

Anais do III Seminário Nacional de Ensino de Línguas e de Literatura

VIII Encontro Estadual de Professores de Língua Portuguesa e de Literatura
XVII Encontro Estadual de Professores de Língua Inglesa
XII Encontro Estadual de Professores de Língua Espanhola

ISBN 978-85-8167-182-6

CURSO DE LETRAS

www.univates.br
0800 7 07 08 09

 **UNIVATES**

apoio:

 EDITORA
UNIVATES

 **CAPES**




Kári Lúcia Forneck
Flávia Zanatta
Makeli Aldrovandi
Lívia Pretto Mottin
Rosiene Almeida Souza Haetinger
Grasiela Kieling Bublitz
Garine Andrea Keller
Maristela Juchum
Juliana Thiesen Fuchs
Cláudia Rosana de Souza
Jorge Alberto Reicherdt
Clarice Marlene Hilgemann
Rosane Maria Cardoso
Werner Almeida Alves
(Orgs.)

ANAIS DO III SEMINÁRIO NACIONAL DE ENSINO DE LÍNGUAS E DE LITERATURA

1ª edição

**EDITORA
UNIVATES**

Lajeado, 2016





Centro Universitário UNIVATES

Reitor: Prof. Me. Ney José Lazzari

Vice-Reitor e Presidente da Fuvates: Prof. Dr. Carlos Cândido da Silva Cyrne

Pró-Reitora de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação: Profa. Dra. Maria Madalena Dullius

Pró-Reitora de Ensino: Profa. Ma. Luciana Carvalho Fernandes

Pró-Reitora de Desenvolvimento Institucional: Profa. Dra. Júlia Elisabete Barden

Pró-Reitor Administrativo: Prof. Me. Oto Roberto Moerschbaecher



Editora Univates

Coordenação e Revisão Final: Ivete Maria Hammes

Editoração: Glauber Röhrig e Marlon Alceu Cristófoli

Arte: Setor de Marketing e Criação da Univates

Conselho Editorial da Editora Univates

Titulares

Fernanda Rocha da Trindade

Marli Teresinha Quartieri

Rogério José Schuck

Fernanda Cristina Wiebusch Sindelar

Suplentes

Adriane Pozzobon

Ieda Maria Giongo

João Miguel Back

Alexandre André Feil

Avelino Tallini, 171 – Bairro Universitário – Lajeado – RS, Brasil

Fone: (51) 3714-7024 / Fone/Fax: (51) 3714-7000

editora@univates.br / <http://www.univates.br/editora>

S471 Seminário Nacional de Ensino de Línguas e de Literatura (3. : 2016 : Lajeado,RS)

Anais do III Seminário Nacional de Ensino de Línguas e de Literatura, 24 a 26 de agosto de 2016, Lajeado, RS / Kári Lúcia Forneck et al. (Org.) – Lajeado : Ed. da Univates, 2016.

288 p.

ISBN 978-85-8167-182-6

1. Educação 2. Ensino de Línguas 3. Literatura 4. Anais I. Título

CDU: 37:8

Catálogo na publicação – Biblioteca da Univates

AS OPINIÕES E OS CONCEITOS EMITIDOS, BEM COMO A EXATIDÃO, ADEQUAÇÃO E PROCEDÊNCIA DAS CITAÇÕES E REFERÊNCIAS, SÃO DE EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DOS AUTORES.

A FERRAMENTA *BOMBAY TV* E SEUS SIMILARES NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA – A PRODUÇÃO DE TUTORIAIS DE FERRAMENTAS ONLINE

Mariana Backes Nunes (UFRGS)¹

Matheus Dorneles (UFRGS)²

Patrícia da Silva Campelo Costa Barcelos (UFRGS)³

Resumo: A disciplina *Ensino de Língua/Literatura Estrangeira e Tecnologia (EAD)*, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), é voltada a promover reflexões aos futuros professores de língua sobre o papel das novas tecnologias de informação e comunicação na aprendizagem de uma segunda língua. Nessa disciplina graduandos em Letras Licenciatura de diferentes ênfases são apresentados a diferentes ferramentas online para testarem e pensarem em atividades que podem ser desenvolvidas em suas futuras aulas. As ferramentas *Bombay Tv* e outros recursos similares são exemplos de ferramentas online apresentadas na disciplina - as quais são voltadas à legendagem de vídeos que permitem aos alunos criarem um *mashup* (KNOBEL; LANKSHEAR, 2008; BUZATO et. al., 2013) criativo de vídeos selecionados por eles. Entretanto, ao aparecer algumas dificuldades pelo fato de muitas dessas ferramentas estarem disponíveis somente em língua inglesa, surgiu a proposta da criação de tutoriais acadêmicos em português de uso das ferramentas selecionadas, os quais facilitariam um emprego mais eficaz dessas, tanto pelo professor quanto pelo aluno. O objetivo deste trabalho é analisar o tutorial em formato de vídeo produzido e disponibilizado na *web*. A recepção dos alunos da disciplina em questão frente às ferramentas, assim como suas sugestões de atividades pedagógicas, é também investigada através dos comentários realizados em um fórum no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) *Moodle*.

Palavras-chave: Novos letramentos. Aprendizado de Língua Estrangeira. *Bombay Tv* e seus similares, Tutoriais acadêmicos.

Introdução

Este é um relato da produção e da recepção de tutoriais acadêmicos de ferramentas online exploradas na disciplina *Ensino de Língua/Literatura Estrangeira e Tecnologia (EAD)* do curso de Letras da UFRGS. Esta é uma disciplina disponibilizada a alunos de licenciatura em Letras com ênfase simples em língua estrangeira. Voltada a refletir sobre alternativas de currículo, organização de conteúdos e avaliação em ambiente digital, tem como objetivo principal a discussão e familiarização dos futuros professores de língua com tecnologias digitais passíveis de serem aplicadas em aulas de língua e literatura estrangeiras.

No decorrer do curso, os alunos, futuros professores de língua estrangeira, são apresentados a diferentes ferramentas digitais presentes na rede, como as ferramentas de legendagem e/ou dublagem foco deste trabalho, para que depois eles possam pensar em atividades pedagógicas que poderiam ser mediadas através dessas tecnologias.

Entretanto, em uma aplicação desta disciplina foram descobertas barreiras que poderiam dificultar a exploração dos alunos nessas ferramentas online: a disponibilização da maioria das ferramentas selecionadas pela

1 Graduanda em Letras Licenciatura com ênfase Português/Inglês pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

2 Graduando em Letras Licenciatura com ênfase Português/Francês pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

3 Professora Doutora na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

professora somente em língua inglesa (sendo que nesta disciplina há alunos de diferentes ênfases, como língua inglesa, francesa, alemã e italiana); e a ausência de manuais de uso em português das ferramentas, os quais facilitariam a compreensão e o emprego eficaz destas.

Assim, percebeu-se a necessidade de se produzir tutoriais acadêmicos de uso de ferramentas digitais voltados a professores de língua. Foram produzidas duas modalidades de tutoriais acadêmicos utilizando softwares gratuitos disponibilizados na Internet que foram disponibilizados aos alunos da disciplina em questão. Mais tarde, tal projeto foi estendido à criação de um repositório digital gratuito de tutoriais acadêmicos.

Pressupostos teóricos

Para este trabalho, seguimos a ideia de que letramento deve ser considerado um fenômeno plural por acreditarmos que “diferentes tecnologias de escrita criam diferentes *letramentos*” (SOARES, 2002, p. 155). Letramentos são múltiplos, dinâmicos e maleáveis, segundo Lankshear e Knobel (2006²), pois se tratam de maneiras de refletir e aplicar o conhecimento de ler e escrever para propósitos específicos em contextos específicos. Nesse sentido, letramento é o estado e a condição de quem possui uma participação ativa nas práticas de leitura e escrita (SOARES, 2002).

Com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação, além de mudanças midiáticas, econômicas e sociais, surgiram novos espaços de leitura e escrita que geraram por sua vez novos letramentos. Estes abrangem novas práticas sociais, novas práticas de distribuição e de produção multimodal dos textos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006²).

Os novos letramentos são também definidos por possuírem novos materiais tecnológicos e novos materiais de identidade - também chamados de novos “ethos” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006). Os novos “ethos” são obrigatoriamente necessários, pois mobilizam os diferentes valores, prioridades e sensibilidades que diferenciam os novos letramentos dos letramentos anteriores. Desta forma, os novos letramentos são mais participatórios, colaborativos e distribuídos; menos publicados, individualizados, centrados no autor e em *experts*. Para Cynthia Lewis (2006), são novas práticas de entender e experienciar o gênero, a identidade, a colaboração e a socialização.

Lewis (2006) afirma que tanto nas escolas como no treinamento dos professores há uma falha com relação aos novos valores dos novos letramentos. Professores têm – quando têm – no seu treinamento usos de tecnologia, mas não aprendem a refletir sobre as novas práticas e identidades que vem com este uso. Por exemplo, é necessário discutir com os futuros professores (para que esses possam desenvolver tais habilidades com seus futuros alunos) como utilizar a Internet de maneira crítica, levando-os a assimilar, avaliar e reintegrar informações. Logo, o foco de nosso ensino, de modo geral, deve estar nas habilidades requeridas no século XXI, como a prática de resolver problemas, de colaboração e de análise de hipertextos e redes sociais. O objetivo é centrar no indivíduo, mas também na comunidade.

Trazendo para a nossa realidade, a disciplina *Ensino de Língua/Literatura Estrangeira e Tecnologia (EAD)* é um dos únicos contatos que um graduando em Letras na UFRGS tem sobre ensino e aprendizado mediado por tecnologia, sendo que só está disponível a uma parcela dos estudantes de tal curso, os graduandos em licenciatura com ênfase simples em língua estrangeira. Esta ausência de maiores disciplinas com um objetivo similar nos mostra que precisamos ter maiores discussões e reflexões sobre a relação educação e tecnologia dentro dos cursos formadores de professores, afinal, a maioria dos professores em formação tendem a aprender a como utilizar novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) mais em contextos informais (através de *tutoriais*, blogs e na tentativa e erro) do que em sua formação como professor (PAIVA, 2013). Além disso, Paiva (2013) sugere ações interessantes que poderiam ser incluídas nas universidades com relação a novas TICs: a) introduzir utilização das tecnologias nas aulas de formação de professores; b) inserir uma disciplina sobre habilidades básicas em TICs na

graduação; c) possuir um especialista em TICs dentro do corpo docente das universidades; d) propor cursos sobre o tema, incentivando os futuros professores a utilizar mais tecnologias em suas aulas.

Diante deste fato, a presença de materiais educacionais, textos teóricos e manuais de uso de ferramentas digitais disponíveis na rede ainda é muito importante para a formação complementar e continuada desses professores em pré-serviço e de professores já atuantes. A criação do repositório digital de tutoriais acadêmicos de ferramentas descrito neste artigo teve como principal objetivo abrir novos caminhos para a comunidade, de forma a pensar como seria na prática a relação educação e tecnologia.

Repositórios Digitais

A definição de objetos de aprendizagem (OAs) ainda não é precisa por não haver um consenso entre os teóricos da área em uma única definição. Leffa (2006) explica, seguindo a organização feita por McGrael (*apud* 2004), que as definições de objetos de aprendizagem podem ser classificadas em quatro grandes grupos: um objeto de aprendizagem pode ser 1) qualquer coisa; 2) qualquer coisa digital; 3) qualquer coisa com objetivo educacional; 4) qualquer coisa digital com objetivo educacional. Neste artigo, seguimos o conceito mais dominante na área, proposto por Wiley (2000), de que objetos de aprendizagem são qualquer recurso digital (texto, imagem, vídeo, etc.) a ser reutilizado como suporte ao aprendizado.

Segundo Wiley (2000), as principais características de um objeto de aprendizagem são a sua granularidade e a sua reusabilidade. A granularidade trata da capacidade dos OAs de se ajustarem e se acoplarem de variadas maneiras com outros objetos, formando um conjunto homogêneo e funcional (LEFFA, 2006). Quanto menor o objeto (granularidade maior), mais fácil será juntá-lo a outro OA. Entretanto, existem certas especificações para essas construções já que um OA qualquer não pode ser combinado com qualquer outro OA, pois “cada bloco possui determinadas estruturas internas, que estabelecem restrições e preferências que o tornam ou não compatível com outros blocos” (LEFFA, 2006, p. 22-23).

Quanto à reusabilidade, os OAs devem ser capazes de ser reutilizados em diversas situações e ambientes de aprendizagem (ARAÚJO, 2013). No entanto, essa reutilização não será somente uma cópia e sim uma evolução do OA em questão, pois ele será combinado com outros objetos e recriado para que se adapte a um novo contexto. Essa característica é muito importante, pois é sempre necessário no meio digital que o objeto evolua e se adapte às mudanças constantes próprias do meio (LEFFA, 2006).

Já a recuperabilidade, característica salientada por Leffa (2006), é um aspecto muito importante para este trabalho, pois se trata de conseguir que os objetos de aprendizagem tenham fácil acesso para que o usuário encontre o que deseja o mais rápido possível (LEFFA, 2006). Segundo Araújo (2013, p. 187), “(...) há necessidade de se criarem espaços organizados como bibliotecas virtuais em que os OAs são organizados e disponibilizados gratuitamente para os usuários”. Esses acervos são chamados de repositórios digitais em que os OAs são catalogados através de metadados – dados sobre dados – ou seja, através de informações descritivas dos objetos ali contidos (WILEY, 2000). Schmitt et. al. (2013) defendem que esses OAs devem estar disponibilizados em repositórios para assim compartilharmos os OAs com diversos profissionais, contribuindo para a economia de recursos econômicos e humanos.

Metodologia e Análise

Para a produção dos tutoriais foram contempladas duas modalidades de tutoriais deixados à disposição da escolha dos alunos. A primeira tem como foco a elaboração de tutoriais interativos produzidos através do software gratuito *Wink*⁴, o qual permite a captura de frames da tela do computador. Os tutoriais produzidos pelo *Wink*

4 <http://www.debugmode.com/wink/> (acessado em 28/09/16).

consistem em tutoriais nos quais as informações são transmitidas conforme o tempo do usuário, que vai passando os frames ao clicar nas setas em sequência.

Já a segunda modalidade de tutoriais refere-se a vídeos explicativos gravados com o software gratuito de gravação de tela *Open Broadcaster Software*⁵. Neste tutorial o usuário tem contato com a ferramenta mais detalhadamente, passo a passo. Já para a edição desses vídeos, foram utilizados os softwares *Audacity*⁶, voltado à gravação e edição de voz, e o software *Windows Movie Maker*⁷, de edição de vídeos.

Durante o desenvolvimento dos tutoriais, percebeu-se que esses ficariam restritos a uma única disciplina de um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) utilizado pela universidade, o *Moodle*. Surgiu, então, a ideia de estender o projeto a fim de alcançar um maior número de educadores, e, quem sabe, aprendizes de língua estrangeira, instigando-os a utilizarem as novas tecnologias a favor da aprendizagem. Criou-se assim um repositório digital através de um canal intitulado *Tecnologia e Educação - Aprendizado de Língua Estrangeira*, aberto à comunidade, na plataforma *Youtube*⁸, para a divulgação do material não somente aos alunos que cursam a disciplina mencionada, mas a outros professores e futuros professores de língua estrangeira. Nessa plataforma foram postados os tutoriais em vídeo, enquanto os tutoriais interativos foram hospedados em um blog⁹ criado para o projeto de mesmo nome do canal.

Além dos tutoriais, no canal do *Youtube* foram inseridos vídeos em que são sugeridas atividades pedagógicas que podem ser realizadas utilizando as ferramentas digitais demonstradas anteriormente nos tutoriais. Desta forma, os professores não se sentiram inicialmente tão perdidos ao explorarem as ferramentas e poderiam perceber que é possível utilizá-las em sala de aula. Esses vídeos foram produzidos utilizando a ferramenta online gratuita *Powtoon*¹⁰, voltada à criação de animações.

O tutorial do *Bombay TV* e seus similares

O tutorial foco deste artigo apresenta ferramentas que permitem a criação de legendas e/ou dublagens para vídeos de seu próprio repositório ou do *Youtube*, à escolha do usuário. São ferramentas simples e fáceis de serem utilizadas com os alunos para a produção de diálogos em uma língua estrangeira. Além disso, são ferramentas dinâmicas e divertidas, pois permitem ao aluno – e até mesmo ao professor – produzir *mashups* (BUZATO et. al., 2013), ao combinar uma fonte já existente, o vídeo base, com diálogos diferentes do original, reorganizando e adaptando algo que já existe. *Mashups* são uma forma diferente de leitura e escrita da contemporaneidade, pois ao produzi-los estamos interpretando textos já existentes, a fim de recuperá-los, criando uma nova obra (LANSKSHEAR; KNOBEL, 2008).

Com o propósito de apresentar essas ferramentas a professores em pré-serviço e professores já atuantes, escolhemos produzir somente o tutorial em vídeo, pois se tratava de um número considerável de ferramentas similares em sua função e simples de serem utilizadas. Desta maneira, o objetivo deste tutorial foi principalmente apresentar as ferramentas aos nossos ouvintes e instigá-los a testá-las em suas práticas futuras. O tutorial em vídeo está publicado em nosso canal do *Youtube* intitulado “Tutorial de Ferramentas Online de Legendagem (*Bombay TV* e seus similares)”¹¹, postado em 18 de maio de 2016.

5 <https://obsproject.com/> (acessado em 28/09/16).

6 <http://www.audacityteam.org/> (acessado em 28/09/16).

7 <https://www.microsoft.com/pt-br/windows/> (acessado em 28/09/16).

8 <https://www.youtube.com/channel/UCn8yKjrGdUEToNIIjWdATkQ> (acessado em 28/09/16).

9 <https://www.ufrgs.br/tecnologiaelinguaestrangeira/> (acessado em 28/09/16).

10 <https://www.powtoon.com/> (acessado em 28/09/16).

11 <https://www.youtube.com/watch?v=cvdfDfgo-H4> (acessado em 28/09/16).

A mais famosa ferramenta online de legendagem que apresentamos em nosso tutorial é o *Bombay TV*¹², uma ferramenta produzida pela empresa francesa *Graphéine Graphic Design*, que contém cenas de filmes de Bollywood em que o usuário pode acrescentar legendas ou dublagens para os personagens criando assim um novo filme (Imagem 1).

Imagem 1: A ferramenta online Bombay Tv



Além do *Bombay TV*, em nosso tutorial apresentamos as ferramentas online *ClassikTV*¹³ (ferramenta de legendagem de filmes clássicos), *Peanut Gallery Films*¹⁴ (ferramenta de legendagem de filmes mudos), *The Artistifier*¹⁵ e *Caption Generator*¹⁶ (ferramentas de legendagem de filmes escolhidos no Youtube), *DownfallJFedor*¹⁷ (ferramenta de legendagem de cenas do filme “A Queda: As últimas horas de Hitler”) e *Fotobabble*¹⁸ (ferramenta de dublagem de imagens).

A recepção dos futuros professores

Após a produção e a distribuição dos tutoriais, nossa preocupação se destinou a entender como estes materiais foram recebidos pelos alunos da disciplina *Ensino de Língua/Literatura Estrangeira e Tecnologia (EAD)* do primeiro semestre de 2016, ou seja, primeiros alunos a utilizarem os tutoriais. A opinião dos alunos seria muito importante para o andamento do projeto, pois assim ficaria mais claro o que estava dando certo na elaboração dos tutoriais e o que deveria ser aprimorado em produções futuras.

Para isso, precisávamos entender primeiro quais eram as crenças (BARCELOS, 2006) dos alunos frente a tutoriais no geral existentes em seu dia a dia para depois nos determos nas opiniões dos alunos em relação aos nossos tutoriais. Desta forma, foram recolhidos relatos dos alunos de duas distintas formas: a) através de questionários sobre tutoriais utilizando a ferramenta online *SurveyMonkey*¹⁹; b) através de discussões realizadas em fóruns do *Moodle* entre os alunos sobre as ferramentas exploradas por eles.

A pergunta mais importante que constava no questionário realizado pelo *SurveyMonkey* investigava a familiaridade dos alunos com tutoriais em seu cotidiano, se eles utilizam tutoriais com alguma frequência. A maioria das respostas indicadas pelos alunos nos informou que eles utilizam tutoriais em seu dia a dia com a finalidade

12 <https://www.grapheine.com/bombaytv/> (acessado em 28/09/16).

13 <https://www.grapheine.com/classiktv/> (acessado dia 28/09/16).

14 <https://www.peanutgalleryfilms.com/> (acessado dia 28/09/16).

15 <http://theartistifier.com/> (acessado dia 28/09/16).

16 <http://www.captiongenerator.com/> (acessado dia 28/09/16).

17 <http://downfall.jfedor.org/create/> (acessado dia 28/09/16).

18 <http://www.fotobabble.com/> (acessado dia 28/09/16).

19 <https://pt.surveymonkey.com/> (acessado dia 28/09/16).

de solucionar dúvidas sobre uma determinada ferramenta, isto é, os alunos buscam tutoriais principalmente em momentos de dificuldade, como mostra o relato a seguir dado por uma aluna:

Relato 1: Relato sobre a utilização de tutoriais no cotidiano

Já sobre os tutoriais produzidos por este grupo de estudos, os alunos relataram que os materiais foram utilizados e os auxiliaram ao explorar as ferramentas, principalmente quando se tratavam de recursos mais complexos e somente disponibilizados em língua inglesa.

O tutorial é muito importante porque explica muito bem como utilizar a ferramenta. Sobretudo, é fundamental para pessoas que não têm um bom domínio do inglês (meu caso) e que, por esse motivo, poderiam se perder bastante na ferramenta.

Relato 2: Relato sobre a utilização dos tutoriais produzidos

A modalidade de tutorial em vídeo foi bem assinalada pelos alunos por mostrar muitos detalhes das ferramentas e possuir linguagem acessível. Entretanto, alguns estudantes apontaram que os tutoriais são muito longos e se apegam em pequenos detalhes não tão importantes.

Com relação ao tutorial foco deste artigo, o resultado foi positivo, principalmente pelo fato de apresentarmos variadas opções de ferramentas:

Olhei o tutorial e fiquei com vontade de testar todos!

Foi muito bom ver que há diversas opções de sites para se fazer legendagem e também dublagem, assim pode-se escolher entre os sites qual é melhor para o objetivo que se pretende alcançar.

Relato 3: Relatos sobre o “Tutorial de Ferramentas Online de Legendagem (Bombay TV e seus similares)”

Por último, os alunos expressaram grande entusiasmo frente às ferramentas a eles apresentadas. Em discussões em um fórum do AVA Moodle, os alunos mostraram gostar das ferramentas de legendagem e/ou dublagem e pensaram em atividades pedagógicas nas quais poderiam utilizar tais recursos, em suas futuras aulas de língua estrangeira:

Ia ser bem legal fazer pequenos vídeos e depois fazer uma sessão de cinema para ver todos os trabalhos e depois inventar um pequeno Oscar, com premiações aos mais criativos, votados pelos próprios alunos.

A possibilidade de trabalhar com os alunos a legendagem é interessante porque possibilita aos alunos pensar como as legendas são criadas e como são importantes para compreender um filme, por exemplo.

Relato 4: Relatos sobre as ferramentas de legendagem e/ou dublagem

A partir dos relatos analisados aqui, podemos concluir que os alunos, futuros professores de língua estrangeira, em sua maioria, utilizaram tutoriais para tirar suas dúvidas sobre as ferramentas online exploradas na disciplina, tendo assim maior facilidade na hora de utilizá-las. Além disso, eles puderam refletir sobre as ferramentas mencionadas durante o curso e sua aplicação em sala de aula, ao terem um primeiro contato com muitas delas e

ao discutir com os demais colegas como foi sua primeira experiência. Em relação à ferramenta *Bombay TV* e às outras ferramentas de legendagem/dublagem, os alunos tiveram oportunidade de explorá-las e puderam planejar atividades pedagógicas, criativas e lúdicas mediadas por essas ferramentas.

Considerações finais

Apesar de já termos grande contato com diferentes ferramentas online em nosso cotidiano, ainda há muita relutância na utilização de novas tecnologias como mediadoras de ensino e aprendizado. Por isso, disciplinas como *Ensino de Língua/Literatura Estrangeira e Tecnologia (EAD)* em cursos de licenciatura são importantes para a formação de novos professores conectados com as práticas informais de letramento existentes no dia a dia de nossos alunos, afinal, são esses os considerados por Prensky (2001) como nativos digitais.

A partir da concretização deste projeto de produção de tutoriais, percebemos a importância de manuais de uso de ferramentas no dia a dia do usuário de tecnologia ao sanar as eventuais dúvidas que poderiam ser obstáculos na exploração de um novo material de aprendizagem. Assim como nossos tutoriais auxiliaram nossos alunos a entenderem o mundo de diversas ferramentas online e instigaram estes a utilizar tais ferramentas em suas práticas futuras, esperamos que nosso repositório digital possa atingir um maior grupo de educadores a refletir sobre suas práticas atuais e sobre como seriam alternativas de aula de língua estrangeira utilizando a tecnologia a favor do aprendizado.

Referências

- ARAÚJO, Nukácia. A avaliação de objetos de aprendizagem para o ensino de língua portuguesa: análise de aspectos tecnológicos ou didático-pedagógicos? In: ARAÚJO, Júlio; ARAÚJO, Nukácia (Org.) *EAD em Tela: docência, ensino e ferramentas digitais*. Campinas, SP: Pintes Editora, 2013, 246 p.
- BARCELOS, A. M. F. Cognição de professores e alunos: tendências recentes na pesquisa de crenças sobre ensino e aprendizagem de línguas. In: BARCELOS, A. M. F.; VIEIRA-ABRAHÃO, M. H. (Org). *Crenças e ensino de línguas: foco no professor, no aluno e na formação dos professores*. Campinas: Pontes, 2006, p. 15-41.
- BUZATO, Marcelo El Khouri; SILVA, Dáfnie Paulino da; COSER, Débora Seclim; BARROS, Nayara Natalia de; SACHS, Rafael Salmazi. Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital. *RBLA*, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, p. 1191-1221, 2013.
- LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Sample 'the new' in New Literacies. In: LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (ORG). *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang Publishing, 2006. vol. 29, cap. 1, p. 1-24.
- LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, p. 22-33, set/2008.
- LEFFA, Vilson J. Nem tudo o que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*. Cuiabá: EdUFMT, v. 12, nº 12, p. 15-45, 2006.
- LEWIS, Cynthia. New Literacies. In: LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (ORG). *A New Literacies Sampler*. New York: Peter Lang Publishing, 2006. vol. 29, cap. 10, p. 229-237.
- PAIVA, V. L. M. O. A formação do professor para uso da tecnologia. In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (Orgs) *A formação de professores de línguas: Novos Olhares*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013. v. 2, p. 209-230.
- PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. *De On the Horizon*. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001.

SCHMITT, Marcelo Augusto Rauch; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; RODRIGUES, Alessandra Pereira; VIDEIRA, Jonathan Alba. Depósito de objetos de aprendizagem em repositórios a partir da integração com ambientes virtuais de aprendizagem. *CINTED-UFRGS: Novas Tecnologias na Educação*, v. 11, nº 3, dezembro, 2013

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 23, n. 81, p.143-160, dez. 2002.

WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. 2000. Disponível em: <<http://www.reusability.org/read/>>. Acessado em: 28 set. 2015.