experiência realmente fundante de aprender. Não temo dizer que inexiste validade no ensino de que não resulta um aprendizado em que o aprendiz não se tornou capaz de recriar ou de refazer o ensinado, em que o ensinado que não foi apreendido não pode ser realmente aprendido pelo aprendiz. (FREIRE, 2002, p. 13).

Para corroborar com Freire (2002), o Quadro 7 apresenta mais algumas percepções dos participantes da Oficina de Curadoria no que concerne à Matriz e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.



**Quadro 7** – Percepções dos participantes quanto a Matriz sobre curadoria digital de aplicativos

| Participante<br>(P) | Atividade                              | Comentários                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>P9</b>           | Percepções sobre a curadoria realizada | Achei um processo muito importante, tendo em vista que nos ajuda a selecionar o melhor material de acordo com o contexto da aula. Também gostei bastante da atividade em que nós colocamos em prática a curadoria, na qual utilizamos a matriz.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>P10</b>          | Percepções sobre a curadoria realizada | Eu achei bem interessante aprender sobre os critérios que devem ser considerados para selecionar, avaliar um aplicativo(s) no processo de curadoria [...], em que aspecto o mesmo é voltado para o ensino/aprendizagem, os princípios norteadores, caracterizar as potencialidades e limitações, etc., do recurso tecnológico escolhido. Também, como utilizar e adaptar planos de aula e atividades a partir de aplicativos que não foram criados para fins educacionais [...] neste processo de curadoria. Como o professor/curador deve atentar-se cuidadosamente neste processo com o intuito de utilizar tal recurso de maneira que incentive e faça os alunos a desenvolverem seu senso crítico e a sua autonomia durante o seu progresso de aprendizagem. |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Segundo o P9, a matriz utilizada possibilitou aos participantes da Oficina a colocar em prática o processo de curadoria. Em conformidade com o objetivo da Matriz, o P10 citou alguns dos critérios da Matriz como algo que poderia auxiliar no ensino e na aprendizagem de línguas, auxiliando, assim, o professor a fomentar o desenvolvimento do senso crítico e autonomia de seus alunos. Desse modo, a oficina de curadoria de aplicativos proporciona aos alunos de língua inglesa desta pesquisa “a necessidade de formar professores para que reflitam, investiguem e sejam críticos em relação à sua própria prática.” (GARCÍA, 2013, p. 184).

Em relação à segunda pergunta dessa subseção (a matriz cria oportunidades para o professor autonomamente avaliar aplicativos de seu interesse para ensinar

inglês?), a E1 atribuiu a escala 2 (Parcialmente). Para justificar sua atribuição, a E1 sugeriu que a Matriz incluísse orientações acerca da pertinência dos aplicativos analisados possuírem um *layout* agradável, assim como dicas sobre *feedback* e potencialidades dos aplicativos.

Aprecio as sugestões da E1, pois são relevantes para o contexto de futuros professores de inglês, uma vez que eles devem apropriar-se de conceitos de *layout*, *feedback* e potencialidades de aplicativos para possuírem uma maior propriedade para avaliá-los. Entretanto, em minha concepção, as orientações sugeridas pela E1 não se adequariam ao formato da Matriz proposta, visto que a sua organização dar-se pela descrição de dados dos aplicativos preenchidos pelos avaliadores. Portanto, as sugestões da E1 se adequariam em um documento específico, à parte, com as orientações acerca de como avaliar o *layout*, *feedback* e potencialidades dos aplicativos a partir da matriz.

Acerca da segunda pergunta, o E2 atribuiu a escala 3 (Precisa ser revisto e/ou adaptado). Para o E2, se a Matriz for direcionada a professores de língua inglesa, ela deve conter perguntas “baseadas nas frases de instrução”, como “*input*, prática controlada, prática independente e avaliação”. O E2 acrescenta que se a Matriz for utilizada para o professor apontar para os alunos usarem aplicativos de forma autônoma, as perguntas deveriam ser fundamentadas nas fases de aprendizagem.

Os apontamentos do E2 são pertinentes, pois ele apresenta uma preocupação quanto ao contexto em que a Matriz poderá ser aplicada. Todavia, ela não está direcionada apenas a professores de língua inglesa, mas para professores de outras línguas estrangeiras, por isso a Matriz apresenta termos comuns ao ensino e aprendizagem de outras línguas. Além disso, a Matriz foi concebida para o uso do professor que almeja realizar uma curadoria de aplicativos a serem utilizados em suas aulas, em cursos de formação inicial e continuada, e não, necessariamente, por alunos da educação básica. Ademais, o professor, seja ele de quaisquer disciplinas, assume nessa fase o papel de curador, que segundo o CIEB (2017, p. 6) as suas atribuições incluem “selecionar, avaliar, organizar, administrar e comparar os conteúdos [...] de maneira que eles possam ser utilizados e compartilhados dentro das comunidades que possuem interesse nos mesmos”. Portanto, considero mais pertinente, pelos motivos arrolados anteriormente, disponibilizar a matriz em sua proposta original, com foco no professor.

### 4.2.3 Plano de Aula

Nesse critério, buscou-se avaliar a estrutura organizacional do plano de aula proposto aos participantes da Oficina de Curadoria em uma perspectiva pedagógica. Esse critério foi subdividido em duas perguntas para que os avaliadores do Painel de Especialistas pudessem responder: a) a estrutura organizacional do plano de aula apresentada aos alunos/professores está clara e objetiva?; e b) o plano de aula proposto pode permitir o professor, reflexivamente, visualizar o percurso do trabalho desenvolvido a partir do uso de um aplicativo?

O Painel de Especialistas deveria fazer uso da seguinte escala como resposta para sua avaliação: (1) Sim, plenamente; (2) Parcialmente; e (3) Precisa ser revisto e/ou adaptado. Ademais, os especialistas poderiam comentar suas respostas, assim como sugerir mudanças e/ou adaptações para o produto educacional avaliado.

Para a primeira pergunta (a estrutura organizacional do plano de aula apresentada aos alunos/professores está clara e objetiva?), a E1 atribuiu a escala 1 (Sim, plenamente), considerando a organização do plano compreensível e prático aos futuros professores e/ou professores de línguas estrangeiras em formação continuada, que podem utilizá-lo após terem perpassado pelo processo de curadoria de aplicativos.

No entanto, o E2 atribuiu a escala 3 (Precisa ser revisto e/ou adaptado) para responder a primeira pergunta. Para justificar sua resposta, o E2 declarou que “as atividades previstas no plano de aula (pré-durante-pós atividade) podem ser utilizadas para qualquer conteúdo, inclusive Física, Biologia, por exemplo.” Além disso, o E2 sugeriu fazer uso de uma sequência pedagógica própria para o ensino de línguas estrangeiras, sem mencionar qual seria a mais apropriada para esse contexto.

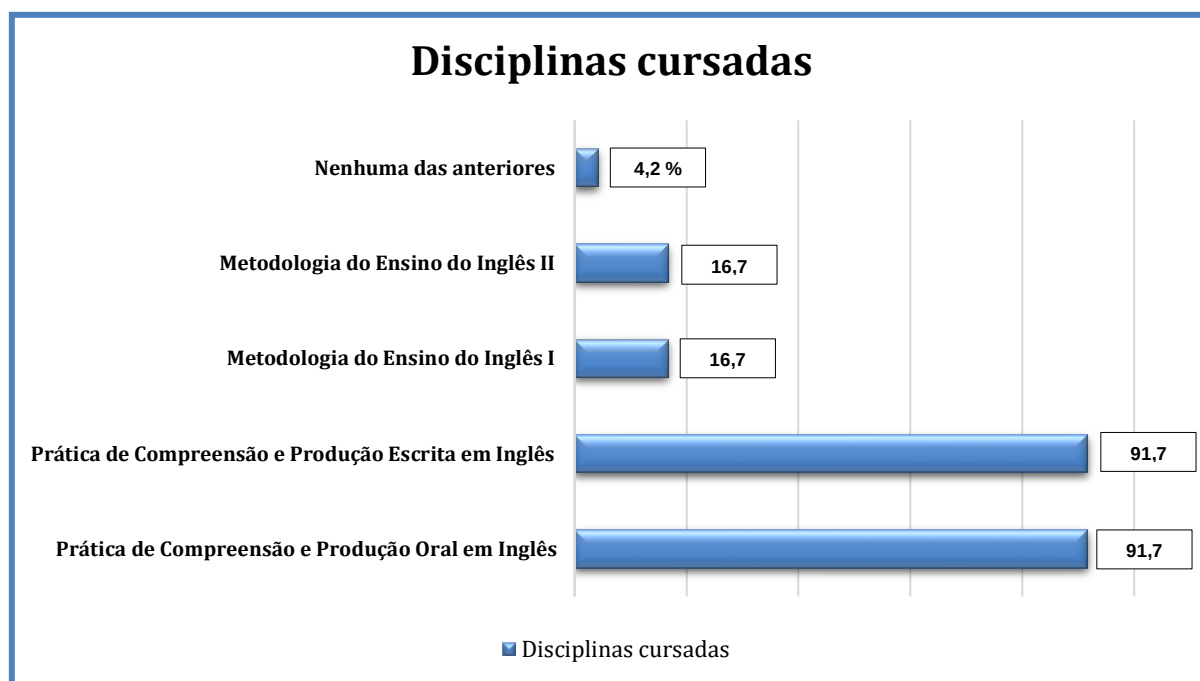
Concordo com o E2 ao ponderar que o Plano de Aula possa ser utilizado para o ensino de qualquer assunto, de qualquer disciplina e área do conhecimento, o que me faz refletir sobre o alcance que a Oficina de Curadoria poderá atingir, podendo ser utilizada e/ou adaptada por professores não apenas de línguas estrangeiras, mas também de qualquer conteúdo.

Seguidamente, o E2 recomendou a utilização de um plano de aula específico para o ensino de línguas estrangeiras. Compreendo a preocupação do E2 em especificar o planejamento, no entanto, como ex-aluna e professora substituta da FALEM, especificamente do curso de Letras–Língua Inglesa, posso afirmar que os

graduandos, no geral, são ensinados a fazerem planejamentos utilizando a estrutura “pré-atividade / durante-atividade / pós-atividade” em diversas disciplinas, como as de *Prática de Compreensão e Produção Oral em inglês*, e *Prática de Compreensão e produção Escrita em Inglês*, nas quais eles são ensinados a como planejar aulas utilizando essa estrutura, a mesma proposta no plano de aula da Oficina de Curadoria.

As competências e habilidades previstas para serem adquiridas nas disciplinas de *Prática de Compreensão e Produção Oral em inglês* e *Prática de Compreensão e produção Escrita em Inglês* são, dentre outras, as de: a) elaborar plano de unidade didática e de aula; b) selecionar, elaborar e adaptar materiais didáticos; c) formular e executar propostas de intervenção pedagógica ajustadas ao nível e possibilidades dos alunos, aos objetivos e às características dos conteúdos próprios às etapas pertinentes; e d) planejar e gerenciar situações didáticas ajustadas ao nível e possibilidades dos alunos que lhes permitam aprender a língua estudada a partir da diversidade de textos que circulam socialmente (SIGAA-UFPA, ano 2022, documento *on-line*).

Consciente que os discentes do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa participantes da Oficina de Curadoria deveriam ter conhecimentos prévios sobre planejamento de aulas, uma das perguntas do questionário sobre a Identificação do Perfil Discente (mais detalhadamente explicado no capítulo Percurso Metodológico), fora acerca das disciplinas cursadas antes da disciplina de *Tecnologias no ensino/aprendizagem de língua estrangeiras*, em que a Oficina de Curadoria estava sendo aplicada. Dos 24 participantes, apenas 1 declarou não ter cursado nenhuma das disciplinas mencionadas no questionário, o que implica afirmar que a grande maioria dos alunos estava preparado para planejar aulas seguindo o modelo proposto (pré-atividade / durante-atividade / pós-atividade). Os dados desse levantamento podem ser averiguados na Figura 23 a seguir, cujo gráfico fora retirado da plataforma *Google Forms* em que os alunos responderam ao questionário:

**Figura 23** – Disciplinas cursadas pelos participantes da Oficina de Curadoria

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

Vale ressaltar que a disciplina de *Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras* é geralmente ofertada aos alunos do 4º ou 5º período, cujas disciplinas *Prática de Compreensão e Produção Oral e Escrita* já foram ou estão sendo ofertadas. O aluno que não havia cursado nenhuma das disciplinas foi orientado e acompanhado pela pesquisadora e professor responsável da disciplina durante a realização das atividades da Oficina de Curadoria, as quais foram indicadas realizá-las em grupos com os demais alunos que já possuíam conhecimentos prévios acerca de planejamento de aulas.

Pelas razões explicitadas, a recomendação do E2 será integrada parcialmente no produto presente nessa dissertação em forma de sugestão de adaptação por parte dos professores que irão utilizá-la, que poderão adequar a seus alunos de acordo com seus contextos e conhecimentos prévios sobre planejamento de aulas.

Outra sugestão feita pelo E2 na primeira pergunta foi especificar o contexto de ensino no plano de aula, pois ele direciona ao modelo presencial e síncrono, no entanto, o modelo *on-line* de ensino deveria também ser considerado. A ponderação do E2 nesse quesito é de essencial importância, visto que muitos professores tanto de línguas estrangeiras, como de diversas disciplinas, passaram a ministrar aulas *on-line*, tanto de forma síncrona, quanto assíncrona, com o advento da pandemia da

COVID-19, vista como algo que acarretou mudanças profundas na educação segundo Quintairos, Elisei, e Velloso (2021, p. 35), pois “passamos da dicotomia educação presencial versus à distância, para atividades síncronas e assíncronas”, as quais exigem metodologias e abordagens distintas de ensino. Dessa forma, a recomendação do E2 sobre a especificação no contexto de ensino será incluída no plano de aula proposto na Oficina de Curadoria.

Em relação à segunda pergunta (o plano de aula proposto pode permitir o professor reflexivamente visualizar o percurso do trabalho desenvolvido a partir do uso de um aplicativo?), a E1 atribuiu a escala 1 de avaliação (Sim, plenamente), considerando que o plano de aula apresentado auxilia na reflexão do passo-a-passo do planejamento com base no aplicativo analisado por meio da Matriz de avaliação.

Entretanto, o E2 atribuiu a escala 3 (Precisa ser revisto e/ou adaptado) para a segunda pergunta. O E2 justificou sua atribuição afirmando que as atividades propostas no plano de aula estão amplas e não direcionadas ao uso de aplicativos móveis. Em seguida, o E2 sugeriu 3 itens específicos para serem incluídos no plano de aula, quais sejam: a) identificação das funcionalidades do aplicativo; b) identificação sobre como o usuário pode usar a língua estrangeira com o aplicativo; e c) relação do conteúdo do aplicativo com o interesse do aluno. Tais recomendações estão relacionadas ao que Krimberg *et al.* (2017) destacam sobre a importância de professores elaborarem planejamentos que abranjam definições de como utilizar aplicativos móveis, adaptando-se de acordo com o contexto de seus alunos.

As sugestões do E2 são pertinentes ao que o plano de aula propõe, visto que o professor, ao planejar uma aula utilizando um aplicativo móvel, deve primeiramente conhecer todas as funcionalidades dele para melhor orientar seus alunos, assim como ele deve saber identificar como os aprendentes podem utilizar a língua estrangeira utilizando o aplicativo. Por fim, assim como o E2, considero primordial que o conteúdo do aplicativo seja relacionado com os interesses dos alunos, o que gera uma maior participação ativa deles nas aulas. De acordo com Freitas e Filho (2018, p.55) “[...] a participação ativa do aluno no processo de ensino-aprendizagem traz motivação e engajamento para a assimilação de novos conhecimentos.” Diante do exposto, as recomendações do E2 acerca da segunda pergunta sobre o plano de aula serão inclusas no produto final proposto.

#### 4.2.4 Etapas de organização da oficina

Esse critério objetivou avaliar as etapas de organização da oficina, incluindo cada etapa quanto à sua estrutura e adequação ao contexto aplicado. Fez-se necessário subdividir esse critério em duas perguntas: a) as seis etapas sistematizadas propostas para a realização da oficina estão adequadas e coerentes?; e b) a estrutura organizacional proposta da oficina promove a competência digital do professor?. Lembrando que a oficina teve a seguinte ordem: 1. Leitura dos textos de Cechinel (2017) e Silva (2019) sobre curadoria digital; 2. Reflexão e discussão sobre os textos lidos; 3. Leitura dos trabalhos de Gangaianaran (2017) Fontana (2020) sobre aprendizagem móvel e material autêntico; 4. Reflexão e discussão sobre os textos lidos, questionário sobre o perfil discente e matriz de avaliação de aplicativos; 5. Plano de aula e planejamento de atividades; e 6. Apresentação dos planejamentos.

Para responder as perguntas, o Painel de Especialistas deveria utilizar a seguinte escala de avaliação: (1) Sim, plenamente; (2) Parcialmente; e (3) Precisa ser revisto e/ou adaptado. Outrossim, os especialistas também poderiam comentar suas atribuições, bem como sugerir mudanças e/ou adaptações para o produto final.

A E1, em sua avaliação da primeira pergunta (as seis etapas sistematizadas propostas para a realização da oficina estão adequadas e coerentes?), atribuiu a escala 1 (Sim, plenamente). A E1 considerou que as leituras dos textos sugeridas, as ponderações e discussões sobre esses textos, o questionário sobre o perfil discente, a matriz para a avaliação de aplicativos, o plano de aula, o planejamento de atividades, e a apresentação dos planejamentos, estão apropriados e seguem uma sequência lógica para a Oficina de Curadoria. Em concordância com a E1, o E2 atribuiu a escala 1 (Sim, plenamente) para a pergunta 1, apontando que as seis etapas da Oficina de Curadoria estão satisfatórias.

Acerca da segunda pergunta (a estrutura organizacional proposta da oficina promove a competência digital do professor?), a E1 atribuiu novamente a escala 1 (Sim, plenamente), concordando que a estrutura da Oficina de Curadoria possibilita o fomento da competência digital do professor, no caso dessa Oficina, tanto dos professores de línguas estrangeiras em formação, como dos professores que podem estar atuando em sala de aula.

Em discordância com a E1, o E2 atribuiu a escala 2 (Parcialmente) para a segunda pergunta. O E2 justificou sua atribuição ponderando que a proposta

organizacional da Oficina de Curadoria promove a competência digital do professor de forma generalizada. Ademais, o E2 acrescenta que para o uso dos professores de línguas estrangeiras, a organização da Oficina deva ser reorganizada, deixando implícito que as sugestões que ele apontou ao responder as demais avaliações possam auxiliar na reorganização da Oficina de Curadoria. No entanto, é necessário pontuar que o desenvolvimento das competências digitais dos professores é um campo complexo de ser medido, visto que elas podem ser julgadas a partir dos conhecimentos, atitudes e aptidões dos professores segundo o Conselho da União Europeia (2018). Portanto, devemos julgar os contextos específicos dos participantes da oficina, para, seguidamente, pontuar se a competência digital deles fora desenvolvida de forma satisfatória.

Estou de acordo que as etapas da Oficina de Curadoria devam ser reorganizadas utilizando algumas das sugestões feitas pelo Painel de Especialistas, cujas alterações estão esclarecidas em cada subcapítulo, sendo valiosas sugestões para o enriquecimento e aprimoramento do produto educacional aqui desenvolvido.

Ademais, é importante pontuar também a satisfação acerca das etapas da Oficina de Curadoria a partir das percepções dos próprios participantes, os quais, no geral, reconheceram o quão fora significativo perpassar pelo processo de curadoria de aplicativos. No Quadro 8, é possível observar nas palavras dos participantes suas concepções acerca da Oficina, assim como algumas das competências digitais adquiridas a partir dela.

**Quadro 8** - Percepções dos alunos sobre a Oficina de Curadoria

| Participante<br>(P) | Atividade     | Comentários                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>P11</b>          | Autoavaliação | Considero que produzi de forma satisfatória esse processo. Ademais, destaco que o entendimento do que seja essa atividade foi bem interessante, pois já realizo no dia-a-dia, todavia, não de maneira processual e organizada, conforme pede a curadoria.                                                                                |
| <b>P12</b>          | Autoavaliação | Cabe ainda mencionarmos o êxito conquistado através do advento da atividade de curadoria de aplicativos. [...] Proposta essa cheia de possibilidades voltadas para o processo pedagógico de ensino / aprendizagem no contexto do uso das tecnologias para a sala de aula no plano versátil do ensino híbrido. Tal empreitada intelectual |



|            |               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            |               | coletiva foi realizada a partir de atividades genuínas e criativas, fomentadas por materiais de leitura e de estudo apropriados ao propósito concebido para tal, cujo conhecimento fora consolidado através das diversas tarefas dinamizadas sincronamente, havendo iluminado o caminho da nossa futura docência pós diplomação com mais direcionamento, havendo sido a curadoria das curadorias. [...]                                                                                                                                                                                                           |
| <b>P13</b> | Autoavaliação | <p>A curadoria dos aplicativos foi o ponto alto da disciplina, foi bastante produtivo avaliar os <i>apps</i> com base nos tópicos sugeridos pelo professor, auxiliando nossa forma de perceber melhor o uso dessas ferramentas no cenário do ensino de línguas.</p> <p>Toda a parte de produzir uma aula com o aplicativo escolhido foi bastante elucidativa, ainda que bastante complexo e difícil, os orientadores ajudaram muito e permitiram que tivéssemos tempo suficiente para produzir este tipo de conteúdo. Sinto-me mais confortável para trabalhar com materiais autênticos após esta disciplina.</p> |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

A partir das palavras dos participantes da Oficina de Curadoria, podemos afirmar que ela causou resultados significativos. Resultados esses que provavelmente irão impactar nas práticas docentes desses futuros professores de língua inglesa, contribuindo, assim, para alcançar um dos objetivos da disciplina de *Tecnologias* cursada, que é o de apresentar aos discentes as ferramentas fundamentais para suas futuras práticas docentes para o ensino de línguas estrangeiras, além da reflexão crítica para seu uso em diferentes contextos de aprendizagem (PP-FALEM, 2010, p. 3). Ademais, os participantes utilizaram expressões e adjetivos positivos para expressar contentamento e satisfação pelo processo que perpassaram, como “proposta essa cheia de possibilidades [...]”, “[a] curadoria dos aplicativos foi o ponto alto da disciplina, foi bastante produtivo [...]”, “[...] foi bastante elucidativa”.

Além disso, o P12 mencionou que as atividades propostas durante a Oficina de Curadoria foram “genuínas e criativas”, sendo a “curadoria das curadorias”, fazendo menção às diversas possibilidades que o professor como curador possa alcançar por meio de uma curadoria reflexiva, como a desenvolvida para esta dissertação.

Outras percepções dos participantes apresentadas incluem o reconhecimento que a curadoria de aplicativos auxilia o professor a analisar os aplicativos que almejam utilizar em sala de “maneira processual e organizada”, conforme o P11 mencionou. Seguidamente, o P13 classificou o processo de curadoria como algo que o faz “perceber melhor o uso dessas ferramentas no cenário do ensino de línguas.”. Tais afirmações nos remetem as competências digitais para professores propostas pelo Conselho da União Europeia (2018), o qual reconhece que um dos conhecimentos que os professores devam adquirir seja o da maneira que as tecnologias digitais apoiam a comunicação, estando conscientes de suas possibilidades e limitações de acordo com seu contexto de ensino.

Por fim, um dos participantes mencionou que uma das últimas atividades da Oficina (preparação de aula utilizando o aplicativo analisado pela matriz) fora complexa e difícil, no entanto, ele mencionou a orientação da pesquisadora e do professor da disciplina, assim como o tempo disponível para essa atividade como suficiente para realizá-la de forma satisfatória. A menção das orientações recebidas pelos especialistas nos remetem as competências digitais dos aprendentes propostas por Redecker e Punie (2017), pois, para os autores, os educadores devem motivar o desenvolvimento das competências digitais de seus aprendentes em suas práticas pedagógicas, promovendo atividades e tarefas que os auxiliem a transferir criativamente conhecimentos tecnológicos para novas situações, nesse caso, o planejamento de aulas. O participante reconheceu, assim, que as últimas etapas em questão foram apropriadas para seu êxito na atividade, reforçando as percepções positivas dos demais participantes quanto à organização das etapas da oficina.

Seguindo por essa direção, é relevante, a princípio, destacar que a percepção, discussão e sugestão do Painel de Especialistas sobre o planejamento e desenvolvimento da Oficina de Curadoria, proporcionou um replanejamento, um outro olhar desta oficina, como forma de mediar o conhecimento por meio do uso das tecnologias digitais, em especial, para o uso de aplicativos. Minha intenção é proporcionar para o professor de inglês, contexto de minha pesquisa, assim como para qualquer outro professor, de qualquer outra área do conhecimento, a construção consciente para a seleção, adaptação e avaliação de aplicativos para o fomento de competências digitais, além de pensar em conteúdos relevantes para o ensino de línguas estrangeiras.

A seguir, encontra-se o Quadro 9, que resume as sugestões acatadas a partir das colocações do Painel de Especialistas, assim como a seção do produto a qual as modificações foram feitas.

**Quadro 9** – Sugestões aceitas para o produto educacional

| Seção do produto     | Sugestões aceitas                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Plano de aula</b> | Sugestão de adaptação do plano de aula por parte dos professores que irão utilizá-la, de acordo com o contexto e conhecimentos prévios de seus alunos.                                                                                                            |
| <b>Plano de aula</b> | Especificação do contexto de ensino, mencionando as modalidades <i>on-line</i> e presencial.                                                                                                                                                                      |
| <b>Plano de aula</b> | Inclusão das funcionalidades do aplicativo analisado: a) identificação das funcionalidades do aplicativo; b) identificação sobre como o usuário pode usar a língua estrangeira com o aplicativo; e c) relação do conteúdo do aplicativo com o interesse do aluno. |

**Fonte:** Elaborado pela pesquisadora.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa objetivou planejar e aplicar uma oficina pedagógica para professores em formação inicial realizarem curadoria de aplicativos móveis para o ensino de línguas estrangeiras. Para alcançar o objetivo principal da pesquisa, busquei compreender o contexto dos alunos da FALEM, especialmente os discentes do curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa, no que concerne às suas percepções em relação ao uso de tecnologias digitais para o ensino dessa língua-alvo. Nessa busca, pude constatar que muitos desses discentes afirmam estar preparados para utilizarem tecnologias digitais para fins pedagógicos devido a sua familiaridade com tais tecnologias, no entanto, essa proximidade não os habilita a utilizarem de maneira pedagógica, crítica e consciente com seus futuros alunos.

Outro fator determinante para a concepção de minha pesquisa está relacionado ao conhecimento que a maioria dos alunos do curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa da FALEM faz uso de dispositivos móveis. À vista disso, tornou-se conveniente trabalhar com aprendizagem móvel no contexto desses discentes, além de relacionar essa temática com dispositivos móveis, que são os aplicativos utilizados para diversos fins, inclusive para a aprendizagem. A partir desses dados, e da consciência das potencialidades que aplicativos móveis podem possuir para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras, procurei responder a seguinte pergunta norteadora de minha pesquisa: *como auxiliar professores de línguas estrangeiras em formação inicial a realizarem curadorias de aplicativos móveis para utilizá-los nos diversos contextos de ensino?*

Para responder a essa questão norteadora, foram traçadas e desenvolvidas algumas etapas para realizar a *Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras*, tais como: a) a leitura de textos acerca de curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e o uso de materiais autênticos no ensino e na aprendizagem de línguas estrangeiras; seguindo com b) atividades de discussão e reflexões orais e por escrito sobre os textos lidos; a c) escolha e análise de aplicativos a partir de uma Matriz; o d) planejamento de aulas utilizando os aplicativos analisados; e e) *feedbacks* pontuais em relação as aulas planejadas.

As etapas da oficina de curadoria foram aplicadas em duas turmas de Letras – Língua Inglesa da UFPA, especificamente, na disciplina de *Tecnologias no Ensino/ Aprendizagem de Línguas Estrangeiras*, com carga horária de 68 h/a, que

aconteceram durante o período da pandemia da Covid-19. Por meio da oficina, pude constatar que o termo *curadoria* ainda era algo pouco conhecido entre os discentes desta disciplina, ademais, curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras também fora uma temática desconhecida entre eles. No entanto, com o exercício de realizar a leitura de textos teóricos acerca dessa temática, relacionando com aprendizagem móvel e materiais autênticos, os discentes puderam compreender de forma sistematizada e reflexiva como o processo de curadoria de recursos educacionais digitais podem ser aplicadas em seus futuros contextos de ensino.

Para que as discussões teóricas acerca de curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e materiais autênticos pudessem também ser de cunho prático aos discentes, a eles foi proposto analisar aplicativos de sua escolha, com a exigência de que tais aplicativos não tivessem sido concebidos para fins educacionais, a partir de uma matriz de avaliação. Nessa matriz, os alunos deveriam preencher com dados dos aplicativos escolhidos que os levassem a refletir de quais formas eles poderiam ser incorporados em atividades para o ensino de línguas estrangeiras.

Após a utilização da matriz para avaliar os aplicativos, os discentes foram conduzidos a planejar aulas a partir de um modelo de plano de aula pré-estabelecido pela pesquisadora. Por meio desse plano de aula, os discentes deveriam planejar atividades que utilizassem os aplicativos analisados pela matriz, além de estabelecer os objetivos da aula, contexto idealizado dos alunos e os procedimentos adotados nas etapas da aula. Vale ressaltar que o processo de elaboração do plano de aula foi acompanhado pela pesquisadora e pelo professor responsável da disciplina, os quais forneceram *feedbacks* pontuais e personalizados para cada planejamento. Por fim, os discentes apresentaram seus planejamentos e receberam seus últimos *feedbacks* para que pudessem aperfeiçoar as atividades planejadas.

Na sequência, as etapas da oficina de curadoria foram sistematizadas em um documento e enviadas a dois especialistas na área de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, com experiência em docência no ensino superior e em aprendizagem móvel no ensino de inglês. Os especialistas contribuíram com a sua *expertise* para o aperfeiçoamento do produto educacional com algumas sugestões, assim como apontaram quais aspectos da oficina foram relevantes para alcançar os objetivos traçados.

Dentre as sugestões pontuadas para o aperfeiçoamento da oficina estão: (a) sugerir a adaptação do plano de aula proposto na oficina por parte dos professores

que decidirem utilizá-la, de acordo com o contexto de ensino de seus alunos; (b) especificar o contexto de ensino no plano de aula (modelo presencial e *on-line*); e (c) incluir três itens específicos no plano de aula, como as funcionalidades dos aplicativos analisados, a identificação sobre como o usuário pode usar a língua estrangeira com o aplicativo e a relação do conteúdo do aplicativo de acordo com o interesse do aluno.

Após realizar os ajustes sugeridos pelo Painel de Especialistas, obteve-se a versão final da Oficina de Curadoria. Esse produto consiste em um caderno em formato de guia para professores em formação inicial ou continuada, objetivando a realização de seis etapas, desde a leitura de textos teóricos ao planejamento de aulas, utilizando aplicativos selecionados e avaliados por meio de uma curadoria sistematizada. É importante destacar que esse guia possui *links* de acesso para alguns materiais concernentes às etapas a serem realizadas, assim como *prints*, *QR codes* e explanações para facilitar o uso e a adaptação do guia por outros professores.

Dessa maneira, saliento a colaboração dessa pesquisa ao Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), especificamente à linha de pesquisa Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES), da qual faço parte como discente, visto que essa linha objetiva o desenvolvimento de produtos educacionais de cunho inovador e que possam ser inseridos em circunstâncias reais de ensino.

Destaco, ainda, a potencialidade deste produto educacional, cujo título é *Apps for Language Learning*, de ser expandido para o uso de professores de outras disciplinas, não apenas as de línguas estrangeiras, visto que esse produto é passível de adaptações de acordo com o contexto e as necessidades dos alunos participantes, caracterizando, assim, o caráter versátil desse produto educacional. Ademais, as atividades descritas no guia, as sugestões de como aplicá-las, além de tutoriais caso o(a) professor(a) não saiba utilizar a ferramenta proposta, reforçam o caráter adaptativo do guia a distintos grupos educacionais com diferentes necessidades de aprendizagem.

Por fim, evidencio a importância de cada vez mais docentes que lidam com a formação de professores de línguas estrangeiras realizarem pesquisas acerca de curadoria de aplicativos. De acordo com as pesquisas realizadas e apresentadas nesta dissertação, essa é uma área ainda em ascensão no campo de ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras. No entanto, esta área se faz importante na medida que reconhecemos que muitos professores de línguas estrangeiras já

realizam atividades de curadoria de maneira intuitiva, não-sistematizada e intencional, o que pode levar a proposta deste produto educacional como um diferencial, crítico e reflexivo, para construção do conhecimento docente em suas práticas pedagógicas e fomentar as competências digitais.

## REFERÊNCIAS

AL HAMDANI, D. S. Mobile learning: a good practice. **Procedia-Social and Behavioral Sciences**, v. 103, p. 665-674, 2013.

ALARCÃO, I. Reflexão crítica sobre o pensamento de D. Schön e os programas de formação de professores. *In*: ALARCÃO, I. **Formação reflexiva de professores: estratégias de supervisão**. Portugal: Porto, 2013. p. 11-39.

AL-JARF, M. Mobile apps in the EFL college classroom. **Journal for research scholars and professionals of English language teaching**. Riyadh, v. 4, n. 22, p. 1-5, 2020.

ARAÚJO, K. A avaliação de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa: análise de aspectos tecnológicos ou didáticos-pedagógicos. *In*: ARAÚJO, J.; ARAÚJO, N. (org.). **EaD em tela: docência, ensino e ferramentas digitais**. Campinas, SP: Pontes, 2013. p.179-207.

ARAÚJO, M. S. Cultura digital em um curso de licenciatura letras-inglês: um estudo de caso. **Revista e-curriculum**. São Paulo, v. 18, n. 2, p. 785-805, abr./jun. 2020.

ARAÚJO, M. S. Letramentos digitais na formação de professores de inglês. *In*: VII CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2018. **Anais do Workshop de Informática na Escola**. Fortaleza. p. 715-719, 2018.

ARAÚJO, M. S.; RAMOS, R. C. G. Tecnologia, formação docente e ensino de línguas em diálogo. *In*: MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA (org.). **A formação inicial de professores de inglês com tecnologias digitais: pesquisas em linguística aplicada**. São Paulo: Pontes Editores, 2021. p. 21-43.

BASSANI, P. S.; MAGNUS, E. B. Percursos de autoria em/na rede: o processo de curadoria de conteúdo digital na perspectiva dos ambientes pessoais de aprendizagem. **RE@ D-Revista de Educação a Distância e eLearning**. v. 3, n. 1, p. 78-99, 2020.

BELLUCCI JÚNIOR, J. A.; MATSUDA, L. M. Construção e validação de instrumento para avaliação do acolhimento com classificação de risco. **Revista brasileira de enfermagem**. v. 65, p. 751-757, 2012.

BEVILÁQUA, A. F.; COSTA, A. R.; FIALHO, V. R.; LEFFA, V. J. Princípios de curadoria de recursos digitais em inglês como segunda língua no ELO em nuvem. **Ilha do Desterro**, v. 74, n. 3, 2021.

BRASIL tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia, 2020. **Portal FGV**. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>. Acesso em: 16 jan. 2022.

BUGLER, D.; MARPLE, S.; BURR, E.; CHEN-GADDINI, M.; FINKELSTEIN, N. (2017). How teachers judge the quality of instructional materials. **WestEd**. São



Francisco, p. 1-14, mar. 2017. Disponível em:  
<https://cdn.edreports.org/legacy/files/teachers-judge-quality-of-instructional-materials-brief.pdf>. Acesso em: 25 jan. 2022.

ÇAKMAK, F. Mobile learning and mobile assisted language learning in focus. **Language and Technology**. Alanya, v. 1, n. 1, p. 30-48, 2019.

CAMPOS, F. A. C.; CAVALCANTI, A. P. Caminhos para um ensino disruptivo: o caso de educações em rede. In: ROCHA, D. G.; OTA, M. A.; HOFFMANN, G. (org.). **Aprendizagem digital: curadoria, metodologias e ferramentas para o novo contexto educacional**. Porto Alegre: Penso, 2021. p. 29-44.

CARVALHO, A. A. A. (org.). **Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários**. Portugal: Ministério da Educação, 2015. Disponível em:  
[https://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps\\_dispositivos\\_moveis2016.pdf](https://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps_dispositivos_moveis2016.pdf) Acesso em: 07 de julho de 2021.

CARVALHO, L. B. CARVALHO, T. L. Análise de atividades em aplicativos móveis para a aprendizagem de língua espanhola. **Macabéa-Revista Eletrônica do Netlli**. Crato, v. 9, n. 3, p. 386-405, 2020.

CASTILHO, C. A. V. **O papel da curadoria na promoção do fluxo de notícias em espaços informativos voltados para a produção de conhecimento**. 2015. 143 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) - Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015. Disponível em:  
<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/158799/337380.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 07 de julho de 2021.

CECHINEL, C. **Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais**. São Paulo: Centro de Inovação Para A Educação Brasileira – CIEB. 2017. 48 p.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. São Paulo: CIEB, 2017. Disponível em:  
<https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2021.

CHEN, X. Evaluating Language-learning Mobile Apps for Second-language Learners. **Journal of Educational Technology Development and Exchange**. Mississippi, v. 9, n. 2, p. 39-51, 2016.

CONSELHO da União Europeia. Recomendação do conselho sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida, de 22 de maio de 2018. **Jornal Oficial da União Europeia**. p. 1-13, maio de 2018.

CORRÊA, E. S.; BERTOCCHI, D. O algoritmo curador: o papel do comunicador num cenário de curadoria algorítmica de informação. In: CORRÊA, E. N. S. (Org.). **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA-USP, 2012. p. 22-

39. Disponível em: [https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook\\_curadoria\\_digital\\_usp/57](https://issuu.com/grupo-ecausp.com/docs/ebook_curadoria_digital_usp/57). Acesso em: 07 jul. 2021.
- CORREIA, A. P. As múltiplas facetas da curadoria de conteúdos digitais. **Revista Docência e Cibercultura**. Rio de Janeiro. v. 2, n. 3, p. 14-32, set./ dez. 2018. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/36884/27807>. Acesso em: 16 jan. 2022.
- COSTA, M. A. F.; COSTA, M. F. B. **Projeto de pesquisa: entenda e faça**. 6º ed. Petropolis: Vozes, 2015.
- CRESWELL, J. W.; CRESWELL, J. D. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 5ª ed. Porto Alegre: Penso, 2021.
- DE FREITAS, P. C.; FILHO, N. F. Aprendizagem móvel: percepções quanto à utilização por docentes da educação profissional e tecnológica. **Revista EDaPECI**. São Cristóvão, v. 18, n. 2, p. 50-63, 2018.
- DESCHAIINE, M. E.; SHARMA, S. A. The Five Cs of Digital Curation: Supporting Twenty-First-Century Teaching and Learning. **InSight**, v. 10, p. 19-24, 2015.
- FARRA, R. A. D.; LOPES, P. T. C. Métodos mistos de pesquisa em educação: pressupostos teóricos. **Nuances estudos sobre educação**. Franca, v. 24, n. 3, p. 67-80, 2013.
- FILHO, S. A. P; FRANCO, B. A. R. Ensino de língua estrangeira e a tecnologia: Kahoot! Quizlet e Wordwall. **Brazilian Journal of Development**. Curitiba, v. 7, n. 4, p. 35083-35102, abr. 2021.
- FONTANA, B. Material autêntico, educação linguística em línguas adicionais e as novas tecnologias. **Revista Pedagogia Cotidiano Resignificado**. São Luís, v. 1, n. 04, p. 74-80, jun. 2020. Disponível em: [https://www.rpccr.com.br/index.php/revista\\_rpccr/article/view/4/4](https://www.rpccr.com.br/index.php/revista_rpccr/article/view/4/4). Acesso em: 07 julho 2021.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 76 p.
- GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. **International Journal of Applied Engineering Research**. v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. Disponível em: [http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21\\_102.pdf](http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf)
- GARCÍA, C. M. **Formação de professores: para uma mudança educativa**. Porto: Editora Porto, 2013.
- GARDNER, H.; DAVIS, K. **La generación APP: cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital**. Bogotá: Paidós, 2014. 9 p.
- HARARI, Y. N. **21 lições para o século 21**. Editora Companhia das Letras, 2018.

KARASIMOS, A. The battle of language learning apps: A cross-platform overview. **Research Papers in Language Teaching and Learning**. Pátras, v. 12, n. 1, jan. 2022.

KAWACHI-FURLAN, C. J.; LACERDA, V. V. Formação inicial de professores de inglês: educação linguística, tecnologias e práticas (des)contextualizadas. **(Con)Textos Linguísticos**. Vitória, v. 14, n. 29, p. 543-564, 2020.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, ano 5, n.19, Dez. 2013/Fev. 2014.

KRASHEN, S. Principles and practice in second language acquisition. **Pergamon Press Inc.** 111 p. 1982.

KRIMBERG, L. *et al.* Construção de aplicativos educacionais na formação de professores: critérios pedagógicos, técnicos e interativos. **Nuevas Ideas en Informática Educativa**. Santiago: Organiza, p. 144-149, 2017.

LISSIMO, L. K. S. E. **Using authentic materials to improve grade 10 EFL students' listening comprehension skills at the intermediate polytechnic institute in Balombo**. 2019. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciência da Educação). Universidade Katavala Bwila. Benguela. 2019.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. **Quadro europeu de competência digital para educadores**. Aveiro, 2018, 96 p.

MAGNUS, E. **Curadoria de conteúdo digital no ensino superior de moda: ampliação do ambiente pessoal de aprendizagem e exercício da autoria na sociedade em rede**. 2018. 196 f. Tese (Doutorado em Diversidade Cultural e Inclusão Social) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2018. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000016/0000168e.pdf>. Acesso em: 16 jan. 2022.

MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA, H. Tecnologia, formação docente e ensino de línguas em diálogo. *In*: MAYRINK, M. F.; ALBUQUERQUE-COSTA (Org.). **Apresentação**. São Paulo: Pontes Editores, 2021. p. 17-19.

NESBIT, J.; BELFER, K.; LEACOCK, T. **Instrumento para avaliação de objectos de aprendizagem**. 2009. 11 p. Disponível em: [http://www.avu.org/avuorg/images/Documents/ODeLPD/lori\\_pt.pdf](http://www.avu.org/avuorg/images/Documents/ODeLPD/lori_pt.pdf). Acesso em: 07 de julho de 2021

NOGUEIRA, V. D. C.; FUSCALDI, K. **Painel de especialistas e Delphi: métodos complementares na elaboração de estudos de futuro**. Brasília: Embrapa, 2018. 58 p.

NUNES, C. C. Reflexões sobre a abordagem comunicativa no ensino de línguas estrangeiras. **Entretextos**, Londrina, v. 18, n. 1, p. 219-241, jan./ jun. 2018.

NUNES, G. M.; BERGMANN, J. C. F. Elaboração de Critérios de Análise para Aplicativos de Línguas Estrangeiras como Recursos Didáticos ao Ensino Formal. *Revista Trama*, v. 15, n. 35, p. 70-78, 2019.

OLIVEIRA, L. A. F. **Tecnologias, educação e recursos audiovisuais: proposta de produto para curadoria de conteúdos**. 2020. 163 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias, Comunicação e Educação) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.

OTA, M.; TRINDADE, S.; BORELLI, A. Competencias digitales y formación inicial del profesorado en educación superior a distancia. **Paradigma**, Maracay, v. 42, n. 2, p. 88-101, maio. 2021. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Sara-Dias-Trindade/publication/351491798\\_COMPETENCIAS\\_DIGITALES\\_Y\\_FORMACION\\_INICIAL\\_DEL\\_PROFESORADO\\_EN\\_EDUCACION\\_SUPERIOR\\_A\\_DISTANCIA/links/609a8c6592851c490fcf4ac7/COMPETENCIAS-DIGITALES-Y-FORMACION-INICIAL-DEL-PROFESORADO-EN-EDUCACION-SUPERIOR-A-DISTANCIA.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sara-Dias-Trindade/publication/351491798_COMPETENCIAS_DIGITALES_Y_FORMACION_INICIAL_DEL_PROFESORADO_EN_EDUCACION_SUPERIOR_A_DISTANCIA/links/609a8c6592851c490fcf4ac7/COMPETENCIAS-DIGITALES-Y-FORMACION-INICIAL-DEL-PROFESORADO-EN-EDUCACION-SUPERIOR-A-DISTANCIA.pdf). Acesso em: 25 jan. 2022.

PEGRUM, M. **Mobile learning**: Languages, literacies and cultures. Springer, 2014.

PINHEIRO, J.; FARIAS, T. M.; ABE-LIMA, J. Y. Painel de especialistas e estratégia multimétodos: reflexões, exemplos, perspectivas. **Psico**. Natal, v. 44, n. 2, p. 184-192, abr./jun. 2013.

POLICARPO, K. M. S; NUNES, G. M.; BERGMANN, J. C. F. **Revista Leia Escola**. Campina Grande. v. 20, n. 3, p. 51-61, 2020.

PROJETO PEDAGÓGICO do Curso de Licenciatura em Letras. Belém: Universidade Federal do Pará, 2010.

QUINTAIROS, P.; ELISEI, C. C. A.; VELLOSO, V. F. Síncrono e assíncrono: a nova discussão sobre atividades on-line. **Revista de Pesquisa Aplicada e Tecnologia**. Pindamonhangaba, v. 3, n. 4, p. 33-44, 2021.

QUIRINO, V. F. **A adaptação de materiais didáticos em aulas remotas de inglês em tempos excepcionais**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Cabedelo, 2020.

RAMOS, D. O. Anotações para a compreensão da atividade do “Curador de Informação Digital”. In: CORRÊA, E. N. S. (org.). **Curadoria digital e o campo da comunicação**. 1. ed. São Paulo: ECA-USP, 2012, p. 11-21. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/315292840\\_Anotacoes\\_para\\_a\\_compreensao\\_da\\_atividade\\_do\\_Curador\\_de\\_Informacao\\_Digital](https://www.researchgate.net/publication/315292840_Anotacoes_para_a_compreensao_da_atividade_do_Curador_de_Informacao_Digital). Acesso em: 16 dez. 2021.

REDECKER, C. PUNIE, Y. **European framework for the digital competence of educators**: DIGCOMPEDU. Seville, 2017, 95 p.

ROSÁRIO, J. M. C.; TURBIN, A. E. F. A resignificação do ensino de línguas a partir do uso intensivo das TDIC em tempos de pandemia. **Devir Educação**. Lavras, p. 29-52, set. 2021.

SANTOS, T. N. C. **Curadoria Digital: o conceito no período de 2000 a 2013**. 2014. 165 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/17324>. Acesso em: 07 de julho de 2021.

SCHEIFER, C. L.; REGO, M. C. S. Da redundância à gambiarra: reflexões para o ensino de línguas na era do digital. In: **Tecnologias e ensino de línguas: uma década de pesquisa em linguística aplicada**. LEFFA, V. J. et al. (Org.). Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unisc.br/jspui/bitstream/11624/2921/1/Tecnologias%20e%20ensino%20de%20l%C3%ADnguas.pdf>. Acesso em: 30 jan. 2022.

SCHNEIDER, M. **O Profissional do Futuro**. 2018. vídeo (17:46 min). Publicado pelo canal TEDx Talks. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=9G5mS\\_OKT0A](https://www.youtube.com/watch?v=9G5mS_OKT0A). Acesso em 15 julho 2021.

SCUDELLER, P. A. P. **Curadoria remix: reflexões sobre circulação e consumo de arte na 33ª Bienal de São Paulo**. 2020. 213 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2020.

SIEBRA, S. A.; BORBA, V. R.; MIRANDA, M. K. F. O. Curadoria digital: um termo interdisciplinar. In: XVII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, Salvador, 2017. Disponível em: [https://www.brapci.inf.br/\\_repositorio/2016/11/pdf\\_196ccaaede\\_0000021941.pdf](https://www.brapci.inf.br/_repositorio/2016/11/pdf_196ccaaede_0000021941.pdf). Acesso em: 25 jan. 2022.

SIGAA-UFPA. Competências e habilidades das disciplinas de Prática de Compreensão e Produção Oral em inglês e Prática de Compreensão e Produção Escrita em Inglês. Belém, 2022.

SIGNIFICADO de Veracidade. **Significados**, 2022. Disponível em: <https://www.significados.com.br/veracidade/>. Acesso em: 25 jan. 2022.

SIGNIFICADO de Resignificar. **Dicio**, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ressignificar/>. Acesso em: 25 jan. 2022.

SILVA, T. Curadoria, Mídias Sociais e Redes Profissionais: Reflexões sobre a prática. In: SAAD, E. N. **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA/USP, 2012. p. 73 – 84. Disponível em: <https://docplayer.com.br/3445380-Curadoria-digital-e-o-campo-da-comunicacao.html>. Acesso em: 18 jan. 2022.

SONEGO, A. H. S.; BEHAR, P. A. M-Learning: reflexões e perspectivas com o uso de aplicativos educacionais. In: **Nuevas ideias em Informática Educativa**:

**memorias XVII Congreso Internacional de Informática Educativa, TISE. Santiago: Universidade do Chile. 2015. p. 521-526.**

TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SALA DE AULA: Os desafios enfrentados por professores de língua inglesa em formação. *In: 9ª SEMANA ACADÊMICA DOS ESTUDANTES DE LETRAS*. Belém, 2019.

THIOLLENT, M. J. M.; COLETTE, M. M. Pesquisa-ação, formação de professores e diversidade. **Acta Scientiarum**. Rio de Janeiro, v. 36, n. 2, p. 207-216, 2014.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 19 ed. São Paulo: Cortez, 2018.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2009.

TIC DOMICÍLIOS 2020. 1º ed. São Paulo: Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2021.

TOLEDO, R. F.; JACOBI, P. R. Pesquisa-ação e educação: compartilhando princípios na construção de conhecimentos e no fortalecimento comunitário para o enfrentamento de problemas. **Educação & Sociedade**. Campinas, v. 34, p. 155-173, 2013.

UNESCO. **Diretrizes de políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel**. Organizado por WEST, M.; VOSLOO, S. 2014.

UNGERER, L. M. Digital curation as a core competency in current learning and literacy: A higher education perspective. **The International Review of Research in Open and Distributed Learning**. [S. l.] v. 17, n. 5, 2016.

ZIHLMANN, K. F.; MAZZAIA, M. C. Aprimoramento da Ficha de Validação de Produtos Educacionais na pós-graduação profissional. **Revista Brasileira de Enfermagem**. [S. l.] v. 75, 2022.

**APÊNDICE A**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS  
A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM  
METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

**Título da dissertação:** Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras.

**Produto Educacional:** Apps for Language Learning

**Mestrado Profissional em Ensino:** Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE<sup>2</sup>).

**Instituição:** Universidade Federal do Pará (UFPA).

**Pesquisadora autora:** Eliene Botelho Monteiro.

**Orientador:** Professor Dr. Marcus de Souza Araújo.

**Telefones para contatos:** (91) 98315-2090 (Eliene Botelho Monteiro)  
(91) 98855-8776 (Marcus de Souza Araújo)

**E-mails para contato:** eliene.docs@gmail.com e marcusaraujo@ufpa.br

Você está sendo convidado(a) para colaborar, com seu conhecimento e *expertise* na área desta pesquisa, na etapa de validação do produto “**Oficina de**

**curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras”;** Trata-se de um guia que apresenta sugestões para a realização de uma oficina que objetiva auxiliar estudantes do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Inglesa a realizar a curadoria de aplicativos que não foram concebidos originalmente para fins educacionais, mas que podem ser direcionados a esse fim a partir de critérios pré-estabelecidos.

**A quem se destina:** discentes de cursos de graduação em Licenciatura em Letras– Língua Inglesa, podendo ser estendido e adaptado a discentes de outras línguas estrangeiras.

**Objetivo geral do produto:** planejar/aplicar uma oficina pedagógica para realizar uma curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras.

**Objetivos específicos do produto:**

1. Apresentar referencial teórico sobre curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico;
2. Fomentar a seleção de aplicativos não concebidos para fins educacionais;
3. Analisar os aplicativos selecionados a partir de uma matriz de avaliação ao ensino de línguas estrangeiras;
4. Estimular o planejamento de atividades a partir da matriz de avaliação proposta.

**Confidencialidade:** participando desse estudo, você concorda que as respostas e sugestões dadas serão registradas com a finalidade de contribuir no desenvolvimento desta pesquisa.

**Disseminação dos resultados:** os resultados da presente pesquisa estarão na dissertação final, sendo utilizados anonimamente, assim como poderão compor publicações de caráter acadêmico-científico da área e apresentação em eventos regionais, nacionais e internacionais. Todavia, qualquer publicação irá preservar a identidade dos avaliadores desta pesquisa.



**Colaboração:** sua participação no **PAINEL DE ESPECIALISTAS** é mais que importante, pois, a partir de sua avaliação e sugestões a esta proposta, podemos realizar ajustes ou reformulações e aperfeiçoar a versão final do produto.

**Direito de se retirar:** a sua participação é de caráter voluntário. Logo, você pode optar por não participar a qualquer instante.

Colocamo-nos à disposição para quaisquer esclarecimentos sobre a pesquisa.

Desde já agradecemos o seu interesse e disponibilidade em participar deste **PAINEL DE ESPECIALISTAS** e contamos com o seu total sigilo para que nenhuma informação desta etapa de validação do produto seja compartilhada ou comentada com terceiros, pois a pesquisa ainda se encontra em processo de elaboração e não foi publicada oficialmente.

## TERMO DE CONSENTIMENTO PÓS-ESCLARECIDO

Eu, \_\_\_\_\_, portador(a) do RG de nº \_\_\_\_\_, Órgão Expedidor \_\_\_\_\_ e do CPF de nº \_\_\_\_\_, ao assinar este documento, declaro que tomei conhecimento da pesquisa de Mestrado Profissional mencionada anteriormente, tendo sido devidamente esclarecido(a) da sua finalidade, das condições de minha participação e dos aspectos legais. Assim sendo, concordo em participar voluntariamente da pesquisa.

Declaro, ainda, que li atentamente o **Termo de Consentimento Livre e Esclarecido** e que, após sua leitura pude esclarecer minhas dúvidas, quando necessário, com a pesquisadora e/ou o orientador da dissertação, sobre o conteúdo do roteiro do produto educacional deste **Instrumento de Validação** em desenvolvimento “Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras”.

Belém, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

---

Assinatura do(a) professor(a) especialista

## **INSTRUMENTO DE VALIDAÇÃO DO ROTEIRO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

### **“Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras”**

**Avaliador(a) – pseudônimo de escolha:**

**Titulação:** ( ) Especialização ( ) Mestrado ( ) Doutorado ( ) Pós-Doutorado

**Área de atuação:**

**Local de atuação:**

**Tempo de atuação na docência:**

### **Orientações para o preenchimento do instrumento**

O instrumento de validação do produto educacional **Oficina de curadoria de aplicativos para o ensino de línguas estrangeiras** está dividido em quatro etapas: a primeira etapa está relacionada à uma proposta de referencial teórico escolhido para trabalhar com os discentes do Curso de Licenciatura em Letras–Língua Inglesa. A segunda etapa está direcionada à proposta de uma matriz para a realização de curadoria digital de aplicativos no ensino de línguas estrangeiras. A terceira etapa está voltada para uma a proposta de um plano de aula para o planejamento de atividades, após a seleção dos aplicativos. Finalmente, a última etapa está correlacionada aos critérios de planejamento adotados para a realização da oficina.

Cada etapa possui pergunta(s) sobre seu respectivo tema e três opções de respostas:

( 1 ) Sim, plenamente.

( 2 ) Parcialmente.

( 3 ) Precisa ser revisto e/ou adaptado.

Além disso, há um espaço para que você possa deixar comentários sobre possíveis alterações e justificar as sugestões atribuídas ao produto educacional.

### **CONTEXTO E PARTICIPANTES DA PESQUISA**

A Universidade Federal do Pará (UFPA) é objeto de interesse dessa pesquisa, pois a pesquisadora desse trabalho foi discente do curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa e atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, ambos dessa

instituição. Assim sendo, a pesquisa foi realizada na UFPA, considerando o contexto acadêmico da graduação e do mestrado da pesquisadora, o que facilitou o contato com o docente e os discentes da graduação, na qual este produto educacional foi idealizado.

Os participantes da pesquisa são provenientes de duas turmas (matutino e noturno) do Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa matriculados no período letivo 2 (PL2), de julho a outubro de 2021, na disciplina “Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras” realizada em encontros síncronos e assíncronos, devido à pandemia da Covid-19. Essa disciplina faz parte do currículo do curso e está no Projeto Pedagógico da Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM) da UFPA, *campus* Belém.

Os encontros síncronos ocorriam via plataforma de webconferência *Google Meet* e tinham aproximadamente 3h de duração. A turma do período matutino tinha 21 alunos matriculados, mas apenas 17 frequentavam as aulas, enquanto a turma do noturno possuía 24 alunos matriculados, nos quais, apenas, 15 frequentaram as aulas. Dos alunos que frequentavam as aulas, 24 alunos aceitaram participar da pesquisa (15 do período noturno e 9 do matutino), cumprindo todo o passo-a-passo da oficina de curadoria proposto pela pesquisadora.

Para familiarizá-los com o contexto dos participantes da pesquisa, encontra-se, a seguir, uma tabela com informações que abrangem suas idades (variando entre 21 a 45 anos), os recursos tecnológicos que eles possuíam para frequentar e participar das aulas (e também das oficinas), seguido dos aplicativos que eles considerariam usar para o ensino de línguas estrangeiras, e os aplicativos que os alunos analisaram em grupos através da curadoria.

Vale ressaltar que os nomes dos participantes são fictícios, atribuídos por eles por meio de pseudônimos. Além disso, os dados a seguir foram gerados por meio de um formulário *Google* a partir das respostas dos alunos.

Tabela: Perfil dos discentes, recursos disponíveis, aplicativos considerados adequados para o ensino da língua inglesa e aplicativos analisados através da curadoria.

| Nome do(a) participante (Pseudônimo) | Faixa etária | Recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina (e da oficina) | Aplicativo(s) que o(a) aluno(a) consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira | Aplicativo analisado pelo(a) aluno(a) em grupos por meio da curadoria |
|--------------------------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| <b>Jeni</b>                          | 21 anos      | Celular, computador, notebook e tablet                                  | WhatsApp                                                                             | Ifood                                                                 |
| <b>Mel</b>                           | 41 anos      | Celular e notebook                                                      | nenhum                                                                               | Spotify                                                               |
| <b>Drigo</b>                         | 35 anos      | Celular e notebook                                                      | Paltalk                                                                              | Ifood                                                                 |
| <b>Ve</b>                            | 22 anos      | Celular e notebook                                                      | Instagram, Google Classroom e Google Meet                                            | Reddit                                                                |
| <b>Fsants</b>                        | 32 anos      | Celular e notebook                                                      | Tandem, Google Meet, Google Classroom, Youtube e TikTok                              | Telegram                                                              |
| <b>Rafaela</b>                       | 25 anos      | Celular e notebook                                                      | Youtube e Instagram                                                                  | Ifood                                                                 |
| <b>Everaldo</b>                      | 44 anos      | Celular e notebook                                                      | U-dicionário                                                                         | Telegram                                                              |
| <b>Lucas</b>                         | 28 anos      | Celular e notebook                                                      | WhatsApp, Instagram, Twitter, Spotify e Youtube.                                     | Instagram                                                             |
| <b>Cecília</b>                       | 27 anos      | Celular e notebook                                                      | Telegram, Twitter e Instagram                                                        | Telegram                                                              |
| <b>Júlio</b>                         | 22 anos      | Celular e notebook                                                      | YouTube e Marvel Unlimited                                                           | Spotify                                                               |
| <b>Cowboy Grunge</b>                 | 45 anos      | Celular, computador, notebook, tablet, smartv e DVD player.             | YouTube                                                                              | Reddit                                                                |
| <b>Sousa</b>                         | 25 anos      | Celular                                                                 | WhatsApp                                                                             | Instagram                                                             |
| <b>Matty</b>                         | 24 anos      | Celular                                                                 | YouTube e Canva                                                                      | Instagram                                                             |
| <b>Prof20210915</b>                  | 33 anos      | Celular, computador e notebook                                          | YouTube, Google Meet e Notion                                                        | Reddit                                                                |
| <b>Rennan</b>                        | 23 anos      | Celular                                                                 | YouTube                                                                              | WhatsApp                                                              |
| <b>Fél</b>                           | 23 anos      | Celular e notebook                                                      | YouTube                                                                              | TikTok                                                                |
| <b>Green</b>                         | 26 anos      | Celular e notebook                                                      | YouTube                                                                              | Canva                                                                 |
| <b>Tulip</b>                         | 23 anos      | Celular e notebook                                                      | YouTube                                                                              | YouTube                                                               |
| <b>Eliane</b>                        | 21 anos      | Celular e notebook                                                      | WhatsApp e Facebook                                                                  | Facebook                                                              |
| <b>Beatriz</b>                       | 22 anos      | Celular e notebook                                                      | Duolingo, Cake e Canva                                                               | Canva                                                                 |
| <b>D</b>                             | 21 anos      | Celular e notebook                                                      | YouTube e Tumblr                                                                     | TikTok                                                                |
| <b>Geysa</b>                         | 34 anos      | Celular                                                                 | Google e YouTube                                                                     | WhatsApp                                                              |

|               |         |                    |         |          |
|---------------|---------|--------------------|---------|----------|
| <b>PV</b>     | 23 anos | Celular e notebook | YouTube | WhatsApp |
| <b>Lenora</b> | 39 anos | Celular e notebook | Cake    | Canva    |

Fonte: Elaboradora pela pesquisadora.

## OFICINA DE CURADORIA DE APLICATIVOS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

### Etapas realizadas

Como mencionado anteriormente, a oficina foi aplicada na disciplina de “Tecnologias no Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras”, com encontros síncronos e assíncronos, e com anuência do professor responsável pela disciplina. Tivemos dois encontros assíncronos através da plataforma *Google Sala de Aula* e quatro encontros síncronos pela plataforma *Google Meet*, no período de 01.09.2021 a 29.09.2021.

| Etapa    | Período    | Tipo de encontro | Atividades realizadas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------|------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | 01 a 07.09 | Assíncrono       | <p>A pesquisadora solicitou aos alunos as leituras prévias de duas publicações sobre curadoria digital: um material elaborado pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), publicado em 2017, páginas 6 a 13; e uma dissertação de mestrado defendida na Universidade Estadual do Ceará em 2019. Nesta, as indicações de leitura eram da página 25 a 32. A seguir, as referências completas das duas publicações indicadas nesta primeira parte da oficina.</p> <p>- CECHINEL, C. Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Centro de Inovação Para A Educação Brasileira-Cieb, 2017. p. 6-13. (Disponível em: <a href="https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-">https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEB-Estudos-5-</a></p> |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p><u>Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf).</u></p> <p>- SILVA, T. Curadoria de recursos educacionais digitais para o ensino de língua portuguesa: uma análise descritiva do processo curatorial dos repositórios ambiente Athena, Currículo+ e Mec-red à luz da linguística aplicada. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019. p. 25-32. (Disponível em: <a href="http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf">http://www.uece.br/posla/wp-content/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf</a>).</p> <p>A partir da leitura dos dois textos, os alunos teriam que:</p> <p>a) resumir a ideia principal.</p> <p><b>NOTA:</b> a partir da leitura do título, do resumo/<i>abstract</i> e da introdução, o aluno resume a ideia geral de cada texto.</p> <p>b) escrever os argumentos levantados pelo autor de cada texto a partir das ideias principais.</p> <p><b>NOTA:</b> os alunos, nesta parte da atividade, teriam que identificar as ideias centrais de cada texto, considerando os argumentos e as exemplificações dos autores.</p> |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



|   |       |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---|-------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | 08.09 | Síncrono | <p>Nesta etapa da Oficina, a pesquisadora propôs como atividade uma “nuvem de palavras”, onde os alunos, individualmente, deveriam pensar em três palavras-chave relacionadas ao tema <i>Curadoria de recursos educacionais digitais</i>, a partir das duas leituras indicadas. Para a realização desta atividade, foi usada a ferramenta <i>Mentimeter</i>, onde os alunos escreveram suas respectivas palavras-chave, no seguinte <i>link</i>: <a href="https://www.menti.com/ckt2oa6cq5">https://www.menti.com/ckt2oa6cq5</a>).</p> <p><b>NOTA:</b> o objetivo desta atividade era identificar, o máximo possível, visualmente, as palavras de conteúdo mais e menos frequentes de acordo com a percepção dos alunos, a partir das duas indicações de leitura. O que levou a pesquisadora e os alunos a discutirem ideias resumidas relacionadas aos textos.</p> <p>Em seguida, a pesquisadora solicitou aos alunos apontarem as ideias principais do texto e/ou as que mais lhe chamaram a atenção de acordo com as palavras citadas na nuvem de palavras.</p> <p>Na sequência, os alunos foram divididos em grupos de três ou quatro componentes, em que cada equipe ficou em uma sala virtual aberta na plataforma de webconferência</p> |
|---|-------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|   |            |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---|------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |            |            | <p><i>Google Meet</i> (denominadas “salas temáticas” pela plataforma).</p> <p>Como parte da atividade, duas perguntas reflexivas foram estabelecidas aos grupos, quais sejam:</p> <p>(1) <i>De que maneira, a curadoria digital pode permitir que o aluno tenha uma aprendizagem eficaz com por meio de conteúdos relevantes?</i></p> <p>(2) <i>Relacione as práticas de curadoria com suas atuais ou futuras práticas de sala de aula. Dê exemplos práticos.</i></p> <p>Após um determinado tempo para esta discussão, cada grupo compartilhou suas reflexões com os demais alunos da turma.</p> <p><b>NOTA:</b> Esta discussão mostra a necessidade de compreender e compartilhar informações situadas, a partir da interação de grupos pequenos e de toda a turma, pois mostra que o crescimento intelectual dos alunos em cursos de formação inicial de professores é mais que significativo, além de ter um impacto considerável em seu desenvolvimento moral, político e afetivo.</p> |
| 3 | 09 a 14.09 | Assíncrono | <p>A pesquisadora indicou mais duas leituras (aprendizagem móvel; e material autêntico e tecnologias) para integrarem e subsidiarem as</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | <p>discussões sobre a temática de curadoria digital, entre os alunos. As referências completas seguem a seguir, respectivamente:</p> <p>- GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. International Journal of Applied Engineering Research, v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. (Disponível em: <a href="http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf">http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf</a>).</p> <p>- FONTANA, B. et al. Material autêntico, educação linguística em língua adicionais e as novas tecnologias. Revista Pedagogia Cotidiano Ressignificado, v. 1, n. 04, p. 74-80, 2020. (Disponível em: <a href="https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54gd86qmD_Saaoma-DiUg?e=C7jyga">https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54gd86qmD_Saaoma-DiUg?e=C7jyga</a>).</p> <p>A partir da leitura dos dois textos, os alunos teriam que:</p> <p>a) resumir a ideia principal.</p> <p><b>NOTA:</b> a partir da leitura do título, do resumo/<i>abstract</i> e da introdução, o aluno resume a ideia geral de cada texto.</p> <p>b) escrever os argumentos levantados pelo autor de cada texto a partir das ideias principais.</p> |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|   |       |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---|-------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       |          | <p><b>NOTA:</b> os alunos, nesta parte da atividade, teriam que identificar as ideias centrais de cada texto, considerando os argumentos e as exemplificações dos autores.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4 | 15.09 | Síncrono | <p>Primeiramente, a pesquisadora sistematizou uma discussão com os alunos a partir de um conjunto de slides, (Disponível em: <a href="https://1drv.ms/p/s!Ami_KMaxnm54pHkyuyVTDhs_nL9O?e=f18c6Z">https://1drv.ms/p/s!Ami_KMaxnm54pHkyuyVTDhs_nL9O?e=f18c6Z</a>), considerando os três temas dos textos sugeridos e lidos pelos alunos previamente, quais sejam: curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e material autêntico.</p> <p>Ainda nos slides, as seguintes perguntas-norteadoras foram relevantes para a discussão:</p> <p>(a) <i>Qual o papel do professor curador?</i><br/> (b) <i>O que caracteriza um material autêntico?</i><br/> (c) <i>Qual a relação do professor curador com aprendizagem móvel e materiais autênticos?</i></p> <p><b>NOTA:</b> os objetivos de direcionar a discussão a partir dessas três perguntas norteadoras foram: a) observar se os discentes compreenderam as atribuições de um curador na figura de um professor; b) discutir as características e importância de um material</p> |

|  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | <p>autêntico no ensino, uma vez que, posteriormente, os alunos realizariam a seleção de aplicativos que possuíam características autênticas para comporem uma curadoria; e c) apontar aspectos do papel do professor curador ao realizar uma curadoria de recursos autênticos que promovam a aprendizagem móvel.</p> <p>Em seguida, os alunos responderam a um questionário via <i>Google Formulários</i> (Disponível em: <a href="https://forms.gle/5fbywzSpwLtBaAPT9">https://forms.gle/5fbywzSpwLtBaAPT9</a>).</p> <p>As perguntas do questionário estavam relacionadas: ao e-mail; ao pseudônimo; à idade, ao sexo; ao período; ao semestre; às disciplinas cursadas; aos recursos disponíveis para o acompanhamento da disciplina; à memória disponível no celular para baixar aplicativos para fins acadêmicos; ao(s) tipo(s) de acesso à internet para acompanhar as aulas e realizar atividades síncronas e assíncronas; às ferramentas tecnológicas que se utiliza para estudar e auxiliar no crescimento da formação como professor(a); aplicativos que mais se utiliza no dia-a-dia e qual(is) dele(s) consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira.</p> <p><b>NOTA:</b> O questionário foi aplicado para analisar, de maneira geral, o perfil discente no intuito de assegurar que todos poderiam</p> |
|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | <p>participar de maneira satisfatória da oficina de curadoria com os recursos disponíveis. Caso algum discente apresentasse dificuldade em acompanhar, seria necessário fazer ajustes e/ou adaptações nos procedimentos da oficina para contemplá-lo.</p> <p>É necessário mencionar também que após a aplicação do questionário, a pergunta 12 (<i>Dentre os aplicativos citados, mesmo que não tenham sido criados para fins educativos, qual(is) dele(s) você consideraria utilizar em aulas de língua estrangeira. Justifique.</i>) orientou os alunos para alguns exemplos de aplicativos. Então, a pesquisadora coletou todas as respostas do questionário, e mostrou aos alunos para que eles tivessem uma visão geral dos aplicativos mencionados por todos, visto que alguns deles se repetiam. Dentre os aplicativos citados pelos alunos estão: <i>WhatsApp, Paltalk, Instagram, Google, Google Classroom, Google Meet, Tandem, YouTube, TikTok, U-dicionário, Telegram, Twitter, Canva, Cake, Spotify, Marvel Unlimited, Notion, Facebook, Duolingo e Tumblr.</i></p> <p>Após o preenchimento do questionário, os alunos, novamente, em grupos de três ou quatro, escolheram um aplicativo para analisar, tendo como base a Matriz para Curadoria Digital de Aplicativos (Disponível</p> |
|--|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|   |       |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---|-------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       |          | <p>em:<br/> <a href="https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54pQC8vgbCoPLqw3rl?e=25Gy88">https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54pQC8vgbCoPLqw3rl?e=25Gy88</a>).</p> <p>Neste momento de escolha e análise do aplicativo, cada grupo deveria levar em consideração, primeiramente, dois critérios:</p> <p>a) a potencialidade do aplicativo para ensinar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- habilidades linguísticas (<i>listening, speaking, reading ou writing</i>); e/ou</li> <li>- habilidades micro (gramática, vocabulário ou pronúncia); e/ou</li> <li>- aspecto cultural da língua.</li> </ul> <p>b) um objetivo de aprendizagem.</p>                             |
| 5 | 22.09 | Síncrono | <p>A pesquisadora apresentou aos discentes uma sugestão de um plano de aula (Disponível em <a href="https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54pHru12THBzZoaOuu?e=44gJ5v">https://1drv.ms/b/s!Ami_KMaxnm54pHru12THBzZoaOuu?e=44gJ5v</a>), explicando e tirando as dúvidas dos alunos de cada item.</p> <p>Na sequência, os alunos deveriam planejar uma aula utilizando o aplicativo analisado a partir da matriz de avaliação.</p> <p>É importante ressaltar que caso a primeira avaliação realizada não fosse a melhor opção para o planejamento da aula, os alunos estavam livres para analisar outro aplicativo de sua escolha.</p> <p>O plano de aula deveria conter:</p> |

|   |       |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|-------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       |          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Nome dos elaboradores</i></li> <li>• <i>Contexto (série, número de alunos, idade dos alunos, nível de proficiência dos alunos e tempo total de aula)</i></li> <li>• <i>Habilidades ou itens trabalhados (fala, escuta, escrita, leitura, pronúncia, vocabulário, cultura, etc.)</i></li> <li>• <i>Objetivos de aprendizagem</i></li> <li>• <i>Avaliação</i></li> <li>• <i>Detalhamento das atividades</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Estágio (pré-atividade, atividade e pós-atividade)</i></li> <li>○ <i>Tempo previsto</i></li> <li>○ <i>Materiais utilizados e fonte</i></li> <li>○ <i>Descrição das atividades</i></li> </ul> </li> </ul> <p>A pesquisadora abriu novamente para cada grupo uma sala virtual no <i>Google Meet</i>, assim, eles poderiam trabalhar de maneira mais confortável com os seus colegas, e discutir suas ideias na elaboração do plano de ensino. Nesta fase da atividade, a pesquisadora e o professor da disciplina se intercalavam na visita aos grupos para as orientações do planejamento e tirar possíveis dúvidas de cada equipe.</p> |
| 6 | 29.09 | Síncrono | Os alunos apresentaram oralmente seus planejamentos à turma, incluindo anexos e apêndices, e receberam o <i>feedback</i> final da pesquisadora e do professor da disciplina.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |



## **ORIENTAÇÕES DE PREENCHIMENTO DO FORMULÁRIO DE VALIDAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

1. Para avaliar o produto educacional, você pode utilizar a numeração correspondente da escala a seguir para atribuir nos parênteses que estão ao lado de cada referencial.  
( 1 ) Sim, plenamente  
( 2 ) Parcialmente  
( 3 ) Precisa ser revisto e/ou adaptado
2. Caso julgue necessário, justifique sua resposta e/ou dê sugestões no espaço indicado após ao final das perguntas em cada seção.
3. O formulário está dividido em 4 (quatro) seções:  
**3.1 Seção 1:** referencial teórico, seleção e pertinência das leituras.  
**3.2 Seção 2:** matriz para curadoria digital de aplicativos, propriedade de avaliação de aplicativos.  
**3.3 Seção 3:** plano de aula, estrutura organizacional numa perspectiva pedagógica para o planejamento da aula.  
**3.4 Seção 4:** etapas de organização da oficina, cada etapa quanto sua estrutura e adequação ao contexto aplicado.
4. Caso precise de algum esclarecimento sobre alguma informação ou de algum item do produto, entrar em contato com a pesquisadora por meio do telefone (91) 983152090 ou pelo e-mail [eliene.docs@gmail.com](mailto:eliene.docs@gmail.com).
5. Ao final da avaliação, haverá um espaço para você escrever outras informações que julgar pertinentes e não foram mencionadas neste material de validação.

## PARTE 1: REFERENCIAL TEÓRICO

| Pergunta                                                                                                                                                                                                   | Atribuição | Comentários e/ou sugestões |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|
| 1.1 O referencial teórico utilizado nas discussões sobre curadoria de recursos educacionais digitais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico no ensino foi adequado para a organização da oficina? | ( )        |                            |
| 1.2 A teoria proporcionou a conhecer conceitos básicos de curadoria de recursos educacionais, aprendizagem móvel e uso de material autêntico?                                                              | ( )        |                            |
| 1.3 Os textos teóricos podem ajudar os alunos a desenvolver a reflexividade em relação à curadoria de recursos educacionais, à aprendizagem móvel e ao uso de material autêntico?                          | ( )        |                            |

## PARTE 2: MATRIZ PARA CURADORIA DIGITAL DE APLICATIVOS

| Pergunta                                                                                                                               | Atribuição | Comentários e/ou sugestões |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|
| 2.1 A matriz para curadoria digital proposta está apropriada para avaliar aplicativos que não foram concebidos para fins educacionais? | ( )        |                            |
| 2.2 A matriz cria oportunidades para o professor autonomamente avaliar aplicativos de seu interesse para ensinar inglês?               | ( )        |                            |

### PARTE 3: PLANO DE AULA

| Pergunta                                                                                                                                               | Atribuição | Comentários e/ou sugestões |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|
| 3.1 A estrutura organizacional do plano de aula apresentada aos alunos/professores está clara e objetiva?                                              | ( )        |                            |
| 3.2 O Plano de Aula proposto pode permitir o professor reflexivamente visualizar o percurso do trabalho desenvolvido a partir do uso de um aplicativo? | ( )        |                            |

#### PARTE 4: ETAPAS DE ORGANIZAÇÃO DA OFICINA

| Pergunta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Atribuição | Comentários e/ou sugestões |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------|
| 4.1 As seis etapas sistematizadas propostas para a realização da oficina (1. Leitura dos textos de Cechinel (2017) e Silva (2019) sobre curadoria digital; 2. Reflexão e discussão sobre os textos lidos; 3. Leitura dos trabalhos de Gangaiamaran (2017) Fontana (2020) sobre aprendizagem móvel e material autêntico; 4. Reflexão e discussão sobre os textos lidos, questionário sobre o perfil discente e matriz de avaliação de aplicativos; 5. Plano de aula e planejamento de atividades; e 6. Apresentação dos planejamentos) estão adequadas e coerentes? | ( )        |                            |
| 4.2 A estrutura organizacional proposta da oficina promove a competência digital do professor?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ( )        |                            |

Caso você deseje registrar outras informações que não foram contempladas nesse instrumento de validação, utilize, por favor, o espaço a seguir.

Apreciamos e agradecemos sua disponibilidade em participar do Painel de Especialistas e contribuir com sua *expertise*. Sua cooperação engrandecerá e aprimorará este produto educacional.

Atenciosamente,

**Eliene Botelho Monteiro**

(Discente do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior – PPGCIMES)

**Marcus de Souza Araújo**

(Docente do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior – PPGCIMES)

## ANEXO A

## Plano de Aula

|                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Contexto</b>                                                                                                                       | Público-alvo: 6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL II                                                                                                                                                                                                                                             |
|                                                                                                                                       | Número de alunos: 30                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                       | Idade dos alunos: entre 9 e 11 anos                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                       | Nível de proficiência dos alunos: A1                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                       | Tempo total de aula: 95 minutos                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Habilidade(s) ou item(s) trabalhados</b><br><small>(fala, escuta, escrita, leitura, pronúncia, vocabulário, cultura, etc.)</small> | Compreensão oral;                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                                                                       | Segundo a BNCC - Língua Inglesa - 6º ANO do Ensino Fundamental II - Compreensão leitora em textos multimodais e digitais:                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                                                       | EIXO LEITURA – Práticas de leitura de textos diversos em língua inglesa (verbais, verbo-visuais, multimodais) presentes em diferentes suportes e esferas de circulação. Tais práticas envolvem articulação com os conhecimentos prévios dos alunos em língua materna e/ou outras línguas. |
| <b>Objetivo(s)</b>                                                                                                                    | GERAL                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                       | Compreender a história do conto de fada Cinderela por meio da audição de podcast.                                                                                                                                                                                                         |
|                                                                                                                                       | ESPECÍFICOS<br>Identificar os elementos constituintes do conto de fada Cinderela (personagens, narrador, enredo, tempo e espaço);                                                                                                                                                         |

## Detalhamento das atividades

| Estágio                                                                | Tempo previsto  | Materiais utilizados e fonte                               | Descrição das atividades                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pré-atividade</b><br>(Como ativar o conhecimento prévio dos alunos) | 10 - 15 minutos | Projetor de slides para mostrar imagens de contos famosos. | O professor(a) irá trazer para os alunos imagens de contos icônicos para inserir o tema na aula. Ao mostrar imagens de várias referências de contos, vamos |

|                                                                                                      |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| acerca do que se quer trabalhar?)                                                                    |                 | (Imagens disponíveis no google imagens)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | centralizar no conto da Cinderela, o professor irá perguntar: “who is she?”, e depois seguirá perguntando: “What happened to her? Can you tell?”.<br>O professor(a) irá também conversar sobre os principais elementos de uma narrativa: personagens, tempo, enredo, cenário e narrador, para rapidamente apresentar possíveis novos vocábulos e relembrar outros de acordo com o universo da narrativa.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Atividade</b><br>(Como os alunos irão praticar de forma orientada o assunto que estão estudando?) | 30 - 40 minutos | Um áudio narrando o conto de fada Cinderela, em inglês, reproduzido no Spotify para toda sala escutar. (9 min. aprox. de áudio)<br>Link do áudio: <a href="https://open.spotify.com/track/3XTiXHybmNTvy9AtkPNQSH?si=hTlxFzQwSpqmZhTRT5Opdg&amp;utm_source=whatsapp&amp;dl_branch=1">https://open.spotify.com/track/3XTiXHybmNTvy9AtkPNQSH?si=hTlxFzQwSpqmZhTRT5Opdg&amp;utm_source=whatsapp&amp;dl_branch=1</a> | Antes de escutar o conto, o (a) professor(a) irá orientar os discentes a identificarem quem são os personagens, o lugar onde acontece a história, qual época, o que acontece no final da narrativa e quem conta a história (se é um narrador personagem ou um narrador fora da história).<br><br>O áudio poderá ser tocado mais de uma vez se for necessário. Posteriormente os alunos irão compartilhar em voz alta os elementos que eles identificaram no conto de fadas da Cinderela.<br><br>Dúvidas sanadas, o (a) professor (a) irá dividir a turma em grupos. Para cada grupo o (a) professor (a) distribuirá papéis contendo pontos chaves do conto e eles deverão organizar os acontecimentos na ordem correta dos fatos narrados, durante o processo utilizarão a habilidade de leitura contextual da história. |
| <b>Pós-atividade</b><br>(Como os alunos irão compartilhar/expor o que aprenderam)                    | 30 - 40 minutos | Projetor para mostrar um conto escrito pelo próprio professor: uma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | O (A) professor(a) irá direcionar os discentes em grupos já estabelecidos e os mesmos deverão pesquisar no aplicativo do Spotify outras histórias do gênero conto a fim de identificar os elementos da narrativa da história                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |



|                          |  |                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------|--|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| de forma significativa?) |  | adaptação do conto Cinderela | selecionada (enredo, personagem, tempo, lugar e narrador).<br>(O (A) professor (a) deverá orientá-los a pesquisarem histórias com até 10 minutos de duração.)<br><br>Após os discentes concluírem e identificarem os elementos da história escolhida, eles deverão socializar a atividade para toda classe em seus grupos. |
|--------------------------|--|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Avaliação**  
(Como os alunos serão avaliados?)

A avaliação será realizada de forma qualitativa, de acordo com o êxito alcançado do objetivo da atividade proposta que é a compreensão contextual da história e a identificação dos elementos de um conto de fadas (os personagens, narrador, enredo, lugar e tempo).

**Anexos da atividade**

**Pré-atividade:** Projeção das imagens dos contos de fadas, para ativar os conhecimentos prévios dos discentes.



Imagem 1 - Fonte: google imagens



Imagem 2 - Fonte: google imagens



Imagem 3 - Fonte: google imagens





Imagem 4 - Fonte: google imagens

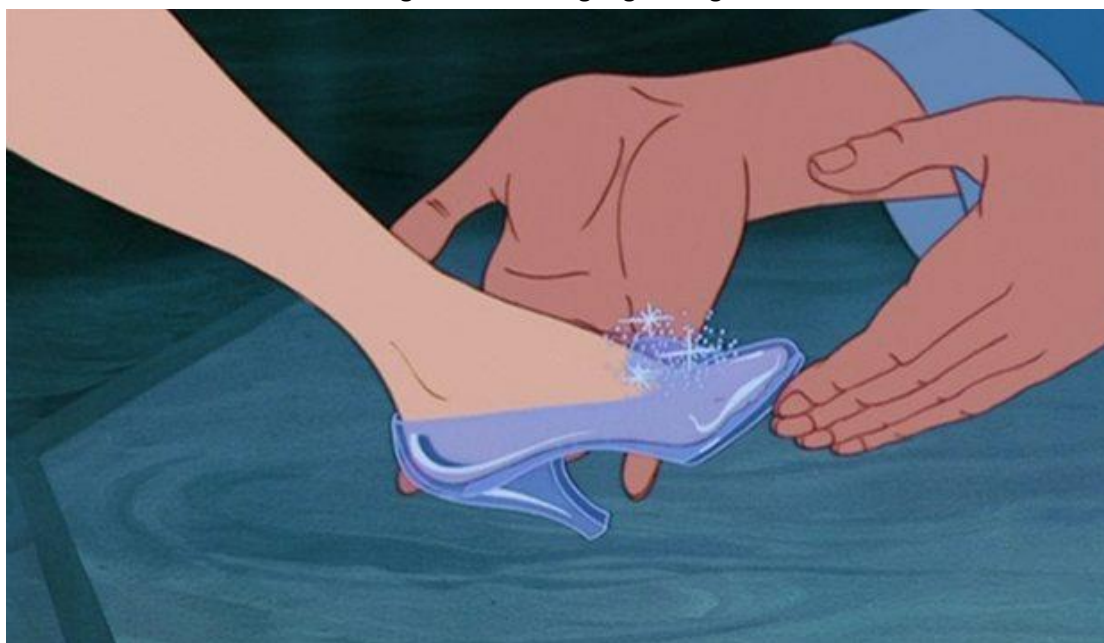


Imagem 5 - Fonte: google imagens



Imagem 6 - Fonte: google imagens

Conversar sobre os elementos que compõem uma narrativa: narrador (personagem ou observador), personagens (principal e secundários), lugar (cenário), tempo (em que época, estação do ano), enredo (qual o assunto do conto).

Possíveis vocabulários em inglês da história: Era uma vez, princesa, príncipe, castelo, sapato de cristal, fada madrinha, carruagem, entre outros.

**Atividade principal com o uso do podcast do Spotify:** Audição do podcast com a história do conto de fada da Cinderela

Antes de escutar o conto, o (a) professor(a) irá orientar os discentes a identificarem quem são os personagens, o lugar onde acontece a história, qual época, o que acontece no final da narrativa e quem conta a história (se é um narrador personagem ou um narrador fora da história).

Executar o áudio narrando o conto de fada Cinderela, em inglês, reproduzido no Spotify para toda sala escutar. (9 min. aprox. de áudio)

Link do áudio: [https://open.spotify.com/track/3XTiXHybmNTvy9AtkPNQSH?si=hTlxFzQwSpqmZhTRT5Opdg&utm\\_source=whatsapp&dl\\_branch=1](https://open.spotify.com/track/3XTiXHybmNTvy9AtkPNQSH?si=hTlxFzQwSpqmZhTRT5Opdg&utm_source=whatsapp&dl_branch=1)



Imagem printada da página do podcast da história. Fonte: arquivo pessoal do grupo

2ª parte da atividade: Divididos em grupos serão distribuídos partes em parágrafos da narrativa na versão em língua inglesa do conto de fada da Cinderela, retirado do site: [Cinderela \(PORTUGUÊS\) - Cinderella \(INGLÊS\) \(grimmstories.com\)](http://Cinderela(PORTUGUÊS) - Cinderella (INGLÊS) (grimmstories.com)) Depois do contato com o texto escrito, eles deverão organizar qual a ordem dos fatos narrados entre os grupos.





**Pós-Atividade:** Os discentes deverão procurar outros contos de fada, no aplicativo do Spotify, para em grupos identificarem os elementos da narrativa encontrados nesse conto selecionado por eles. Na sequência final, deverão socializar o que encontraram na atividade proposta.

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CECHINEL, C. Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Centro de Inovação Para A Educação Brasileira-Cieb, 2017. p. 6-13. Disponível em: <https://cieb.net.br/wp-content/uploads/2019/04/CIEBEstudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>

SILVA, T. Curadoria de recursos educacionais digitais para o ensino de língua portuguesa: uma análise descritiva do processo curatorial dos repositórios ambiente Athena, Currículo+ e Meced à luz da linguística aplicada. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019. p. 25-32. Disponível em: [http://www.uece.br/posla/wpcontent/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O\\_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf](http://www.uece.br/posla/wpcontent/uploads/sites/53/2020/01/DISSERTA%C3%87%C3%83O_T%C3%81LYSON-MARQUES-DA-SILVA.pdf)

GANGAIAMARAN, R.; PASUPATHI, M. Review on use of mobile apps for language learning. International Journal of Applied Engineering Research, v. 12, n. 21, p. 11242-11251, 2017. Disponível em: [http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21\\_102.pdf](http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n21_102.pdf)

FONTANA, B. et al. Material autêntico, educação linguística em língua adicionais e as novas tecnologias. Revista Pedagogia Cotidiano Resignificado, v. 1, n. 04, p. 74-80, 2020. Disponível em: [https://www.rpcr.com.br/index.php/revista\\_rpcr/article/view/4/](https://www.rpcr.com.br/index.php/revista_rpcr/article/view/4/)

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular 2017. Disponível em: [http://www.letras.ufmg.br/padrao\\_cms/documentos/profs/reinildes/BNCC\\_Ingle%C3%A7a.pdf](http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/profs/reinildes/BNCC_Ingle%C3%A7a.pdf)

## ANEXO B

---

**Plano de Aula**


---

**Contexto**

Público-alvo: Escola de idiomas

Número de alunos: 20 alunos

Idade dos alunos: 18+

Nível de proficiência dos alunos: A2. Nível 3.

Tempo total de aula: 2 horas e 40 minutos.

**Habilidade (s) ou  
item(s)  
trabalhados**  
(fala, escuta,  
escrita, leitura,  
pronúncia,  
vocabulário,  
cultura. etc.)

Fala, escrita, leitura, pronúncia e vocabulário

---

**Objetivo(s)**

→ Usar vocabulário sobre comidas para falar e escrever os ingredientes, preços e a receita da comida.

→ Procurar informações sobre os preços dos ingredientes e da receita.

→ Escrever e organizar uma receita e posteriormente produzir um vídeo de culinária utilizando o vocabulário adquirido

→ Ler em voz alta os ingredientes da receita, os preços encontrados e a receita em si

→ Usar elementos coesivos no discurso oral e escrito, como: then after that, finally...



## Detalhamento das atividades

| Estágio                                                                                                 | Tempo previsto | Materiais utilizados e fonte                                                                                                                                                                                                                                                               | Descrição das atividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pré-atividade</b><br>(Como ativar o conhecimento prévio dos alunos acerca do que se quer trabalhar?) | 10 min.        | Perguntas relacionadas a atividade proposta ; Quadro e pincel para anotação das respostas.                                                                                                                                                                                                 | Inicialmente a professora questionará os alunos: “ vocês conhecem alguma receita? Sabem cozinhá-la? Quais ingredientes não podem faltar na sua receita?” Enquanto pergunta, a professora vai anotando as respostas no quadro. Após isso, a professora irá questionar aos alunos quanto custa em média os ingredientes ditos e onde eles costumam ser adquiridos. Por fim, a professora irá perguntar se eles já pediram os ingredientes no ifood mercado.                                                                                                                                                                              |
| <b>Atividade</b><br>(Como os alunos irão praticar de forma orientada o assunto que estão estudando?)    | 40 minutos     | smartphone (com conexão a internet); aplicativo do ifood; computador , projetor e slide<br><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1WGzr0rDcVBU1d_wsNLLCzO2c-8jsgyWBxpBATHpMsKk/edit">https://docs.google.com/presentation/d/1WGzr0rDcVBU1d_wsNLLCzO2c-8jsgyWBxpBATHpMsKk/edit</a> | A professora irá mostrar aos alunos o aplicativo ifood e explicar a atividade: “Vocês devem pensar em uma receita que conheçam ou caso não conheçam, podem pesquisar sua receita favorita no google. Por exemplo: macarrão a carbonara. Após escolher a receita, vocês devem anotar os ingredientes necessários para cozinhar a receita, fazendo uma pequena lista com todos, a exemplo: macarrão, ovo, bacon, cebola e óleo. Depois, vocês devem entrar no aplicativo ifood, ir até a parte de mercado e procurar os itens que são necessários, adicionando-os ao carrinho e anotando quanto custa cada um, para fazer essa parte, os |

|                                                                                                                   |            |                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                   |            |                                                                                                       | <p>alunos devem gravar a tela do celular adicionando os ingredientes ao carrinho do app (caso não tenha o recurso no celular, usar aplicativo DU Recorder para gravar a tela). Ao adicionarem tudo que é necessário, os alunos devem anotar o passo a passo da receita, colocando o que deve ser cortado, o que vai ao fogo e por quanto tempo.”</p> <p>Quando acabar de explicar, a professora irá mostrar o exemplo que fez por escrito em um slide, abrindo o aplicativo do ifood com os alunos e adicionando os ingredientes no carrinho. Quando os alunos terminarem, a professora dirá: “Agora, apresentem para classe a receita que vocês escolheram, mostrem a gravação da tela feita e digam o valor de cada item no aplicativo do ifood e como a receita é feita”. Cada aluno terá 3 minutos para se apresentar.</p> |
| <p><b>Pós-atividade</b><br/>(Como os alunos irão compartilhar/expor o que aprenderam de forma significativa?)</p> | 30 minutos | <p>Smartphone e vídeo<br/><a href="https://youtu.be/aafmrrx7Bh4">https://youtu.be/aafmrrx7Bh4</a></p> | <p>Após a while, a professora irá informar aos alunos para gravarem um vídeo e postar no canal da turma no Youtube fingindo que estão em um programa de culinária, onde eles irão fazer o preparo da receita e informar no vídeo quais os ingredientes e quanto custou cada um no ifood, indicando também o passo a passo para ser feita. O professor explica aos alunos que eles</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

|  |  |  |                                                                                                                                          |
|--|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  | começarão a atividade em sala de aula, mas a atividade será finalizada em casa, e será entregue na próxima aula para exposição na turma. |
|--|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

## Avaliação

(Como os alunos  
serão avaliados?)

Os alunos irão entregar a relação dos ingredientes necessários e seus valores, além do vídeo deles procurando-os no app. Ademais, será entregue também a receita escrita e o vídeo da receita postada no youtube.

A professora então avaliará se os alunos escreveram tudo em inglês, conforme as normas gramaticais, se pesquisaram em inglês no app, como foi a pronúncia na hora da apresentação e se o vídeo se encaixou no proposto.

---

## ANEXO C

## Plano de Aula

## Contexto

Público-alvo: Adultos- cursos de idiomas.

Número de alunos: 15 alunos.

Idade dos alunos: Entre 18 e 25 anos.

Nível de proficiência dos alunos: Intermediário

Tempo total de aula: 80 minutos

**Habilidade(s) ou itens) trabalhados:** Os alunos irão desenvolver a competência escrita, através da produção do roteiro e a habilidade oral por meio do vídeo.

**Objetivos:**

Espera-se que ao final da aula o aluno saiba utilizar os verbos no imperativo, em contextos variados.

## Detalhamento das atividades

| Estágio                                                                                                 | Tempo previsto | Materiais utilizados e fonte                        | Descrição das atividades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pré-atividade</b><br>(Como ativar o conhecimento prévio dos alunos acerca do que se quer trabalhar?) | 30 minutos     | Internet, celular com o aplicativo WhatsApp, Livros | <p>O professor iniciará a aula apresentando a atividade sobre o vídeo do YouTube, com o tema receita. Neste caso utilizamos um vídeo em que um chef está fazendo espaguete, cuja duração do vídeo é de quatro minutos e quarenta segundos.</p> <p>Os Alunos irão acessar o vídeo em: <a href="https://m.youtube.com/watch?v=D_2DBLAt57c">https://m.youtube.com/watch?v=D_2DBLAt57c</a></p> <p>Após o vídeo, serão feitas algumas perguntas aos alunos, como por exemplo, quem está fazendo a receita (Ex.: cozinheiro (a), aluno(a) de culinária) ? Quais ingredientes foram utilizados (Ex.: macarrão, molho de tomate)? Os ingredientes</p> |

|                                                                                                              |                   |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                              |                   |                                                                                   | <p>foram medidos? Sendo assim, também é importante que o professor(a) pergunte se o aluno já fez algum vídeo de culinária ou sobre algum outro assunto. Assim, ele terá idéia se o aluno precisará de alguma orientação quanto a produção do vídeo no celular. Caso necessário, os alunos utilizarão o vídeo disponível em</p> <p>Em resumo, o professor irá propor algumas idéias aos alunos, e a partir dessas idéias tentará explorar a potencialidade criativa desses alunos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>Atividade</b><br/>(Como os alunos irão praticar de forma orientada o assunto que estão estudando?)</p> | <p>30 minutos</p> | <p>Internet, Celular com aplicativo WhatsApp, atividade impressa com o modelo</p> | <p>Nesta etapa o professor irá mostrar aos alunos alguns sites de receitas culinárias, disponível em: <a href="https://inglesgourmet.com/">https://inglesgourmet.com/</a> haverá diversas opções de receitas doces, salgadas nos textos que o professor irá disponibilizar para os alunos etc. Assim, o aluno terá a possibilidade de visualizar qual e como será a receita que ele irá produzir. Após esse momento, o professor pedirá para os alunos produzirem um roteiro que contenham as estruturas visualizadas nos textos sobre receitas, essas estruturas serão: os ingredientes utilizados na receita, as medidas de cada ingrediente, o tempo de preparo da receita, assim como os vocabulários utilizados para indicar as ações: faça, coloque, utilize, adicione. Para finalizar, cada aluno apresentará o seu roteiro de receita para a turma, e então o</p> |

|                                                                                                           |            |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                           |            |                         | professor fará as possíveis correções e logo os alunos estarão preparados para a produção dos vídeos ensinando como fazer a sua receita favorita.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Pós-atividade</b><br>(Como os alunos irão compartilhar/expor o que aprenderam de forma significativa?) | 20 minutos | Internet, celular com o | Os alunos irão compartilhar o vídeo que eles produziram na rede social instagram (também podem ser utilizadas outras redes sociais que possibilitam o compartilhamento de vídeos), visando o compartilhamento do conteúdo produzido entre os pares e o professor. Vale ressaltar que é fundamental que o professor verifique se todos os alunos têm acesso ao instagram, bem como se eles têm dificuldades de acesso ou se sabem como criar uma conta. Caso eles não saibam, será passado um tutorial para criação de uma conta (disponível em: <a href="https://m.youtube.com/watch?v=tLPvLRllUuMU">https://m.youtube.com/watch?v=tLPvLRllUuMU</a> ) e/ou um guia para a utilização da plataforma, disponível em: <a href="https://help.instagram.com/1417489251945243/?helpref=hc_global_nav">https://help.instagram.com/1417489251945243/?helpref=hc_global_nav</a> |

### Como os alunos serão avaliados:

Eles irão gravar um vídeo curto, com duração máxima de dois minutos, ensinando a fazer a sua comida preferida, de acordo com as orientações do professor e conforme o exemplo. Os alunos produziram este vídeo utilizando os vocabulários do gênero receita, que indicam ações: faça, coloque, utilize, adicione específico do gênero receita.