

English 3D: Uma proposta de curso de inglês a distância no projeto LabEOn

Susana Cristina dos Reis
Professora Adjunto/ NTE/DLEM/UFSM
av. roraima,
sala 3311 - Centro de Educação
+55 (55) 84364319
suzireis@cead.ufsm.br

Anderson José Machado Linck
Iniciação Científica - PIVIC/UFSM
Rua Olintho Trevisan,
+55 (55) 96811727
anderson-linck@live.com

Luana Mattiello
Iniciação Científica - PIBIC/UFSM
Rua Congonhas,
+55 (55) 81246918
luanamattiello@gmail.com

ABSTRACT

The process of elaborating language teaching material for distance learning has challenged teachers to think about pedagogical teaching proposals that include the use of digital genres and immersive environments, within a perspective of language teaching as social practice. The English Online 3D is an English course for distance learning, aiming to develop language skills mediated by the use of digital tools such as OpenSimulator platform; Sloodle and Moodle. To develop the course's digital teaching material, it appeared necessary to recognize the audience by applying a needs analysis questionnaire to identify participant's profile, which guided us in the development of the digital teaching material. In this paper, we present the course's proposal and its first activities of English as a foreign language elaborated to the project, involving textual and digital genres in virtual environments, as well as the needs analysis results from its application. Initial results indicate that the implementation of English language activities within an immersive environment can be a way to meet the needs of integrating teaching materials to the digital context.

Key-words: Textual and Digital Genres, Developing English Language Activities, English Online 3D, Virtual Learning Environments.

RESUMO

O processo de elaboração de atividades de línguas, com o propósito de elaborar material didático para o ensino a distância, tem desafiado professores a pensar em propostas didático-pedagógicas que contemplem o uso de gêneros digitais e ambientes imersivos, dentro de uma perspectiva de ensino de linguagem como prática social. O English Online 3D é um projeto que tem como objetivo geral desenvolver um curso de inglês na modalidade a distância, buscando desenvolver habilidades linguísticas por meio de ferramentas digitais tais como a tecnologia OpenSimulator; Sloodle e Moodle. Para a produção do material didático digital do curso, primeiramente julgou-se necessário o reconhecimento do público-alvo, a partir da aplicação de um questionário de interesses, com o objetivo de identificar o perfil dos participantes, o qual nos orientou no desenvolvimento do material didático digital. Neste trabalho apresentamos a proposta do curso e atividades iniciais de língua inglesa (LI) elaboradas para o projeto, envolvendo gêneros textuais e digitais em ambientes virtuais, bem como a análise do questionário de interesses aplicado. Resultados iniciais apontam que a

implementação de atividades de LI realizáveis dentro de um ambiente imersivo, pode ser uma maneira de atender a necessidade de inserção de material didático para o contexto digital.

Palavras-chave: Gêneros Textuais e Digitais, Elaboração de Atividades de Língua Inglesa, English online 3D, Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Com a evolução frenética das tecnologias, a educação tende a evoluir também. Para isso, é necessário desenvolver novas abordagens pedagógicas para essa nova realidade de ensino, já que na web 2.0 [10] a aprendizagem do aluno de línguas estrangeiras (doravante LE) pode se realizar de diferentes formas, por exemplo, por meio da interação com outros e por meio da produção de conteúdo online.

Com os avanços tecnológicos, a facilidade de compartilhamento de informações na web e o gerenciamento de conteúdo se tornam atividades muito mais dinâmicas, pois o usuário não mais vê a Internet como uma mera rede de informações para apenas usufruir de informações fornecidas, mas também como um contexto de produção, de modo mais interativo e colaborativo. Assim, a web passa a ser um ambiente virtual interativo que possibilita o engajamento do aluno para produzir conhecimento e informações diversas por muitos canais.

Diante desse panorama, o processo de produção de material didático digital (MDD) para o ensino de LE, especialmente para o ensino a distância, desafia os professores a pensar em propostas didático-pedagógicas que contemplem práticas inovadoras de ensino da linguagem, principalmente por meio do uso de gêneros discursivos e digitais e, também, por meio de ambientes imersivos, com vista a desenvolver aprendizagem dentro de uma perspectiva de ensino de linguagem como prática social. Para isso, faz-se necessário a produção e o desenvolvimento de MDD adequados a esses novos contextos de interação.

Neste artigo apresentamos o projeto de curso a distância - English Online 3D (E-3D), o qual tem por objetivo desenvolver habilidades linguísticas em Língua Inglesa (LI) por meio de tecnologias digitais tais como Opensimulator (plataforma para a criação e desenvolvimento de ambientes imersivos em 3D); Sloodle (ferramenta de integração e acompanhamento de atividades educacionais) e Moodle (sistema de gerenciamento de

ambientes virtuais voltados à aprendizagem), a partir da integração dessas ferramentas para gerar a aprendizagem da LI na modalidade a distância.

Para tanto, neste artigo, primeiramente, apresentamos a revisão da literatura enfatizando os estudos de [2], [8] e [13], os quais desenvolvem e aplicam passos para a produção de MDDs. Em segundo lugar, apresentamos a metodologia, contendo a pesquisa feita pelo projeto Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LabEOn) em parceria com o Laboratório de Línguas (LabLin) para a investigação do público alvo do projeto. Em terceiro lugar, apresentamos a análise dos dados e descrevemos a primeira unidade do curso proposto. Por fim, apresentamos as considerações finais deste trabalho.

1. REVISÃO DA LITERATURA

1.1 Produção de material didático para o ensino de línguas

De acordo com [9], cinco passos são fundamentais para a produção de materiais didáticos digitais, tais como analisar, desenhar, desenvolver, implementar e avaliar. Na opinião do autor [9], todos esses passos descritos são de suma importância para a produção de protótipos, sendo que o primeiro deles - analisar - refere-se à identificação do interesse do público-alvo pelo curso proposto, para verificar em que medida este se adapta ao perfil de estudantes interessados.

Logo após, o segundo passo, denominado Desenhar, é o momento em que se projeta o conteúdo e as fases do projeto, bem como os recursos que serão utilizados no curso, ou seja, os textos, as imagens, os vídeos ou os recursos multimídias. Em seguida, a etapa de desenvolvimento configura-se no momento em que se efetivamente elaboram as propostas de atividades para, logo após - na fase da implementação - aplicar as atividades com os alunos. Como etapa final, a avaliação é a etapa proposta para discutir os prós e contras do uso do material proposto.

Em outro estudo, [8] apresenta os mesmos passos para a produção de material didático, porém não apresenta explicitamente a fase 'desenhar' e sugere que "cada avaliação leva a uma nova análise". O autor [8] também retrata que "os dois critérios básicos para o ordenamento das atividades são facilidade e necessidade". O material didático de línguas produzido deve ser de fácil manuseio para os alunos conseguirem tirar o melhor aproveitamento possível e, ao mesmo tempo, precisa ser necessário aos interesses de aprendizagem do aluno. Qualquer material não necessário será descartado pelo aluno, não gerando retorno. Portanto, o material deverá explorar somente o que é realmente útil para a aprendizagem do aluno.

A produção de MDD deve ser apropriada às necessidades do aluno e, também, deverá promover a autonomia, conforme sugere [13]. Isso é, o aluno deve conseguir realizar as atividades e acessar conteúdos online autonomamente, sem dificultar sua aprendizagem. Portanto, como sugere [11], um curso de línguas de inglês a distância deve em seu MDD oferecer andaimes de aprendizagem, por meio da linguagem clara nas instruções das

tarefas para que os alunos sejam capazes de realizar atividades com autonomia, sem a ajuda de um professor.

Em estudos recentes, os pesquisadores [13] e [14] propuseram novas etapas para a produção de MDD para guiá-los no projeto de produção dos cursos online. De acordo com os autores, a elaboração de MDD para o contexto digital deve incluir as etapas de análise, planejamento, design da interface, testagem, (re) design da interface, aplicação e avaliação do protótipo.

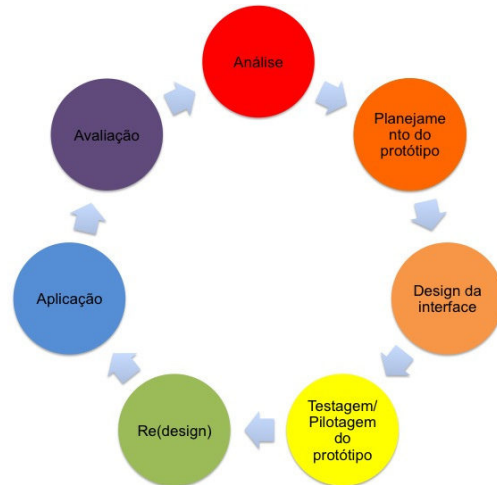


Figura 1. Ciclo de produção de material didático digital [14]

Na opinião de [14], ao propor um MDD, o professor inicia o processo de construção com a análise dos interesses dos alunos para após iniciar o planejamento do conteúdo. Após a realização do planejamento, é o momento de construir o curso propriamente dito, ou seja, o conteúdo digital começa a ser desenhado por meio de um ambiente virtual de aprendizagem.

Portanto, a fase de design da interface do protótipo é essencial para que os desenvolvedores de cursos elaborem as tarefas e o design do curso online. A partir do protótipo do curso construído, é preciso testar uma versão piloto para identificar e prever possíveis problemas.

Com isso, [13] e [14] sugerem que na fase da testagem o curso seja aplicado com possíveis candidatos, ou ainda, com participantes que tenham o mesmo perfil. Após feita a aplicação piloto, é essencial redesenhar e adaptar o curso, se assim for necessário, para então, posteriormente aplicar o MDD proposto.

Segundo[11], o professor precisa assumir a real função de mediador e de colaborador das interações. Ele deve interagir com o aluno, dar espaço para o mesmo aprender, tirar dúvidas e fazer com que ele seja capaz de elaborar seus próprios conceitos sobre o conteúdo que está estudando. No caso de ensino de línguas, o professor só saberá se seu aluno aprendeu o conteúdo, após o mesmo realizar as atividades de forma autônoma e explicitando o uso da linguagem por meio de interações virtuais ou reais de comunicação.

Tendo em vista esses pressupostos para a produção de MDD, no projeto do curso E-3D, aliamos tais considerações teóricas com os pressupostos da pedagogia de gêneros para a construção do curso de inglês aqui descrito.

1.2 Uso da Pedagogia de Gêneros na produção de MDD

Ao desenvolvermos o MDD, propomos atividades de linguagem dentro de princípios de pedagogia baseada em gêneros, por meio da qual entendemos linguagem como um sistema aberto e dinâmico, em que o conhecimento sobre a linguagem é ensinado de uma maneira explícita e aprendizagem é ocasionada por meio da interação [5]. Dessa maneira, gêneros textuais e digitais são utilizados como ponto de partida para a modelagem, desconstrução e a compreensão da linguagem a partir de exemplos de gêneros autênticos.

Para isso, concentramos no ciclo de ensino e aprendizagem proposto por [15], em que estratégias tais como *modelagem*, *construção colaborativa* e *construção independente* estão em foco. Por *modelagem* entendemos como o processo em que a desconstrução de um gênero proposto, em diferentes níveis de linguagem e situações comunicativas será realizada; na etapa *construção colaborativa*, há uma proposta colaborativa e interativa de reconstruir o gênero trabalhado na etapa anterior do ciclo; e por último, na fase *construção independente*, almeja-se propor ao aluno a possibilidade de construir um novo exemplar do gênero de maneira independente e satisfatória. Isso é, um ciclo de ensino e aprendizagem envolvendo três estágios, conforme sugere [15].

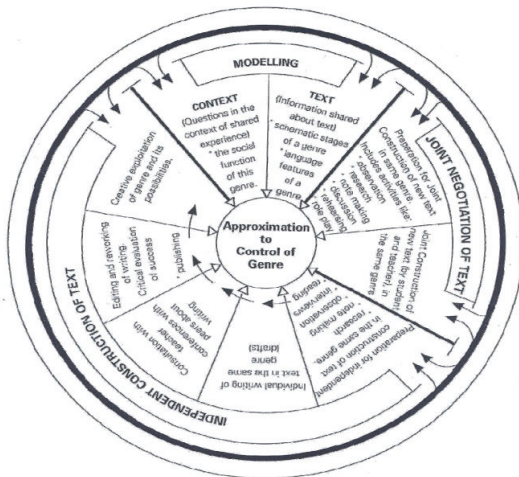


Figura 2. Ciclo de ensino-aprendizagem [15].

Como podemos ver na figura 2, o autor propõe um processo de ensino em etapas cíclicas, podendo ser iniciada independentemente do estágio proposto pelo ciclo. No entanto, indiferente do processo iniciado, a participação do professor no

acompanhamento e suporte é fundamental para o desenvolvimento crítico do aluno a abordagem proposta.

Nessa perspectiva integrada de pedagogia de gêneros pretendemos promover a *prática situada*, a qual se baseia na experiência de construção de significados extraídos da vida cotidiana, na esfera pública e nos locais de trabalho; b) na *Instrução Aberta* que proporciona o desenvolvimento de uma metalinguagem explícita de modelos significativos aos alunos; c) na *Concepção Crítica*, que é o resultado da interpretação do contexto social e do propósito de modelos si; d) na *Prática Transformada*, em que o aluno, como criador de significados, torna-se agente dessas ações [2].

Dessa maneira, visamos inserir os alunos do curso em um processo imersivo de aprendizagem colaborativa, visando o desempenho de práticas autênticas e situadas, e no uso da linguagem em uma perspectiva funcional, conforme proposto por [5,6].

A partir dos pressupostos abordados neste artigo, escolhemos algumas tecnologias para elaborar o MDD, as quais descreveremos na próxima seção.

1.3 Tecnologias para o desenvolvimento de material didático digital para o ensino de línguas

Para a elaboração do curso online English 3D, utilizamos o ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVA) – Moodle; uma plataforma de Imersão em 3D – Opensimulator; e uma ferramenta de conexão entre Moodle e OpenSimulator - Sloodle. Entendemos o AVA como “um espaço ou uma comunidade organizada com o propósito de aprender” [1], por meio do qual é permitido integrar múltiplas mídias, linguagens e recursos, apresentar as informações de maneira organizada, desenvolver interações entre pessoas e objetos de conhecimento, elaborar e socializar produções, tendo em vista atingir determinados objetivos.

Baseando-se nessas concepções, escolhemos o AVA Moodle, que segundo [16] é um sistema de gerenciamento de cursos, destinado a auxiliar educadores na implantação de cursos, páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem em um ambiente virtual. Dessa forma, o Moodle possui a função de mediar as atividades em LI vinculadas a plataforma OpenSimulator por meio da conexão estabelecida com o Sloodle.

O OpenSimulator (OpenSim) destaca-se por ser uma plataforma gratuita utilizada na criação e no desenvolvimento de ambientes imersivos em 3D, similar ao Second Life. A plataforma encontra-se em constante desenvolvimento e implementação, oferecendo um potencial de uso para a criação de ambientes em 3D. Em nosso projeto, o OpenSim é uma ferramenta em uso com o objetivo de propiciar aos alunos uma imersão às práticas propostas no curso online.

Para estabelecermos a conexão e imersão com as atividades propostas no Moodle, foi necessário a inserção de diferentes

linguagens de programação, bem como a ferramenta *Sloodle* para fazer a integração e acompanhamento de atividades educacionais que ocorrem tanto no sistema gerenciador de aprendizagem baseada na web, quanto no mundo virtual 3D simulado no OpenSim.

A união dos recursos tecnológicos utilizado no English 3D permite que os participantes desfrutem do potencial da imersão, simulação e colaboração de um mundo virtual 3D, aliada a capacidade de acompanhamento e de gestão da aprendizagem dos ambientes virtuais de aprendizagem, possibilitando aos tutores e participantes uma experiência diferenciada dos cursos tradicionais [16].

2. METODOLOGIA

2.1 Contexto da pesquisa

O Projeto de Pesquisa e extensão Laboratório de Ensino-Aprendizagem de Línguas On-line (LabEOn) visa promover cursos de línguas na modalidade a distância para a comunidade acadêmica da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Para isso serão ofertados cursos de língua inglesa e espanhola em nível básico, abordando as quatro habilidades linguísticas: leitura, escrita, compreensão oral e fala.

Este artigo descreve o processo de produção do MDD do Curso English 3D, que está em processo de construção e de testagem pelos participantes do projeto. Esse curso será ministrado a distância, entretanto, como é uma versão piloto, estimamos encontros presenciais no início, meio e fim do semestre letivo, a fim de melhor avaliar as dificuldades dos participantes com relação ao material em testagem.

Além disso, prevê-se a disponibilização de horários para tutoria presencial aos alunos, bem como para suporte presencial e a distância via *Moodle*. Os encontros presenciais previstos para avaliações, monitorias e suporte técnico serão realizados na infraestrutura do laboratório de línguas (LabLin), parceiro do LabEon nessa atividade.

2.2 Objeto de estudo

Conforme já informado anteriormente, o objeto de estudo deste artigo é o English 3D, cujo conteúdo e atividades serão disponibilizados pelo *Moodle*, possibilitando a participação no AVA sem restrições de horários.

O curso tem carga horária total de 45 horas semestrais. Como abordagem metodológica sugere-se aos alunos para que utilizem três horas semanais para a realização do curso na modalidade a distância. Além disso, os participantes poderão agendar duas horas semanais para monitoria e suporte técnico, caso seja necessário.

Os tutores terão horários fixos para atendimento online para possíveis dúvidas e esclarecimentos dos conteúdos disponibilizados. Entretanto, isso não restringe os horários para a

realização das atividades, uma vez que estas serão avaliadas semanalmente a partir do ambiente *Moodle*.

O sistema avaliativo e a frequência serão acompanhados pelos ambiente *Moodle* e as avaliações de cada unidade (início, meio e fim) serão feitas em encontros presenciais com datas pré-agendadas no cronograma do curso.

Alguns critérios serão levados em consideração para a avaliação final do curso, isto é, a realização das atividades, a participação nos fóruns e o engajamento dos alunos no curso via interação com seus colegas ou tutores, contudo os encontros presenciais serão de suma importância para a concretização das avaliações.

Vale ressaltar que esta proposta de cursos de línguas na modalidade a distância ofertados pela parceria LabEOn/LabLin são uma primeira tentativa de cursos de línguas nessa modalidade, em desenvolvimento por professores e acadêmicos do curso de Letras – Inglês, da Universidade Federal de Santa Maria.

2.3 Instrumentos de coleta de dados e o público-alvo dos cursos em desenvolvimento

Para construirmos o MDD em foco neste artigo, seguimos as etapas sugeridas por [14]. Para isso, fez-se necessário criar alguns instrumentos de coleta de dados, por meio de questionários online, os quais identificavam os interesses e necessidades e, por fim, avaliavam a primeira fase do projeto.

O questionário de interesses e necessidades teve por objetivo identificar o perfil dos participantes dos cursos online; o de avaliação teve por objetivo avaliar a aplicação da primeira unidade do curso aplicado online.

Na elaboração dos questionários, estipulamos questões que abordassem: envolvimento institucional, contato, curso de graduação, sexo, idade, conhecimento em línguas estrangeiras, motivo para realizar o curso, cursos que o interessado já realizou na modalidade a distância (EAD), interesse em realizar cursos EAD, língua estrangeira em preferência e habilidades a serem desenvolvidas.

Analisar o perfil do público-alvo interessado nos cursos é a primeira etapa do ciclo de produção de MDD. A partir dessa análise, alguns alunos foram selecionados para realizar a testagem da primeira unidade do protótipo piloto. Os resultados obtidos a partir da aplicação da pilotagem serão descritos e apresentados no evento.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

4.1 Proposta de MDD – English 3D

A proposta de um curso online com atividades de língua inglesa (LI) elaboradas para o projeto, envolvendo gêneros textuais e digitais em ambientes virtuais, buscando possibilitar ao aluno o uso da linguagem como uma prática social por meio de diferentes

gêneros [3], é o pressuposto condutor da elaboração do MDD em desenvolvimento pela equipe LabEOn.

Ao utilizar as tecnologias previstas no curso, o participante irá desenvolver habilidades de LI a partir da imersão dos alunos em diferentes contextos de prática. Para tanto, optamos por construir o MDD seguindo princípios de *Serious Games* [4,7], já que o público-alvo do curso serão jovens adultos universitários.

Ao planejar as atividades do E-3D, desenhamos e planejamos dez unidades didáticas do E-3D no ambiente *Moodle*, conforme podemos verificar na figura abaixo.

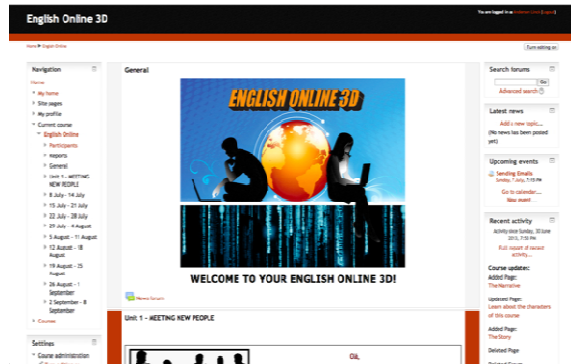


Figura 3. English Online 3D no Ambiente Virtual de Ensino-Aprendizagem Moodle

As unidades temáticas do curso focam eventos e situações comunicativas, comumente realizadas no meio acadêmico e em experiências vivenciadas no exterior, já que os dados obtidos no questionário de interesses apontam que 36% dos participantes gostariam de realizar cursos de línguas que os preparassem para intercâmbios acadêmicos, a exemplo dos ofertados pelo Programa Ciência sem Fronteiras.

O Programa Ciência sem Fronteiras é um programa federal que busca promover a consolidação, expansão e internacionalização da ciência e tecnologia, promovida pela parceria do Ministério da ciência, tecnologia e inovação (MCTI) e do Ministério da Educação (MEC)

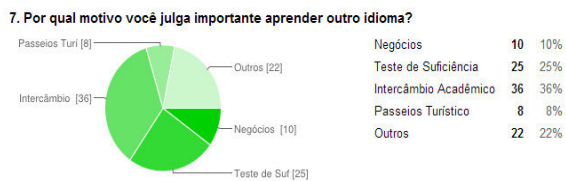


Figura 4. Motivos para aprender uma segunda língua

Além disso, os dados obtidos por meio do questionário online mostram que dos 101 participantes da pesquisa, 10% deles visam

aprimorar a sua aprendizagem devido as exigências do mercado de trabalho; já 8% dos entrevistados indicaram a necessidade de aprendizagem para melhor comunicação em passeios turísticos; 25% indicaram a necessidade aprender inglês para se preparar para provas de suficiência e 22% dos entrevistados apontaram outros interesses, tais como para leitura ou para obter aprovação, por exemplo, em provas estrangeiras de seleção de mestrado ou doutorado.

Nas unidades iniciais do curso abordamos práticas em que o estudante acadêmico interage com outras pessoas em diferentes situações comunicativas, tais como: pedir informações, realizar inscrições no curso, interações com colegas de graduação, professores, conhecer/encontrar pessoas online.

Já nas unidades seguintes do curso, visamos promover situações em que o estudante acadêmico se engaje em diferentes eventos promovidos no meio acadêmico, além de possibilitar ao estudante a experiência de se envolver em práticas de pesquisa e em uma nova rotina acadêmica, tais como: eventos, palestras, workshops, pesquisas, reuniões, apresentações, entre outras.

Nas últimas unidades, o participante vivenciará a experiência de realizar práticas relacionadas ao intercâmbio acadêmico, simulando situações que poderão acontecer no exterior.

4.2 A narrativa do English Online 3D

Para contextualizar as atividades do curso, elaboramos uma narrativa do English Online 3D, a qual foi construída a partir da necessidade apontada pela comunidade acadêmica quanto ao interesse em intercâmbio acadêmico.

A narrativa proposta no curso se passa em torno de estudantes universitários que tem como objetivo participar do Programa Ciência sem Fronteiras, incentivados pelos seus professores orientadores. Para isso, os participantes do curso necessitam realizar a prova institucional do TOEFL (Test of English as a Foreign Language). No entanto, os acadêmicos não estão aptos a realizarem tal prova, devido à falta de competência na língua alvo que seja suficiente para ingressar em uma universidade no exterior.

Diante de tal situação, os universitários participantes irão em busca de alternativas para suprir a falta de conhecimento da língua alvo, especialmente por meio de cursos de línguas e atividades acadêmicas que envolvam o contexto digital.

No curso, os tutores assumirão a identidade de avatares no ambiente em 3D, os quais estarão dispostos a ajudar os seus colegas para auxiliar no processo de aprendizagem dos mesmos.



Figura 5. O ambiente OpenSimulator

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao analisar os dados obtidos pelo questionário de necessidades submetido aos interessados em participar em cursos de língua na modalidade a distância, obtivemos 101 respostas, as quais nos ajudaram a constatar o perfil do público-alvo como podemos ver na figura 6 abaixo.



alvo

Figura 6. Perfil dos participantes do curso

De acordo com os dados sintetizados na figura 6, identificamos quatro categorias de participantes, sendo 77 estudantes acadêmicos (76%), 10 servidores públicos da UFSM (10%), 6 professores universitário (6%) e 8 participantes sem vínculo com a UFSM (8%).

Outro tópico questionado foi quanto as habilidades linguísticas a serem desenvolvidas ao decorrer do curso.

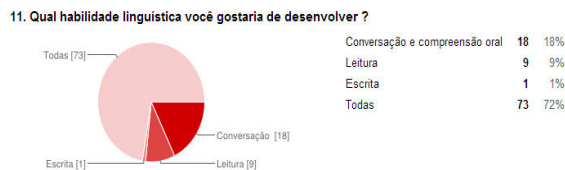


Figura 7. Habilidades linguísticas

Conforme a figura 7, 72% dos interessados se referiram à aprendizagem de todas as quatro habilidades linguísticas, isto é, compreensão oral, fala, leitura e escrita. Já 18% buscavam o curso pela conversação e compreensão oral, enquanto 9% buscam o

curso para desenvolver a habilidade de leitura, e apenas 1% desejava desenvolver sua escrita.

Outro tópico questionado foi a modalidade do curso, pois não sabíamos qual seria a reação à proposta do curso a distância. Como podemos verificar no gráfico abaixo, 67(66%) dos interessados em participar do curso não haviam realizado cursos a distância anteriormente, porém apresentaram interesse em realizá-lo. Já 34 (34%) dos interessados já realizaram cursos nessa modalidade.

8. Você já realizou algum curso a distância (EAD)?

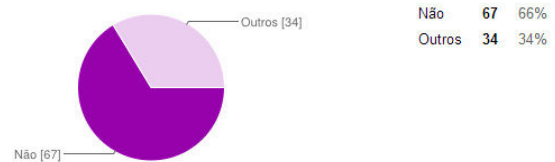


Figura 8. Realização de cursos a distância

Durante o processo de elaboração do material didático, o perfil do público-alvo, os motivos e as habilidades linguísticas que levaram os participantes a realizarem o curso na modalidade a distância, foram fatores essenciais que nos ajudaram a moldar a temática do MDD elaborado para ser aplicado no curso, durante o segundo semestre de 2013. A apresentação de exemplares de atividades elaborados no Moodle e integradas nas plataformas serão apresentadas no evento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento e implementação de um curso de língua inglesa a distância, tendo em vista propor ao aluno atividades de língua em uma perspectiva de linguagem como prática social, interligando as plataformas *OpenSim* e *Moodle* e o software *Slodde* contribuíram para a imersão dos participantes em atividades elaboradas para o contexto digital. Essa integração proporciona a propagação de conhecimentos em ambientes em 3D, bem como um novo modelo de e-learning.

As tecnologias utilizadas no projeto do E-3D promovem a usabilidade de diferentes recursos tecnológicos, porém exigem do professor de LI uma certa fluência tecnológica para usufruir de todas as possibilidades para o desenvolvimento de atividades de língua.

Em suma, a produção do curso E-3D ainda é um projeto em desenvolvimento que desafia os seus desenvolvedores e participantes a vivenciar uma nova abordagem de ensino de línguas para o contexto digital.

7. REFERÊNCIAS

[1] BARAJAS, M. (2003). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la enseñanza superior: fuentes para una revisión del campo. Madrid, McGraw-Hill.

- [2] COPE, B. and M. KALANTZIS. (2000). *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.
- [3] FAIRCLOUGH, N. (1992b). *Critical language Awareness*. London: Routledge.
- [4] GEE, J. P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- [5] HALLIDAY, M. A. K. (1978). *Language as a Social Semiotic: the Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- [6] HALLIDAY, M. A. K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar (Second Edition)*. London: Edward Arnold.
- [7] JOHNSON, S. (2005). **Surpreendente!** A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Editora Campus.
- [8] LEFFA, V.J. (2003). Como produzir materiais para o ensino de línguas. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf>. Último acesso em 09/09/2013.
- [9] LENCASTRE, J.A. EDUCAÇÃO ON-LINE: análise e estratégia para criação de um protótipo. In BOTTENTUIT JUNIOR, J.B. COUTINHO, C.P. (2012). **Educação On-line: Conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações**. Editora CRV. Curitiba, PR, 1.ed. p.129-138.
- [10] O'REILLY.T. (2004). What is Web 2.0? Disponível em:<<http://oreilly.com/web2/archive/what-isweb-20.html>>
- [11] REIS, S.C. (2004) **A intervenção pedagógica do professor em contextos diferenciados: a oferta de andaimos na aula de inglês presencial a distância**. 2004. 171 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos), Instituto de Estudos da Linguagem – IEL, Unicamp: Campinas.
- [12] REIS, S. C. (2010). Do discurso à prática: textualização de pesquisas sobre o ensino de inglês mediado por computador. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, Área de Estudos Linguísticos, da Universidade Federal de Santa Maria, para obtenção do título de Doutor em Letras. Santa Maria, RS, Brasil.
- [13] REIS. S. C., GOMES. A. F., LINCK A. J. M. (2012) O uso de podcast no ensino de língua inglesa: um estudo de caso. *Revista Escrita (PUCRJ. Online)*. V.15, p. 1-18.
- [14] REIS. S. C., GOMES, A. F. (2013). Letramento digital e aprendizagem de língua inglesa: explorando o recurso podcast. (no prelo).
- [15] ROTHERY, J. (1996). 'Making changes: developing an educational linguistics' in R. Hasan and G. Williams. **Literacy in Society**. London: Longman.
- [16] TEODORO, G. L. M; ROCHA, L. C. D. (2007) *Moodle – Manual do professor*. Belo Horizonte: UFMG.