



WEBCURRÍCULO COMO INSTRUMENTO MEDIATIVO: UMA PROPOSTA PARA AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Augusto Weiland*
Francieli Motter Ludovico**
Aline Dubal Machado***
Patrícia da Silva Campelo Costa Barcellos****

RESUMO: *Com o objetivo de usar as Tecnologias de Comunicação Digital (TCD) nas práticas escolares, muitas vezes, o que acontece é a mera transposição, que agora tende a ser apresentada em uma tela digital e não desperta o aprender protagonista. Neste contexto, propõe-se o Webcurrículo (WC), que busca fortalecer o projeto pedagógico, integrando a TCD nos processos de ensino e aprendizagem. Assim, faz-se necessário discutir a utilização de propostas didáticas com base na sua concepção, de modo a unir a escola e a sociedade, complementar os processos de mediação, possibilitando maior interação, colaboração, multiletramentos e protagonismo. A proposta deste trabalho é analisar uma Unidade Didática (UD) concebida sob os pressupostos de um WC como instrumento mediativo. A UD tem como tema Expressões Idiomáticas (EI) de Língua Inglesa e foi projetada para a modalidade a distância. Esse estudo, metodologicamente, é qualitativo, com foco na análise de conteúdo da UD, a partir das categorias elencadas, onde as tarefas propostas por meio da TCD possibilitam multiletramentos, constituindo-a como instrumento mediativo, abrindo espaço para o protagonismo, interação e colaboração.*

ABSTRACT: *In order to use Digital Communication Technology (DCT) in school practices, there is often a simple transposition, usually presented on a digital screen and not stimulating the protagonist learning. It is proposed the Webcurriculum, which seeks to strengthen the pedagogical project, integrating DCT in the teaching and learning processes. Thus, it is necessary to discuss the use of didactic proposals based on Webcurriculum conception, in order to unite the school and society, complement the mediation process, enabling greater interaction, collaboration, multiliteracies and the protagonism development. The aim of the present work is to analyze a Didactic Unit (DU) conceived under the assumptions of a webcurriculum as a mediative instrument. The DU has as its theme English Idioms (EI) and was planned for distance learning. This study, methodologically, followed the paths of qualitative perspective focusing on content analysis. The DU analysis, with the listed categories, shows that the proposed tasks through the DCT enable multiliteracies, and the DU constitutes a mediative instrument, as it gives space for protagonism, interaction and collaboration.*

PALAVRAS-CHAVE: *Webcurrículo; Unidade Didática; Ferramentas Digitais; Língua Inglesa.*

KEYWORDS: *Webcurriculum; Didactic Unit; Digital Tools; English Language.*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A partir da Tecnologia de Comunicação Digital (TCD) surge a sociedade da informação, que redefine a maneira de pensar, agir, aprender, comunicar-se, trabalhar, relacionar-se, enfim, de viver (COLL; MONEREO, 2010). Igualmente, ensinar precisa condizer à

realidade, pois essa sociedade demanda diferentes competências, habilidades e multiletramentos.

Entretanto, a maior parte dos gêneros trabalhados na escola está baseada unicamente na língua escrita, e isso acaba excluindo os diversos gêneros que surgem com as TCD, revelando que o letramento da letra não é mais suficiente para a vida contemporânea (ROJO, 2017).

Dessa forma, o Webcurrículo surge como uma proposta de combinação do currículo da letra e do impresso com os multiletramentos (ROJO, 2017). Assim, o objetivo do presente trabalho é analisar uma Unidade Didática concebida sob os pressupostos de um Webcurrículo como instrumento mediativo, buscando, por meio das tarefas propostas, oportunizar a ação do estudante, possibilitando interação e colaboração. Webcurrículo é visto aqui como instrumento mediativo, pois de acordo com a Teoria Sociocultural vygotskiana entende-se que ferramentas digitais, recursos audiovisuais, oportunidades de interação e colaboração podem proporcionar mediação e, assim, aprendizagem (FIGUEIREDO, 2019).

Este trabalho inicia com a discussão teórica acerca da Teoria Sociocultural, que embasa essa pesquisa. Na sequência, discutem-se as concepções de Webcurrículo e multiletramentos. Logo, os pressupostos metodológicos são postos. Por fim, realiza-se a análise das ferramentas digitais escolhidas para essa Unidade Didática e das tarefas planejadas.

1. INSTRUMENTO MEDIATIVO E A TCD SOB O VIÉS DE VYGOTSKY

A Teoria Sociocultural (TS) de Vygotsky chegou no Brasil nos anos de 1980 e trouxe para as pesquisas o pensar sobre a interação e a mediação na construção social da aprendizagem (FIGUEIREDO, 2019). Assim, compreende-se o aspecto social e cultural dessa teoria como constituidora de cada sujeito, pois aquilo que o sujeito constrói é fruto da cultura aprendida por meio da interação e, com isso, ele faz uso de instrumentos existentes na sociedade transmitidos de geração em geração. É por meio da interação que cada sujeito se forma e transforma o meio em que vive.

Nesse cenário, sabe-se que a Tecnologia de Comunicação Digital (TCD) foi construída e já faz parte do cotidiano da atual sociedade, dessa forma, as ferramentas tecnológicas são compreendidas como instrumentos mediadores no processo de aprendizado, sendo essas potencializadoras de novas formas de interação, ou seja, a partir do momento que cada sujeito interage nesse contexto digital se apropria de diversas possibilidades de desenvolvimento e aprendizado.

Conforme a TS, existe uma relação entre aprendizagem e conhecimento, desenvolvida nas interações em sociedade, onde os significados que formam o conhecimento de cada sujeito provêm da cultura e da história que são construídas e reconstruídas por meio da mediação social (VYGOTSKY, 1998). Para tanto, deve-se à mediação esse processo de construção, ou seja, os sujeitos não agem diretamente no mundo, mas suas ações são mediadas, sendo os sistemas simbólicos os elementos intermediários entre o sujeito e o mundo. Assim, o sujeito se constitui em nível interpsicológico (social) quando outro indivíduo ou um objeto intermedeia o processo de aprendizagem, e o conhecimento passa para o nível intrapsicológico (individual), sendo que ocorre uma internalização, ou seja, uma reconstrução interna, para que posteriormente o sujeito faça novas ações no externo. Com isso, acredita-se que a aprendizagem desponte do âmbito social, por meio das relações interpessoais, em direção ao interior – individual.

Nesse movimento dinâmico e constituidor de aprendizagem, cada um age, adapta-se, transforma-se e modifica o ambiente. Para isso, cria e faz uso dos instrumentos, os quais possuem papel fundamental para a prática das atividades humanas. Para Vygotsky (1998), os instrumentos técnicos e mecânicos regulam as ações em relação ao objeto, tem relação com o exterior. Já os instrumentos psicológicos têm a função de regular o sujeito, a linguagem é um exemplo. Dessa forma, a linguagem é um signo responsável pelas mediações sociais e culturais, representando a mediação semiótica, que por consequência fomenta a construção dos pensamentos superiores.

Em consonância com as ideias de Vygotsky, a TCD serve como instrumento mediativo para o aprendizado dos sujeitos. Como os estudantes estão em constante interação com ferramentas tecnológicas, essas práticas tornam-se intrínsecas, auxiliando no processo de aprendizagem e possibilitando que as ferramentas tornem-se instrumentos de mediação. Neste caso, quando se pensa em um estudante de Língua Inglesa, a TCD pode possibilitar práticas educacionais mais autênticas, de uso real da língua, abrindo espaço para o protagonismo ativo no processo de construção do conhecimento em prol de sua formação.

Considerando-se que as interações nas TCD funcionam como mediadoras no processo de aprendizagem dos sujeitos, faz-se necessário estabelecer trocas entre os sujeitos e que essas possam ser propiciadas por meio de práticas pedagógicas baseadas em ferramentas tecnológicas, as quais promovam o trabalho colaborativo no contexto educacional e digital, implementando variadas formas de aprendizado. Para Barcellos e Graça “colaboração relaciona-se à noção de diálogo colaborativo, o qual seria um mediador da aprendizagem de línguas durante a realização de tarefas colaborativas (2015, p. 88)”.

A fim de proporcionar práticas de interação e colaboração, tarefas devem ser propostas, e não exercícios fechados que apenas estimulam a repetição. O objetivo das tarefas é possibilitar um contexto natural de aprendizagem, promovendo produções autênticas e desafiadoras aos estudantes. Nesse sentido, Figueiredo (2019, p. 20) salienta que “ao

realizar uma tarefa, as pessoas agem de forma diferente, dependendo das motivações e dos objetivos de cada uma delas”.

Assim, por meio da oferta de tarefas colaborativas mediadas pela TCD, possibilitam-se situações de aprendizagem em conjunto, ou seja, ao realizarem atividades entre si, os estudantes promovem como grupo social ações colaborativas com base no diálogo colaborativo e, logo, há mediação nesse processo de trocas, proporcionando aprendizagem. Nesta perspectiva, acredita-se que a sociedade da informação dispõe de novas oportunidades de interação, colaboração e mediação ao fazer uso da TCD, sendo que esses instrumentos mediativos são inovadores segundo a necessidade dos sujeitos e, assim, os grupos sociais e culturais vão evoluindo, aprendendo e se transformando num processo dinâmico, autêntico e protagonista de moldar o ambiente em que vivem.

2. WEBCURRÍCULO E MULTILETRAMENTOS

As relações entre sujeitos e conhecimento estabelecidas nos moldes da *Web* que possibilitam a produção e compartilhamento instantâneo para todo o mundo, também trazem novidades para a sala de aula (ROSA; FAGUNDES; BASSO, 2012). A utilização das Tecnologias de Comunicação Digital (TCD) deve ser tratada não mais como exceção, mas como aliada, presente tanto na sala de aula, quanto nas tarefas realizadas nela. O desenvolvimento do currículo e das atividades propostas torna-se cada vez mais tecnológico, o que institui um modelo digital, o Webcurrículo (ALMEIDA, 2010; 2014; ROJO, 2017).

Contudo, o Webcurrículo se desenvolve não somente no uso pelo uso da TCD na sala de aula, mas por meio e com ela, desde a concepção até a divulgação do material didático, implicando na incorporação das principais características da internet para o seu desenvolvimento. Conforme explica Almeida (2014, p. 1-2), quando diz que “o Webcurrículo está a favor do projeto pedagógico. Não se trata mais do uso eventual da tecnologia, mas de uma forma integrada com as atividades em sala de aula”. Além de oportunizar aos estudantes o uso de equipamentos que já são do seu cotidiano, o Webcurrículo também possibilita a integração entre o que está no currículo formal com aquilo que o estudante já traz de sua experiência (ALMEIDA, 2010).

Ainda, de acordo com Rosa e Fagundes (2014) o Webcurrículo se desenvolve através da interação, do trabalho colaborativo e do protagonismo de todos os envolvidos no processo. Desta forma, a TCD possui papel de “próteses ou amplificadores cognitivos” (COLL; MONEREO, 2010, p. 50), constituindo-se como instrumentos capazes de auxiliar na mediação do conhecimento. Assim, utilizar Webcurrículo é fomentar a aproximação da escola e da sociedade, pois proporcionar multiletramentos é preparar estudantes para seu tempo e, conforme Rojo (2017, p. 4):

Multiletramentos são as práticas de trato com os textos multimodais ou multissemióticos contemporâneos – majoritariamente digitais, mas também impressos –, que incluem procedimentos (como gestos para ler, por exemplo) e capacidades de leitura e produção que vão muito além da compreensão e produção de textos escritos, pois incorporam a leitura e (re)produção de imagens e fotos, diagramas, gráficos e infográficos, vídeos, áudio etc.

Dessa maneira, é importante oferecer textos multimodais e propor tarefas pensadas para desenvolver multiletramentos nos estudantes, e para tanto, pode-se fazer uso de algumas ferramentas digitais para seu desenvolvimento. Ao selecionar ferramentas é importante observar se elas seguem os fundamentos da *Web 2.0*. Tais fundamentos vão ao encontro de ambientes virtuais propícios à implementação do Webcurrículo voltado à realidade dos estudantes, fazendo parte da geração que tem como foco principal o compartilhamento e interatividade, alterando o papel de consumidor de conteúdo para o de produtor (CARDOSO, 2019).

3. METODOLOGIA

Este trabalho de cunho qualitativo foi delineado com o intuito de estabelecer uma análise de conteúdo de uma Unidade Didática (UD) sobre Expressões Idiomáticas em inglês, baseado na Teoria Sociocultural e por meio da Tecnologia de Comunicação Digital, tendo como público-alvo uma turma de inglês, em nível intermediário, na modalidade a distância.

O desenvolvimento desta UD foi planejado em oito tarefas, trazendo diferentes gêneros textuais e propondo atividades que exigem a produção e colaboração do estudante com o uso de ferramentas digitais.

Assim, a análise está dividida em duas partes, a primeira traz uma reflexão sobre as escolhas de plataformas e *softwares* para a UD. Na segunda, apresenta-se uma análise das tarefas propostas, a qual foi conduzida a partir de quatro categorias: Multimodalidade (M); Interação (I); Colaboração (C) e Protagonismo (P), tendo em vista as características expostas como necessárias para a concepção de um Webcurrículo como instrumento mediativo.

4. A ESCOLHA DAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

Na constituição da presente Unidade didática como Webcurrículo, fez-se necessário selecionar ferramentas que possibilitassem a colaboração, interação e o protagonismo do estudante. Por isso, nessa seção explicamos tais escolhas.

O *Google Classroom* é uma plataforma gratuita de gerenciamento de aprendizagem baseado na *Web*, desenvolvida e mantida pela *Google*. Faz parte do *G Suite for Education*, que implementa também outras plataformas, como o *Google Docs*, *Gmail*, *Calendar*, *Drive*, dentre outras. A simplicidade e similaridade com plataformas já utilizadas por estudantes em redes sociais fizeram o *Google Classroom* avançar rapidamente em sua popularidade e importância, chegando a ser definida como a mais rapidamente adotada para uso no Ensino Superior (KUMAR; BERVELL, 2019). A possibilidade de interação com todos os objetos de aprendizagem dispostos nesse espaço, entre estudantes, estudantes-grupos, professor-estudantes e professor-grupos, auxilia a tornar esse ambiente virtual mais próximo de uma sala de aula. Em termos de interação, permite acesso tanto por *Web Browser* quanto por Aplicativo, e possibilita funções adicionais nas plataformas do *G Suite for Education* (BONDARENKO *et al.*, 2018). Destacam-se como os objetivos desta plataforma: a redução (ou eliminação) do trabalho realizado em papel, auxílio no gerenciamento e produtividade de grandes turmas, compartilhamento simples dos materiais entre estudantes e professores (KUMAR; BERVELL, 2019).

Observando a integração possibilitada pelo *Google Classroom* com suas demais plataformas, o *Google Docs* também foi utilizado na concepção desse trabalho. Isso se deu por possibilitar o acesso simultâneo de todos os envolvidos, manter o histórico de edições e ser acessível de qualquer dispositivo, englobando desta maneira o objetivo colaborativo da Unidade Didática proposta.

Por sua vez, o *software Padlet* foi escolhido por constituir-se em um mural online e colaborativo que possibilita a professor e estudantes curtir e comentar materiais disponibilizados por todos no mesmo ambiente de forma colaborativa. Esses materiais são formados por recursos hipermediáticos, que vão desde textos simples a *links* de *internet* como vídeos, mapas, *websites*, etc (SILVA; LIMA, 2018).

Buscando oferecer oportunidades de protagonismo aos estudantes, os *softwares Vizia*, *Canva*, *Vennage* e *Audacity* foram utilizados. *Vizia* permite interações através da formulação de questionários, tornando os vídeos interativos, e possibilita a inserção de questionamentos de diferentes formatos, para que os estudantes possam responder com base no que estão visualizando. Posteriormente, o criador do projeto pode baixar as respostas e efetuar suas análises.

Para a produção de infográficos, os quais preconizam a simplicidade e ampla utilização de elementos gráfico-visuais, também foram inseridos recursos na Unidade Didática. O uso de infográficos ocorre em larga escala no eixo da comunicação, mas ainda é pouco explorado na educação - apesar de existirem teorias de aprendizagem multimídia que fornecem o devido subsídio para apoiar seu uso educacional (COSTA; TAROUÇO, 2010). Nesse contexto, os *softwares Canva* e *Vennage* permitem não só a construção de infográficos, mas também habilita os estudantes a utilizarem recursos hipermediáticos tais como vídeos e *hiperlinks*.

Audacity, por sua vez, disponibiliza um ambiente gráfico de fácil utilização para gravação e edição de áudios. Ele é disponibilizado em mais de 50 idiomas e conta com diversos recursos sonoros (LOCATELLI *et. al.*, 2018).

Através desses *softwares*, os quais implementam características da *Web 2.0* - essenciais para o desenvolvimento do Webcurrículo, foram desenvolvidas atividades alicerçadas na Teoria Sociocultural com o apoio das TCD para a mediação da construção do conhecimento sobre Expressões Idiomáticas (EI). Detalham-se nas próximas seções a metodologia e os resultados obtidos.

5. AS TAREFAS

Através da utilização da plataforma educacional *Google Classroom*, foram elaboradas e disponibilizadas oito tarefas planejadas à luz da Teoria Sociocultural, com o tema de Expressões Idiomáticas (EI), buscando possibilitar multiletramentos por meio do uso de diferentes ferramentas tecnológicas e uso de textos multimodais e de diferentes gêneros textuais, de modo a viabilizar um Webcurrículo. A seguir elencamos as tarefas e as analisamos conforme as categorias: Multimodalidade (M); Interação (I); Colaboração (C) e Protagonismo (P).

Tarefa 1 - O tópico EI em Língua Inglesa (LI) é apresentado por meio da leitura de um poema (o qual contém várias expressões idiomáticas) e discussão dos estudantes no fórum do *Google Classroom*. As EI são apresentadas de forma contextualizada e por meio do gênero poema escrito (M), oferecendo oportunidade para o desenvolvimento da habilidade de compreensão escrita (*reading*) e promovendo ainda espaço para interação (I), por meio das perguntas no fórum, conforme Figura 1.

Idioms are used figurative expressions that don't have a literally meaning. Can you find any idioms in the poem? What do they mean? Do you think that Idioms can bring some misunderstandings to English learners?

Figura 1: Tarefa com o fórum do *Google Classroom*. Fonte: Autores, 2022.

Fonte poema: <https://allpoetry.com/poem/9150185-Short-Poems--Idioms-by-Brenna-Lynn>

Tarefa 2 – Nesta tarefa, os alunos devem escolher uma estrofe do poema indicado e criar uma ilustração de seu significado, usando palavras, imagens e *links*. Pedese que os estudantes elaborem suas ilustrações baseadas nas estrofes, formando uma construção colaborativa por meio do *software Padlet*. O aluno tem a liberdade de escolher a estrofe

e ilustrá-la da maneira que lhe parecer melhor, fizer mais sentido (P), construindo um mural colaborativo e multimodal (M) que possibilita comentários e curtidas (I) (C), de acordo com o proposto na Figura 2.

A PICTURE PAINTS A THOUSAND WORDS!
Now choose a stanza from the poem and make an illustration of its meaning, using words, images and links. Create your work with Padlet!

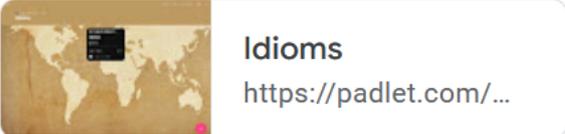


Figura 2: Tarefa com o software Padlet. Fonte: Autores, 2022.

Tarefa 3 – Na sequência, os alunos devem pesquisar e apresentar EI em inglês para seus colegas por meio da criação (P) de um vídeo (M) interativo (I) elaborado no *software Vizia* e depois discutir sobre as produções dos colegas em um fórum (C), a fim de construir significado, segundo Figura 3.

Produce a video about Idioms and after use the Software Vizia to add questions to your video, to check if your classmates understood the Idioms you used.

This video can be based on a song, related to a movie or series, cultural or other. You must use at least 5 Idioms.
Be creative!

After you finish, watch and comment about your classmates' videos.

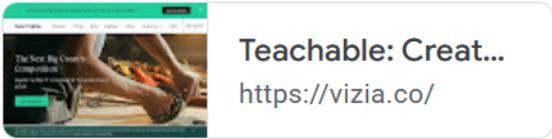


Figura 3: Tarefa com o software Vizia. Fonte: Autores, 2022.

Tarefa 4 – Aqui (Figura 4), os alunos são apresentados a um *podcast* sobre chá inglês, de modo que após ouvi-lo são instigados a discutir acerca das perguntas e EI descritas na tarefa no fórum do *Google Classroom*. O *podcast* (M) pode fomentar a criatividade dos estudantes, motivando-os a comentar no fórum (I) e colaborar (C) com as discussões em

grupo. Também há inicialmente a oportunidade para desenvolver a habilidade de compreensão oral (*listening*).

I'M ALL EARS!

Listen to the programme in which Jackie Dalton looks at some of the myths and realities about the English and tea.

- Do you like tea? Do you have any habits related to food or drink similar to the tea tradition of English people?
- Knowing about the culture can help in understanding an Idiom. Think of the Tea Idioms below:
 - It's not my cup of tea
 - I wouldn't do it for all the tea in China.
 - It's as good as a chocolate teapot.

What do they mean?

 [entertainment_060608_...](#)

Figura 4: Tarefa de *listening* de um podcast sobre chá inglês. Fonte: Autores, 2022.

Tarefa 5 - Após ouvir e discutir sobre o *podcast*, os alunos devem desenvolver seu próprio *podcast* (P) em inglês, utilizando o *software Audacity* para falar sobre uma tradição com ao menos 3 EI de sua língua materna. Em seguida, espera-se que ouçam e interajam com a produção dos colegas (I) (C). Inicialmente, há oportunidade para desenvolver a habilidade de produção oral (*speaking*) e no fórum de produção escrita (*writing*) (Figura 5).

GET YOUR HANDS DIRTY!

Now, make a podcast in English using Audacity (<https://www.audacityteam.org/>)

Talk about the tradition of chimarrão, churrasco or other, and do not forget to use our Idioms that are rooted in this culture. Use the Idioms in Portuguese, but don't forget to explain them. Use at least 3 Idioms.

 **Audacity® | Free...**
<https://www.audaci...>

 **Tutorial: Como c...**
<https://mundopodc...>

Figura 5: Tarefa de *podcast* com o uso do software Audacity. Fonte: Autores, 2022.

Tarefa 6 - Partindo da visualização de um vídeo (M) sobre EI do comediante Guri de Uruguaiana (Figura 6), pede-se que os alunos comentem em um fórum (I) (C) a respeito de EI gaúchas que eles achem úteis a um estrangeiro (P). O vídeo “50 frases que só gaúcho entende” foi escolhido, pois a UD foi elaborada para ser aplicada no estado do Rio Grande do Sul.

 <p>As in English, we have many Idioms in Portuguese and as they do not always mean the literal sense, when foreigners come to Rio Grande do Sul they probably listen to a lot of these expressions and may be lost. What Idioms do you use in Portuguese?</p>	<p>Even in situations in our mother language, we can find some trouble understanding an Idiom. Have you ever FELT LIKE A FISH OUT OF WATER in a conversation because you didn't know an Idiom?</p> <p>a) Watch the comedian <i>Guri de Uruguaiana</i> and note that he says lots of typical Idioms of Rio Grande do Sul.</p> <p>b) Write in the comments the Idioms you think you would need to explain to a foreigner.</p>
---	---

Figura 6: Vídeo sobre EI do comediante Guri de Uruguaiana.
 Fonte do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=ITmF0q4XWhw>

Tarefa 7 - A construção de um infográfico (M) para estrangeiros é proposta dessa tarefa (Figura 7). Cada um escolhe as EI que considera importante (P) como sugestões para um turista na sua região. Ocorre, então, oportunidade para desenvolver a habilidade de produção escrita (*writing*). Em seguida, todos visualizam e comentam os trabalhos dos colegas (I).

Travel tips!
 Build an infographic for tourists who speak English, you can talk about a city or about the state of Rio Grande do Sul, use some Idioms that they may need to know, as a tip.

Create your work with Venngage or Canva.

	<p>Criador de Infog... https://pt.venngag...</p>		<p>Como Fazer Info... https://www.canva...</p>
---	--	--	---

Figura 7: Tarefa com o software Venngage e Canva. Fonte: Autores, 2022.

Tarefa 8 - Por fim, através de uma construção colaborativa, os alunos têm a tarefa de desenvolver um dicionário de EI. Usando o software *Google Docs*, os estudantes interagem (I) em colaboração (C) para realizar a tarefa proposta. Oportunidade para desenvolver a habilidade de produção escrita (*writing*) (Figura 8).

Now, with the Idioms that we have already mentioned and others that we remember, we are going to construct a Portuguese - English Dictionary of Idioms from Rio Grande do Sul. For each idiom we will explain its meaning and, if possible relate with similar Idioms in English.

It's going to be a collaborative construction, so it's important to read the others' contributions, in order to give suggestions for improvement, to ask and talk about doubts. To help on this collaborative writing process we can leave comments and use the chat with the online classmates.

Figura 8: Tarefa com o software *Google Docs*. Fonte: Autores, 2022.

Essas tarefas buscam desenvolver habilidades nos estudantes através do uso das TCD, sob a luz da metodologia de Webcurrículo descrita por Rojo (2017). Além disso, todas as tarefas possuem ao menos duas das características elencadas na Metodologia e fundamentadas na TS. O propósito é possibilitar aos estudantes um ambiente rico com espaço para interação, colaboração, protagonismo e multiletramentos, procurando disponibilizar práticas autênticas, por meio do uso de ferramentas tecnológicas, servindo como instrumentos mediativos para a construção e reconstrução do conhecimento, incentivando constante interação, auxiliando, assim, no processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo apresentou um caminho para se refletir sobre Webcurrículo, mostrando a necessidade de ajustar as práticas educacionais às demandas crescentes da sociedade da informação. A partir das tarefas propostas foi possível cumprir os requisitos de um Webcurrículo como instrumento mediativo. Enquanto o uso de diferentes *softwares* possibilita multiletramentos, a multimodalidade está presente, oferecendo diferentes gêneros textuais e solicitando a produção dos estudantes de variadas maneiras. O Protagonismo exterioriza a criatividade e a atuação de cada aprendiz, incentivando-o no engajamento do seu próprio processo de aprendizagem. A utilização de fóruns abre espaço para interação e colaboração entre sujeitos sobre os conteúdos e, ainda, durante essa UD os estudantes têm a oportunidade de desenvolver as quatro habilidades linguísticas básicas (*Reading, Writing, Speaking, Listening*).

Desta forma, como trabalho futuro, propõe-se a aplicação desta UD em uma turma de língua inglesa, possibilitando estudos complementares sobre as metodologias e ferramentas propostas no presente trabalho, assim como a averiguação do que foi possibilitado a partir das tarefas aqui descritas.

Todas as atividades foram elaboradas buscando proporcionar o uso autêntico da língua adicional, fazendo relação com o uso das TCD e agregando maior suporte no contexto escolar, para usufruir de recursos inovadores e motivadores em prol da implementação de um Webcurrículo que possa promover uma educação mais concordante com a realidade da sociedade da informação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. Tecnologia na sala de aula. **Entrevista concedida ao portal Gestão Escolar**. Nova Escola, 2010, s/p. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/627/maria-elizabeth-de-almeida-fala-sobre-tecnologia-na-sala-de-aula> Acesso em: Fev/2022.

ALMEIDA, M. E. A tecnologia precisa estar presente na sala de aula. Entrevista concedida ao portal Educar para Crescer. SP: Abril S/A, 2014, s/p. Disponível em: <http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/tecnologia-na-escola-618016.shtml> Acesso em: Mar/2020.

BARCELLOS, P. S. C. C.; GRAÇA, R. M. O. A Teoria Sociocultural e o processo de colaboração nas Línguas Estrangeiras Através de Práticas Pedagógicas In: ROTTAWA, L.; BARCELLOS, P. S. C. C.; DUTRA, E. O.; PINHO, I. C. (Orgs.). **Reflexões em Linguística Aplicada: a formação de professores de línguas e a prática em sala de aula: caminhos e expectativas** - Uma homenagem a Professora Doutora Marília dos Santos Lima. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

BONDARENKO, O. V.; MANTULENKO, S. V.; PIKILNYAK, A. V. **Google classroom as a tool of support of blended learning for geography students**. CEUR Workshop Proceedings, v. 2257, p. 182–191, 2018. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1902.00775> Acesso em: Fev/2022.

CARDOSO, S. New technologies and new literacies in the english classroom: a study. **Revista Intersaberes**, v. 14, nº 31. pp-168-186, 2019. Disponível em: <https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1523> Acesso em: Fev/2022.

COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades. In: COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da**

comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010. Disponível em: [http://srvd.grupo.com.br/uploads/imagensExtra/legado/C/COLL_Cesar/Psicologia da Educacao UniA/Lib/Amostra.pdf](http://srvd.grupo.com.br/uploads/imagensExtra/legado/C/COLL_Cesar/Psicologia_da_Educacao_UniA/Lib/Amostra.pdf) Acesso em: Mar/2022.

COSTA, V. M.; TAROUÇO, L. M. R. Infográfico: características, autoria e uso educacional. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 8, nº. 3, 2010.

FAGUNDES, L. C.; ROSA, M. B.. Conteúdos, Conceituais, Procedimentais E Atitudinais Em Tempos De Web Currículo. **e-Curriculum**, v.12 nº2, 2014.

FIGUEIREDO, F. J. Q. **Vygotsky: a interação no ensino/ aprendizagem de línguas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

LOCATELLI, A.; GELLER, R.; TRENTIN, M. A. S.; BERNIERI, J.. O software Audacity como ferramenta no ensino de Química. In: **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.16 nº2, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/89271> Acesso em: Mar/2022.

KUMAR, J.A.; BERVELL, B.. Google Classroom for mobile learning in higher education: Modelling the initial perceptions of students. **Education and Information Technologies**, v. 24 nº.2, 2019.

ROJO, R. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESPecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, v.38 nº.1, 2017.

ROSA, M. B.; FAGUNDES, L. C.; BASSO, M. V. A. Alterações no contexto escolar: rumo ao desenvolvimento de um Web Currículo. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 10, nº 1, 2012. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/30818/19191> Acesso em: Fev/2022.

SILVA, P. G.; LIMA, D. S.. Padlet Como Ambiente Virtual De Aprendizagem Na Formação De Profissionais Da Educação. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 16, nº 1, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86051> Acesso em: Mar/2022.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Vídeo Guri de Uruguaiana. **50 frases que só o gaúcho entende**. 2016 (3m36s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ITmF0q4XWhw> Acesso em: Mar/2022.

* Doutorando em Informática na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS; Mestre em Ciência da Computação; Licenciado em Informática. Técnico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS. Campus Osório. e-mail: guto.weiand@gmail.com



** Doutora em Informática na Educação; Mestre em Letras; Graduada em Letras Licenciatura-Português/Inglês. Professora da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Dois Vizinhos. e-mail: franielim@utfpr.edu.br

*** Doutoranda em Informática na Educação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS; Mestre em Distúrbios da Comunicação Humana; Graduada em Educação Especial. Professora de Língua Brasileira de Sinais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS, Campus Osório. e-mail: aline.dubal@osorio.ifrs.edu.br

**** Doutora em Informática da Educação e em Linguística Aplicada; Mestre em Letras; Graduada em Letras Licenciatura- Português/ Inglês. Professora do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação e do Instituto de Letras - Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. e-mail: patricia.campelo@ufrgs.br