



OS GÊNEROS DIGITAIS: POR UMA PROPOSTA DE ENSINO QUE EXCEDA O CARÁTER INSTRUMENTAL DA LE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Waleska da Graça Santos[i]

Izabel Silva Souza D' Ambrosio[ii]

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo pontuar os benefícios da inserção dos gêneros digitais no contexto de sala de aula, mais especificamente nas salas de aula de Língua Inglesa. Calçada na definição de gêneros e a realidade tecnológica na qual estamos inseridos, o trabalho com gêneros digitais é visto como ferramentas potencializadores do processo ensino- aprendizagem, onde a contextualização e a sóciointeração são conceitos contemplados. Atrrelado aos pontos acima destacados, ao adotar esta prática de ensino, os alunos são vistos como protagonistas e não mais apenas receptores de conteúdo. Ao final deste artigo algumas atividades que contemplem estes gêneros serão sugeridas, todas essas tendo sido testadas. Repensar o ensino de língua Inglesa no contexto digital possibilita romper com práticas tradicionalistas que não mais refletem as necessidades e expectativas dos discentes.

Palavras- Chaves: Gêneros digitais, Ensino-Aprendizagem de Inglês e contextualização.

ABSTRACT

This article aims to point out the benefits of integration of digital genres in the context of the classroom, specifically in the classrooms of English Language. Based on the definition of genres and technological reality in which we operate, working with digital genres is seen as augmenting tools of teaching-learning process, where the contextualization and socio interaction concepts are covered. Tied to points highlighted above, by adopting this teaching practice, students are seen as protagonists and not just recipients of content. At the end of this article some activities that address these genres will be suggested. It's important to highlight that all the suggested practices were tested. Rethinking English language teaching in the digital context allows breaking with traditionalist practices that no longer reflect students' needs and expectations.

Key Words: Digital genres, English teaching- learning and contextualization.

1. INTRODUÇÃO

É mais do que sabido o impacto e praticidade oriunda do uso de novas tecnologias em nossa vida. O uso destas ferramentas tornou-se tão imprescindível em nosso cotidiano, ao ponto de não conseguirmos imaginar viver sem elas. Diariamente, fazemos usos destes aparatos tecnológicos e fatores como distância e limites adquiriram uma conotação bem mais palpável.

Hodiernamente fazemos uso de computadores, e estes por sua versatilidade e praticidades tem se

mostrado peças indispensáveis em nosso dia a dia. Então porque não fazemos usos destas ferramentas que tornam nossas vidas tão mais simples no campo educacional?

Apesar da influência óbvia da tecnologia em nosso cotidiano, muito pouco desta realidade adentrou a sala de aula, que insiste em manter uma abordagem tradicionalista que já não se adequa ao perfil dos alunos.

O ensino de língua inglesa no Brasil não segue o ritmo acelerado da evolução tecnológica, nossas salas de aula da rede pública estão superlotadas e defasadas, o que impossibilita uma abordagem verdadeiramente efetiva forçando que o ensino de inglês no ensino básico fundamente-se apenas na análise de estruturas gramaticais e tradução de texto que, na maioria das vezes, não são condizentes com a realidade dos discentes.

Diante deste novo âmbito virtual, houve o surgimento dos novos gêneros como *E-mail, Facebook, Twitter, Web quest, Chats* entre outros, e com eles a necessidade de se pensar em novas práticas pedagógicas que incluam estas ferramentas. Dentro deste contexto tecnológico o trabalho com gêneros digitais desponta como uma possibilidade de um ensino- aprendizagem contextualizada, tendo em vista o fato, de que muitos destes gêneros digitais já são amplamente usados diariamente pelos alunos.

Entretanto, apesar de serem classificados como “novos gêneros”, os gêneros digitais não são propriamente novos, como afirma Marcurschi (2010, p.21), “Seguramente, esses novos gêneros não são inovações absolutas, quais criações *ab ovo*, sem uma ancoragem em outros gêneros já existentes.” O autor ainda pontua que “A tecnologia favorece o surgimento de formas inovadoras, mas não absolutamente novas”. Isso porque todo gênero é oriundo de uma forma pré- existente.

O trabalho com gêneros independentemente de sua natureza é visto como uma estratégia de ensino e aprendizagem bastante efetiva, pois através deles, o conteúdo programático e ensinado e apreendido de forma mais significativa. Segundo Araújo (2011, p. 634) “A internet possibilita novas maneiras de produção e novas formas de circulação de discursos, além de diferentes formas de aprender, ensinar, se comunicar, ou seja, novas formas de ver o mundo.”.

Villela (2010) *apud* Araújo (2011, p. 637.) discute a necessidade da escola e do professor se organizarem e trazerem para a sala de aula as práticas dos gêneros digitais, contribuindo desta forma para o desenvolvimento de competências e habilidades também no ambiente virtual.

2- OS GÊNEROS DIGITAIS

Bakhtin (1997) define os gêneros como formas de realização humana da língua em diversas esferas sociais, estes são formas de interação humana, e devido a esta característica deve-se a imensa variedade de gêneros, assim sendo, esses são definidos como constructos sociais.

Marcuschi (2010, p.19) pontua uma característica peculiar dos gêneros textuais. Segundo o autor “... os gêneros não são instrumentos estanques e enrijecedores da ação criativa.”. Por esta característica plástica, maleável como defendida pelo supracitado autor, o trabalho com gêneros apresenta-se como uma ferramenta bastante prática e de fácil aplicabilidade na sala de aula.

Os gêneros digitais ou gêneros emergentes como definido por Marcuschi (2010), são as produções textuais ou orais oriundas da era digital a exemplo do E-mail, Blogs, Chats, Redes sociais etc.

Por esta imensa plasticidade o trabalho com gêneros digitais desponta como um desafio para os professores, que têm que reinventar seus métodos e ou até mesmo criar novos métodos que excedam o livro didático e enxerguem a língua em sua heterogeneidade e não só no engessada as regras gramaticais e vocabulares apresentada em alguns livros didáticos.

3- GÊNEROS DIGITAIS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

O uso dos gêneros digitais no ensino de língua inglesa incontestavelmente é a melhor forma de aproximar os discentes da cultura e aspectos da linguagem da língua estrangeira em foco, até porque, muitos dos vocábulos usados no mundo virtual são oriundos da língua inglesa. O trabalho com *Chats*, *Fóruns*, *Skype* e redes sociais permite que os alunos interajam com falantes de língua inglesa (nativos e não nativos), transpondo assim, as barreiras da sala de aula e mais importante colaborando para um aprendizado contextualizado e significativo.

Os gêneros digitais são ferramentas versáteis e acessíveis e por isso oferecem ao professor a oportunidade de fazer uso de uma prática reflexiva, que envolva o estímulo à autocrítica, a contextualização, estabelecendo uma ponte entre o conteúdo programático e o mundo real, e a sóciointeração.

O ensino de LE (Língua estrangeira) tem como objetivo principal fazer com que o aluno enxergue-se como parte de um mundo plurilíngue, proposta esta, presente no Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira (PCNLE), onde também pontua a sóciointeração como ferramenta *sine qua non* na relação ensino aprendizagem de língua.

4- TRABALHANDO COM GÊNEROS DIGITAIS

As atividades aqui listadas são sugestões para uma prática docente calçada no uso da web como ferramenta mediadora do ensino e aprendizagem de língua Inglesa. Uma das principais vantagens do trabalho com gêneros digitais está no fato que a aprendizagem pode-se apresentar de forma síncrona ou assíncrona sem que haja prejuízos na significação ou na contextualização. Entretanto, Marcuschi (2010, p. 21.) assevera que: “Desde que não tomemos a contextualização como um simples processo de situar o gênero em uma situação exteriorizada, mais sim como enquadre cognitivo, os gêneros virtuais são formas bastante características de contextualização.”.

4.1- Google Earth

Diariamente, milhares de pessoas ao redor do mundo fazem uso do dispositivo de GPS (*Global Positioning System*) para familiariza-se com ruas e trajetos desconhecidos. E esta ferramenta tão corriqueira, pode ser transportada para o ambiente da sala de aula, proporcionando uma nova abordagem que exceda a mera memorização vocabular.

Usando como base o *Street View* do Google Maps esta atividade foi pensada para trabalhar com *Directions* (Direções) de forma a sobrepujar a atividade sugerida no livro didático (LD) que era simplesmente usar o mapa por ele trazido e assim trabalhar com os aspectos semânticos da unidade.

Para o desenvolvimento desta atividade, inicialmente fora apresentado e aos alunos o vocabulário que deveria ser usado e após esta etapa deu-se a prática, para esta primeira fase, optei por mostrar uma região da cidade que era comum a todos os discentes e por isso foi usado o mapa das imediações da escola. Após este estágio, outras regiões foram sugeridas pelos alunos, que receberam a atividade com bastante empolgação.

O *feedback* dado pelos alunos fora bastante positivo e conteúdo foi assimilado de forma bem mais significativa, pois através do *Street view* os alunos puderam praticar o vocabulário apreendido usando como referencia lugares da cidade que eles já conheciam, dando assim, uma conotação bem mais contextualizada do que simplesmente usar o mapa trazido no LD.

4.2- Comic Creator

O trabalho com tirinhas para prática textual é uma metodologia bastante recorrente em diversas áreas por ser uma ferramenta de fácil aplicação e acessibilidade. Entretanto, para muitos alunos desenhar pode ser um obstáculo em atividades que exijam esta habilidade. A proposta desta atividade objetiva a confecção de tirinhas (*Comic*) através do computador.

Esta atividade foi aplicada em turmas do estágio Kids e Junior. Os alunos destas turmas estão na faixa etária de 6 a 8 anos. Esta prática teve como objetivo praticar as estruturas vocabulares aprendidas nas aulas anteriores.

A pedagogia do lúdico em turmas infantis é uma abordagem incontestavelmente essencial na relação ensino - aprendizagem, por outro lado a era tecnológica proporciona novas formas de trabalhar com o lúdico. Frutos da geração "Z", geração marcada pelo uso e domínio da tecnologia, essas crianças enxergam o uso do computador como ferramenta indispensável na promoção de significado a aprendizagem.

A execução desta atividade foi possível através do website PBS KIDS, no qual os alunos puderam criar suas tirinhas incluindo personagens, cenários e texto de forma simples e prática. Ao final da atividade o website ainda oferece a oportunidade de que a tirinha produzida pelo discente possa ser impressa.

O exercício foi recebido pelos alunos com bastante entusiasmo, onde todos os discentes conseguiram executar a tarefa sem grandes dificuldades, pois o computador é uma ferramenta comum à rotina dos mesmos.

4.3- Glogster™EDU

O Glogster™EDU é uma ferramenta da web que possibilita a criação de cartazes virtuais com finalidade educacional, onde podem ser inseridos vídeos, fotos e textos etc. Por ser uma plataforma bastante versátil e atrativa, esta pode ser usada em diversas áreas de estudo.

Os *digital posters* criados nesta plataforma podem ser compartilhados e vistos por outros alunos que também estejam trabalhando com o mesmo tema ou que estejam pesquisando sobre tópico similares, criando um ambiente colaborativo de aprendizagem.

A atividade feita com Glogster™EDU foi desenvolvida para praticar produção textual com alunos pré adolescentes, a tarefa constava em criar um tipo de portfólio onde os alunos deveriam falar sobre seus interesses, rotina escolar, hobbies etc. O tópico gramatical trabalhado foi o Presente Simples, onde os alunos poderiam incluir fotos e claro fazer uso da estrutura semântica previamente determinada.

Assim como as atividades mencionadas previamente, esta também obteve um resultado bastante positivo, tendo em vista o fato de que os objetivos desejados com a prática desta ferramenta foram alcançados e até mesmo os alunos que ainda mostravam dúvidas com relação à estrutura gramatical puderam atribuir sentido ao assunto.

5- O PROFESSOR E O AMBIENTE DIGITAL

Indubitavelmente a educação "clama" por novas práticas metodológicas e hoje se pontua o uso de novas tecnologias como a solução para estes problemas. Segundo Ibernón (2010, p.12), "a nova era requer um profissional da educação diferente". A inclusão dos gêneros digitais no contexto da sala de aula de língua inglesa mostra-se como uma oportunidade de aproximar o conteúdo programático da disciplina aos seus usos reais e não mais em textos previamente preparados para abordar um determinado tópico gramatical.

Este conceito nos conduz a repensar o papel do professor na era das novas tecnologias, onde não há mais espaço para a tríade livro+ professor+ quadro, ou para aulas que não instigam e nem desafiam a curiosidade dos alunos. Entretanto, o processo de inserção das novas tecnologias no contexto educacional ainda enfrenta a relutância de alguns docentes, pois alguns acreditam que estas ferramentas poderão substituir o professor. Leffa(2006. p. 13) pontua muito bem esta questão e afirma que:

O computador tem provocado muitos debates e gerado inúmeros trabalhos na área

do ensino de línguas, mas, apesar de sua complexidade, a ideia que prevalece na área é de que ele seja visto apenas como um instrumento. O computador não substitui nem o professor nem o livro.

Ainda sobre este mesmo aspecto Magalhães e Amorim (2003) *apud* Souza [20__] afirmam que: “os professores jamais serão substituídos pela tecnologia, mas aqueles que não souberem tirar proveito dela correm o risco de ser substituídos por outros que sabem”. A busca por uma prática pedagógica que enxergue a importância da inserção da realidade do discente na sala de aula rompendo com o arcaísmo tradicionalista.

Outro autor que discute sobre este mesmo ponto é Prensky que assevera de forma bem clara qual deve ser o objetivo ao incluir o uso de ferramentas tecnológicas no contexto de sala de aula.

Criar aprendizado efetivo no século 21, não é somente nossas ferramentas que precisam ser mudadas e sim nosso pensamento. Precisamos integrar tecnologia de forma que permita que os alunos façam coisas “velhas” (como escrever e pesquisar) de novas formas, mas, o mais importante que isso permita nossos alunos a fazer coisas novas, de novas formas para obter uma educação diferente e melhor através da tecnologia. (PRENSKY, 2012. p.1) (*tradução nossa*). [1]

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste artigo foram traçadas considerações a respeito da inserção dos gêneros digitais no âmbito da sala de aula de língua Inglesa, tomando como base o contexto digital no qual estamos inseridos. Conceitos como a importância da contextualização, sóciointeração e colaboração para o estabelecimento de um aprendizado mais efetivo foram apontados como consequências dos usos destes gêneros.

Este artigo teve como pretensão mostrar os benefícios oriundos do uso das ferramentas digitais no ensino de língua inglesa através do trabalho com gêneros. A inegável influência da tecnologia em nosso cotidiano deve ser levada ao ambiente escolar de forma a minimizar os problemas oriundos de uma metodologia tradicionalista, não mais condizente com século 21.

7- REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Elaine. V.F. **Internet, Hipertexto e Gêneros Digitais: Novas possibilidades de interação.** Anais do XV Congresso Nacional de Linguística e Filologia. Cadernos do CNLF, 5ª ed. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011, p. 633-639.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal.** 4ª. ed. São Paulo: Martins

Fontes, 1997.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação Docente e Profissional: formar-se para a mudança e a incerteza.** 8.ed.São Paulo: Cortez, 2010.14.v.

LEFFA, V. J. . A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: Vilson J. Leffa. (Org.). **Pesquisa em linguística aplicada: temas e métodos.** Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36.

MARCUSCHI, L.A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In; DIONÍSIO, Angela P.; MACHADO, Anna R.;

BEZERRA, Maria A.(org.). **Gêneros textuais e ensino**. São Paulo: Parábola, 2010, p. 19-38.

PRENSKY, Marc. **Before Bringing in New Tools, You Must First Bring in New Thinking**. 2012.

Disponível em:

<http://>

marcprensky.com

[/writing/Prensky-NewThinking-Amplify-June2012.pdf](http://writing/Prensky-NewThinking-Amplify-June2012.pdf)

> Acesso em 24 de Junho de 2014.

SOUZA, Renata Beduschi. **O uso das tecnologias na educação**. [20__]

Disponível em:

<https://www.>

[grupoa.com](https://www.grupoa.com)

.br

[/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.asp](https://www.grupoa.com/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.asp)

x > Acesso em 08 de junho de 2014.

[1]

“To create effective 21st century learning, it is not just our tools that need to change—it is our thinking. We need to integrate technology in a manner that not only allows students to do “old” things (such as writing or research) in new ways but, far more importantly, also enables our students to do *new* things, in *new* ways, and get a different, and better, education because of the technology.” (PRENSKY, 2012. p.1)

[i] Graduada em Letras Português – Inglês pela Universidade Federal de Sergipe e pós- graduanda do curso de Ensino de Língua Inglesa e Uso de Novas Tecnologias pela Universidade Estácio de Sá. Contato waleskagraca@hotmail.com

[ii] Especialista em Turismo e Meio Ambiente. Graduada em Letras Português – Inglês pela Universidade Federal de Sergipe e pós- graduanda do curso de Ensino de Língua Inglesa e Uso de Novas Tecnologias pela Universidade Estácio de Sá. Contato: idambrosio66@yahoo.com

.br

Recebido em: 26/06/2014

Aprovado em: 27/06/2014

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: