

LETRAMENTO DIGITAL NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Carlos Augusto Pereira Mendes ¹

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar as publicações científicas que discutem o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltadas para a educação básica, através da Revisão Sistemática da Literatura (RSL). Utilizou-se como base de pesquisa a plataforma *Google Acadêmico*, a partir da qual foram realizadas visitas em busca de artigos relacionados ao tema, considerando o período de 2017 a 2023. Para tanto, foi utilizada a seguinte *string* de busca e os operadores *booleanos*: “letramento digital” AND “ensino de língua inglesa” AND “educação básica”. Com isso foi possível identificar os artigos científicos publicados em periódicos que versam sobre o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltados para a educação básica, no período de 2017 a 2023, bem como conhecer os recursos tecnológicos evidenciados nessas produções científicas para a promoção do ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital. Após realizar a busca, foram aplicados critérios de inclusão e exclusão para estabelecer os artigos a serem analisados e que respondessem à questão de pesquisa. Com base nos resultados, ressaltamos a necessidade de se trabalhar mais o letramento digital no ensino de língua inglesa na educação básica, assim como o desenvolvimento de pesquisas que versam sobre essa temática.

Palavras-chave: Revisão Sistemática de Literatura. Letramento Digital. Língua Inglesa. Tecnologia. Educação Básica.

INTRODUÇÃO

Por meio do avanço das novas tecnologias pelo mundo, vemos vários aspectos do dia a dia sendo modificados na rotina de muitas pessoas, gerando informação em informação a sociedade. Sabe-se, a informação passa a ser o principal fator de produção, capaz de interferir em qualquer contexto social (Takahashi, 2000).

Pinho (2011) afirma que a sociedade contemporânea é denominada sociedade da informação devido ao papel central assumido pela informação a partir das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Além disso, o autor acrescenta que através da expansão da internet, esta se destaca neste cenário por resultar em mudanças nas esferas sociais, educacionais, econômicas, políticas, culturais e filosóficas.

Diante dessa aceleração global tecnológica, entendemos que essas mudanças vêm alterando o modo como agimos socialmente, seja na relação de compra e venda de produtos

¹Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras na Universidade de Santa Cruz do Sul/UNISC, camendes@mx2.unisc.br

pelo sistema online, seja no pagamento de passagem em transporte público ou particular via recurso digital, seja ao realizar inscrições via site em universidade, em escola e outros. Segundo Neves (2002), isso está relacionado na união entre tecnologia e desenvolvimento que resulta na crescente evolução eletrônica e econômica, presentes e interligadas no dia a dia da sociedade.

Aurélio (2002) traz um importante conceito de tecnologia, “é um conjunto de conhecimentos, especialmente princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade”. Nesse sentido, as novas tecnologias vêm trazendo diversas melhorias e também influenciando áreas existentes na esfera da sociedade.

Atualmente, no âmbito da educação, utilizam-se diversos recursos tecnológicos como ferramenta no desenvolvimento das práticas de ensino e aprendizagem. Nóvoa (1991) informa que conhecer profundamente o processo de aprendizagem de como acontece e de maneira efetiva ocorre na relação aluno-tecnologia é de fundamental importância.

Na aprendizagem, Gadotti (2000) afirma que “não existe tempo ou espaço próprio para a aprendizagem, a aprendizagem está em todo lugar e é preciso aprender sempre”. Além disso, o conhecimento escolar apropriado é o que possibilita ao estudante tanto um bom desempenho no mundo imediato quanto a análise e a transcendência de seu universo cultural. Para isso, há que se valorizar, acolher e criticar as vozes e as experiências dos alunos (MOREIRA; KRAMER, 2007).

Por conseguinte, sabemos que a escola não pode esquecer que necessita atualizar-se constantemente. Isso porque, ela é concorrente de diversos fatores sociais, como a mídia televisiva, plataforma *youtube*, aplicativo *instagram*, aplicativo de vídeo *tik tok* que, atualmente, fazem parte do comércio de entretenimento que aceleradamente conquista a atenção das pessoas, em especial crianças e adolescentes ainda em fase de aprendizagem.

Nesta via de mão dupla, a escola pode instrumentalizar estudantes para agirem numa sociedade onde o acesso ao conhecimento depende em larga medida, do letramento digital. Alguns autores defendem que essa atual mudança é necessária, e que o letramento digital não é uma simples capacidade, mas um conjunto de habilidades que necessitam de aplicação aos meios atuais por se tratar de habilidades necessárias (SOARES, 2002).

De acordo com Soares (2002), o sintagma *letramento digital* é usado para referir-se à questão da prática de leitura e escrita possibilitada pelo computador e pela internet. Gilster (2006) ressalta que uma pessoa letrada digitalmente é capaz de usar e entender informações vindas de vários suportes digitais, ou seja, o letrado digital tem habilidade de usar essa nova tecnologia a fim de proporcionar uma melhoria em sua qualidade de vida.

Portanto, fica evidente a necessidade de formar aprendizes que sejam eficientes para lidar com a leitura e a compreensão dos textos que circulam pelos meios sociais que se solidificam em formato digital. Além disso, é necessário que se construam também, assiduidade para ler, reproduzir e seguidamente produzir textos nos ambientes virtuais.

Segundo Almeida (2003), a prática pedagógica em ambientes virtuais pode contribuir para a organização de um espaço educacional interativo e colaborativo, permitindo a discussão e reflexão entre os sujeitos e a construção coletiva de conhecimentos. Sabendo que os aprendizes são seres condizentes à sociedade, eles devem ser preparados para lidar com as tecnologias digitais de forma eficiente, cumprindo com a funcionalidade social desse uso. Para que estes sejam capazes de, através de suas consciências críticas, questionar suas posições na sociedade.

No que tange a aprendizagem de língua estrangeira moderna, através da ascensão tecnológica e com a evolução da internet, compreendemos que estas contribuíram bastante para expansão da língua inglesa, trazendo a divulgação das culturas e valores que influenciam de forma valorativa aos que almejam ensinar e aprender o idioma. Neste contexto, Nicholls (2001) cita que o ensino de uma Língua Estrangeira (LE) vem, assim, necessariamente acompanhado de um sistema complexo de costumes culturais, valores, modos de pensar, agir e sentir que, geralmente, são introduzidos junto com conteúdos linguísticos.

No caso do ensino de línguas (principalmente o ensino de inglês), as novas tecnologias podem ser grandes aliadas e podem proporcionar práticas educacionais integradas a diversos meios de comunicação para tornar essas disciplinas mais atrativas aos alunos (LOPES, 2012). Sendo a língua inglesa, a língua mais falada, é cada vez mais evidente a busca pelo conhecimento desse idioma. Atualmente, o que mais se encontra são recursos digitais em plataformas ou aplicativos que contribuem para o ensino e aprendizagem. Portanto, à medida que o aluno passa a adaptar sua linguagem aos traços culturais da LE, o seu desempenho comunicativo se tornará bem mais significativo (NICHOLLS, 2001).

Diante de tantas mudanças, trazemos aqui à temática, letramento digital cujo interesse tem foco no ensino da língua inglesa na educação básica. Por isso, nosso objetivo foi investigar as produções científicas que discutem o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltadas para a educação básica. Dada a importância dessa temática na educação, vemos a necessidade de conhecê-la mais a fundo.

Assim, este trabalho surge de algumas inquietações, oriundas de curiosidade epistemológica, as quais sintetizamos na seguinte questão de pesquisa: quais produções científicas discutem o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital na

educação básica? Sendo assim, pretendemos aqui, por meio de uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL), apresentar e identificar os artigos científicos publicados em periódicos que versem sobre o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltados para a educação básica no período de 2017 a 2023 e conhecer os recursos tecnológicos evidenciados nessas produções científicas para a promoção do ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital.

Para tanto, o artigo apresenta-se sobre a seguinte forma: no primeiro tópico, realizamos uma breve contextualização da temática, motivação do estudo, objetivos e como o artigo se estrutura. O segundo tópico, Método da pesquisa, contextualiza a metodologia escolhida, as questões de pesquisa, identificação da base de dados, estratégias, palavras-chaves de busca, critério de inclusão e exclusão dos artigos. No terceiro tópico, Análise e discussão dos resultados, relatos dos resultados obtidos através da RSL, fazendo uma análise dos textos para alcançar os objetivos propostos e responder a questão de pesquisa. E por último, no quarto tópico, tecemos as Considerações finais, em que sintetizamos os resultados e observamos de maneira global o cenário das pesquisas que versam sobre o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltadas para a educação básica.

METODOLOGIA

De acordo com os autores Morandi e Camargo (2015), a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) é uma etapa fundamental da condução de pesquisas científicas na utilização de fonte de dados sobre determinado tema. Outros autores ressaltam que revisões analisam “um conjunto menor de estudos, pois têm objetivos bastante específicos e focam em aprofundar os conhecimentos já existentes em um determinado tema” (KLOCK, 2018, p. 2). Além disso, essas revisões são consideradas estudos secundários especialmente utilizados para mapear, encontrar, avaliar criticamente, consolidar e agregar os resultados de estudos primários relevantes acerca de uma questão ou tópico de pesquisa específica (MORANDI; CAMARGO, 2015).

Por conseguinte, vimos a necessidade de conhecer e apresentar as produções científicas que discutem o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltadas para a educação básica. Para isso, foi necessário identificar quais artigos científicos publicados em periódico versam sobre o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital. Mas, para cabo de informação, havia também a necessidade de construir algumas etapas que pudessem dar suporte de uma identificação mais detalhada e precisa sobre o

assunto. Essas etapas ocorreram das seguintes formas:

Foi escolhida a plataforma *Google Acadêmico*, a partir da qual foram realizadas visitas em busca de artigos relacionados ao tema. Para isso, foi levado em conta alguns elementos importantes, como a *string* de busca e os operadores *booleanos*. Depois de variados testes, chegamos à seguinte *string*: “letramento digital” AND “ensino de língua inglesa” AND “educação básica”. Após realizar a busca, foram aplicados critérios de inclusão e exclusão para estabelecer os artigos a serem analisados e que respondessem à questão de pesquisa.

Vejam, a seguir, os critérios de inclusão e exclusão:

Quadro 1 – Critérios

Inclusão	Exclusão
Artigos completos publicados em periódicos entre 2017 - 2023.	Artigos que não são publicados em periódicos e não estão disponíveis para download gratuito.
Artigos publicados em periódicos com qualis entre A1 a A4.	Trabalhos que não possuam título, resumo e/ou abstract.
Artigos relacionados a área da educação básica.	Trabalhos duplicados.
Trabalhos que apresentem e/ou discutam experiências práticas com o letramento digital no ensino de língua inglesa na educação básica.	Artigos de revisão de literatura ou teórico.
	Artigos que analisam as tecnologias digitais.

Fonte: Autoria própria.

A aplicação desses critérios envolveu as seguintes etapas:

1. Critério temporal (2017-2023);
2. Qualis do periódico (A1 a A4);
3. Leitura dos trabalhos disponíveis (título, resumo ou abstract);
4. Leitura dos artigos completos para observar o atendimento aos demais critérios.

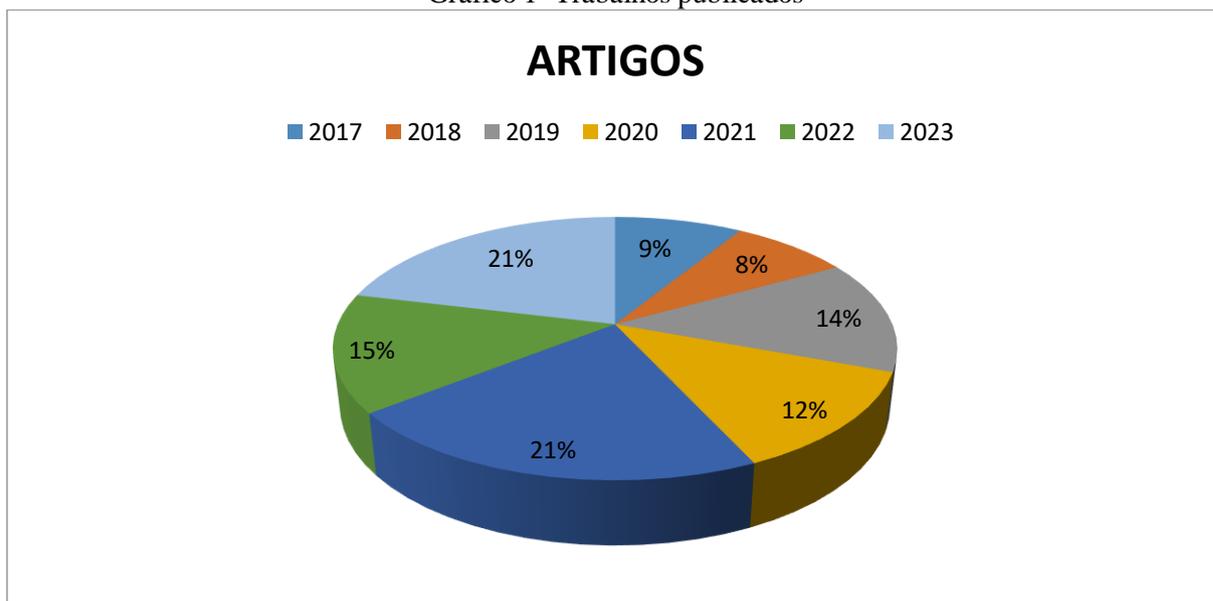
Feito isso, chegamos aos textos que permitem uma visualização dos estudos realizados sobre o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento digital, voltadas para a

educação básica, os quais apresentaram na análise a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme dito na metodologia, para a realização da busca foi utilizada uma *string* com as seguintes palavras-chave: “letramento digital” *AND* “ensino de língua inglesa” *AND* “educação básica”. Após essa busca através dos operadores *booleamos*, em um primeiro momento chegamos ao total de 842 artigos. A partir disso foram usados alguns critérios que delimitam ainda mais a pesquisa, como aplicação do critério temporal de 2017 a 2023 dos artigos publicados, o que resultou em 603 achados. Através do Gráfico1 podemos ver o percentual de publicação de trabalho por ano.

Gráfico 1- Trabalhos publicados



Fonte: Autoria própria

Através do demonstrativo dos trabalhos apresentados acima, pode ser demonstrado pela análise percentual, cada percentualidade desses registros que são detalhados pela quantidade encontrada por ano, que segue na seguinte forma: os 9% de 2017 correspondem a 55 artigos. Já os 8% encontrados no ano de 2018 correspondem a 51 artigos. Porém no ano de 2019, tivemos 87 artigos que corresponderam ao valor de 14% dos achados. Isso denota que durante esse período tiveram um aumento considerável nas publicações. Já os 12% em relação a 2020 e os 21% a 2021, corresponderam ao total de 211 artigos divididos em 78 artigos no primeiro ano e 133 artigos no segundo ano.

Nos anos seguintes somou ao total de 224 artigos correspondentes aos anos 2022 e 2023. Sendo 91 dos achados correspondendo a 15% ao ano de 2022 e 2023 ao total de 21% igualando ao valor de 133 artigos. Foi perceptível o aumento de publicações nos de 2021 e 2023 através do uso da cronologia e dos operadores *booleanos*.

Embora esse quantitativo fosse de grande valia, faltavam alguns critérios a serem aplicados para chegarmos aos textos que, de fato, atendessem ao nosso interesse de pesquisa. Para que fossem analisados os artigos foi montada uma biblioteca de depósito na própria plataforma de pesquisa por onde pudessemos baixar os textos por inteiro. Diante disso, foi possível anexar 48 (quarenta e oito) artigos que correspondiam ao critério de inclusão disponível para *download*. Em vista disso, partimos para o segundo momento que incluía o critério de qualidade entre A1 a A4 e análise feita por intermédio dos trabalhos que fornecesse título, resumo ou abstract disponível para leitura. Depois de feito isso, foram encontrados 9 (nove) trabalhos, das buscas efetuadas após a inserção dos critérios restantes onde podem ser vistos através do Quadro 2.

Quadro 2 - Trabalhos selecionados

Identificação	Título	Autor (es)	Ano
Artigo 1	Os desafios docentes e as contribuições das tecnologias educacionais no ensino e aprendizagem de língua inglesa: cenários contemporâneos.	SOUSA, Helenilson Ferreira; LIMA, Francisco Renato	2018
Artigo 2	Tecnologias móveis como suporte para ensino-aprendizagem de linguagens	DA COSTA, Natanael Laurindo; VIEIRA, Miliane Moreira Cardoso.	2019
Artigo 3	HOLIDAY APP. ET: uma proposta de aplicativo móvel para trabalhar de modo interdisciplinar datas comemorativas na sala de aula de inglês.	SILVA, Suiane Francisca.	2020
Artigo 4	A pesquisa em linguagem e tecnologia no ensino de inglês no nordeste do Brasil	ARAGÃO, Rodrigo Camargo.	2020
Artigo 5	Projetos Digitais de Inglês na Educação Básica: reflexões, possibilidades e ações em tempos de pandemia.	SILVEIRA, Gustavo Estefano; Lino et al.	2021

Artigo 6	As potencialidades do gênero <i>podcast</i> no desenvolvimento e Aprimoramento da habilidade de compreensão oral na aprendizagem de língua inglesa.	BERTO, Elisangela de Fátima; GREGGIO, Saionara.	2022
Artigo 7	Impactos da pandemia covid-19 nas aulas de inglês.	DENARDI, Didiê Ana Ceni; MARCOS, Raquel Amoroginski; STANKOSKI, Camila Ribas.	2022
Artigo 8	Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil	GOMES Junior, Ronaldo Corrêa et al.	2022
Artigo 9	90. Playing and learning: uma prática pedagógica baseada em jogo digital para o ensino de Língua Inglesa	SILVA, Michele Passos Rommel; DIAS, Silvana Moreli Vicente.	2022

Fonte: Autoria própria.

APRECIÇÃO DAS PRODUÇÕES SELECIONADAS

A partir da leitura dos artigos completos foi possível apreciar, a partir das publicações, as diferentes formas com que cada autor (es) conduziu suas pesquisas. Nestas produções, vale destacar as apresentações e os resultados obtidos.

Artigo 01 - Sousa e Lima (2018) apresentam uma visão sobre os desafios dos educadores e as contribuições das tecnologias educacionais no ensino de Língua Inglesa (LI) na contemporaneidade e suas implicações no contexto escolar. Os autores buscaram demonstrar o papel do livro didático, o foco nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ensino da LI, a avaliação e a necessidade de formação continuada dos professores. Os resultados apontam que as dificuldades dos professores em introduzir essas ferramentas digitais se devem a diversos fatores, como: estrutura física do ambiente escolar, exaustiva carga horária do docente, ausência de formações específicas para o uso em sala de aula, falta de instrumentos pedagógicos, bem como a postura tradicional dos docentes e gestores.

Porém, os autores deixam bem claro sobre suas aquisições “é essencial reafirmar a importância e a necessidade de utilizar as tecnologias a favor do ensino de Inglês. Claro que elas, por si só, não resolverão todos os problemas dessa disciplina, mas planejadas e inseridas nas aulas, possibilitarão a construção de uma ponte entre o ensino e as tecnologias, denominando- se tecnologias educacionais”.

Costa e Vieira (2019) trazem em sua pesquisa de campo o estudo que investiga o uso das tecnologias móveis no ensino-aprendizagem de língua inglesa como língua adicional

(LILA) em um estudo de caso. Seu objetivo é inserção da tecnologia, como meio de auxílio ao ensino, tendo vista que a tecnologia possa contribuir para a qualidade do ensino. Além disso, os autores acreditam na ponderação que aplicativos de tecnologias móveis, poderiam ser úteis para complementar as aulas de LILA, pois compreendem que a aprendizagem de LILA, pode decorrer de vários meios de informação e comunicação, por viés do uso de aplicativos de tecnologias móveis.

Foram utilizados de recursos para geração de dados, questionários fechados e entrevistas com alguns alunos, além de reflexões sobre as práticas pedagógicas em sala de aula, e as inserções de tecnologia nas aulas de LILA. Conforme Costa e Vieira (2019) os resultados contribuem para uma reflexão do uso das tecnologias digitais móveis nas aulas de LILA de forma consciente.

Artigo 03 - Silva (2020) apresentou uma proposta de aplicativo móvel, desenvolvido para atender a professores de Língua Inglesa para o ensino de Inglês no que concerne a datas comemorativas presentes no calendário, sendo estes de cunho regionais, nacionais, internacionais ou mundiais em parcerias com professores da escola e outros profissionais de áreas em um trabalho interdisciplinar.

Como resultado, esse aplicativo pode contribuir de diversas maneiras quando o professor faz as adaptações necessárias pensando em sua sala de aula, local onde trabalha, materiais disponíveis entre outros para o ensino de LI (Língua Inglesa) usando o aplicativo como um aliado para trabalhar as datas comemorativas em sala. O autor informa ainda “que a proposta do aplicativo pode e deve ser adaptada à realidade do professor, do aluno e da escola para tornar a aprendizagem significativa”.

Artigo 04 - Aragão (2020) trouxe a pesquisa em linguagem e tecnologias no ensino de inglês a partir do mapeamento da região Nordeste do Brasil de 2013 a 2017. Os resultados indicam continuidades nas práticas metodológicas, mas também tendências inovadoras. Destaca-se a presença de estudos que avaliam políticas públicas de tecnologias, a produção textual multimodal, bem como a continuidade de desafios enfrentados por professores de inglês no uso de tecnologias.

Artigo 05 - Silveira *et al* (2021) trazem projetos digitais desenvolvidos em ambiente virtual pela equipe de língua inglesa do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira, CAP-UERJ, como meio de atendimento aos estudantes da educação básica do instituto durante o período de distanciamento social imposto pela pandemia do novo coronavírus. Como resultado, as atividades que compuseram as unidades dos projetos se configuraram em oportunidades de desenvolvimento de letramento digital, autonomia,

aprofundamento do conhecimento multidisciplinar e de habilidades que os estudantes precisam usar e aplicar e serem também capazes de transferir para outros contextos no futuro.

Artigo 06 - Berto e Greggio (2022) investigam as potencialidades do uso de *podcasts* para o desenvolvimento e aprimoramento da habilidade de compreensão oral em língua inglesa. Os resultados mostram que houve desenvolvimento da habilidade de compreensão oral ao longo do processo de realização das atividades. Mostra, também, a percepção positiva dos participantes sobre o potencial do uso de *podcasts* como possibilidade de familiarização com a língua inglesa falada por nativos e não nativos em diferentes contextos pelo mundo.

Artigo 07 - Denardi *et al* (2022) apresentaram uma investigação sobre como as aulas de inglês foram ministradas e como os professores reagiram às aulas remotas, em caráter emergencial, provocadas pela pandemia da Covid-19 no primeiro semestre de 2020. Como resultado, apontaram que o ensino remoto por meio de plataforma digital provocou dificuldades e preocupações com relação ao processo de ensino-aprendizagem como um todo. Adicionalmente, os autores afirmam que esse novo formato poderá avançar na promoção do letramento digital, contudo as aulas presenciais devem ser mantidas.

Artigo 08 - Gomes Junior *et al* (2022) trazem o estudo em forma de *survey on-line* que buscou investigar quais eram os recursos digitais mais utilizados por aprendizes e professores de inglês no Brasil. Como resultados os usos de recursos tecnológicos para ensinar e aprender línguas tornam-se cada vez mais importantes para conhecermos o estado de difusão dessas inovações.

Artigo 09 – Silva e Dias (2022) em sua pesquisa visa como a gamificação do ensino é capaz de proporcionar e potencializar as competências relacionadas aos cinco eixos das práticas de linguagem estabelecidos pela BNCC (BRASIL, 2018): oralidade, leitura/escuta, produção (escrita e multissemiótica) e análise linguística. Além disso, os autores desenvolveram um jogo do gênero *visual novel* com o intuito de fortalecer o processo de ensino da Língua Inglesa por meio de narrativas que promovam o debate e o pensamento crítico. Como resultados trouxe uma experiência da aula gamificada, mostrando os benefícios do uso da tecnologia e do video *game* na educação. Segundo Silva e Dias (2022) a escolha do gênero *visual novel* se baseia em sua semelhança com os livros. É notável a eficácia da adoção de um livro paradidático durante a aquisição das competências de leitura.

RECURSOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS NAS PESQUISAS

Sabemos que os recursos tecnológicos na educação podem contribuir positivamente

para o ensino e aprendizagem. Diante disso, é necessário o conhecimento sobre quais recursos são citados ou ofertados em publicações. Sendo assim, foi realizada mais uma leitura minuciosa dos artigos, a partir da qual se identificou os recursos digitais utilizados por cada pesquisa, conforme quadro a seguir.

Quadro 3- Recursos tecnológicos

Identificação	Recursos tecnológicos
Artigo 01	Computadores, vídeos, <i>apps</i> , <i>softwares</i> , <i>podcasts</i> .
Artigo 02	Tecnologias móveis, nos celulares/ <i>smartphones</i> , <i>tablets</i> , <i>notebook</i> , <i>lousa digital</i> , <i>datashow</i> e Aplicativo <i>Google Forms</i> .
Artigo 03	Aplicativo móvel <i>Holiday App. ET</i>
Artigo 04	Portal de Periódicos da CAPES . (http://www.periodicos.capes.gov.br)
Artigo 05	Ambiente virtual <i>Project Overview</i> ; <i>Project Based Learning</i> (PBL), ou Aprendizagem Baseada em Projetos e <i>Google form</i> .
Artigo 06	Gênero virtual <i>podcast</i>
Artigo 07	Aplicativo <i>Google Forms</i>
Artigo 08	Aplicativo <i>Google Forms</i> e <i>survey on-line</i>
Artigo 09	Jogo eletrônico do gênero <i>visual novel</i>

Fonte: Autoria própria.

Artigo 1 - Sousa e Lima (2018) informam que o uso dos recursos tecnológicos listados ainda é limitado a uma minoria da sociedade capitalista. Os autores acreditam que somente a partir do momento em que os recursos obtiverem a democratização do acesso, começarão a ser incorporados ao ensino de forma dinâmica e produtiva, constituindo-se como instrumentos de aprendizagem, com objetivo de diminuir a exclusão social.

Artigo 2- Os recursos utilizados foram no nível dos aparelhos citados acima. Sendo em uma aula no laboratório de informática da escola, ou no uso dos celulares, desde que esses aparelhos estejam conectados à internet (algo fundamental para pesquisa), sem ela, sem avanço. A coleta de dados foi feita pela ferramenta, *Google Forms*, sistema de coleta de dados do Google para fins acadêmicos, pesquisa, informativo, entre outras utilidades.

Artigo 3 - No projeto desenvolvido nesse artigo, o recurso tecnológico utilizado foi o aplicativo móvel *Holiday App. ET*. Esse aplicativo foi planejado e desenvolvido com intuito

de combinar os elementos - ensino de Inglês e tecnologia- de forma gratuita para que os professores tivessem acesso e levassem as dicas sugeridas para suas aulas de língua.

Artigo 4 - O recurso utilizado na pesquisa veio através de site disponível para coleta de dados que ajudaram a esclarecer dúvidas sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de língua inglesa.

Artigo 5 - O recurso digital utilizado na pesquisa foi organizado em atividades, com objetivos que transcenderam a aprendizagem de conteúdos específicos da língua inglesa, tais como regras gramaticais, por exemplo. Silveira *et al* (2021) informam que, nesse contexto, a tecnologia não é apenas usada na realização de tarefas desenvolvidas ao longo do projeto, mas se torna um objetivo de aprendizagem por parte dos alunos com vistas ao letramento digital.

Artigo 6 - Como recurso digital a pesquisa apresenta o *podcast*. Segundo Berto e Greggio (2022) essa mídia digital pode ser mais utilizada como recurso digital no ensino e aprendizagem. Sabemos que o recurso virtual *podcast* é um gênero e também tem sido utilizado na área de ensino e aprendizagem da língua inglesa no Brasil com o objetivo de promover o desenvolvimento dos multiletramentos.

Artigo 7 - O aplicativo usado na pesquisa é o *Google form*. Este faz parte do serviço gratuito para criação de formulários online e vem ganhando cada vez mais espaço entre os usuários, seja no meio acadêmico e escolar, seja em outros segmentos. Denardi *et al* (2022) ressaltam que o uso de novas tecnologias e a necessidade de sua adaptação às aulas virtuais foram impulsionadoras de novas práticas pedagógicas e/ou formas alternativas de se ensinar e aprender, isto é, de introdução ao letramento digital nas aulas de língua inglesa.

Artigo 8- Os recursos digitais usados na pesquisa tiveram como destaque os aplicativos *Google Forms* e *survey on-line* que pode apresentar um possível panorama do perfil dos estudantes e dos profissionais que ensinam a língua inglesa nas salas de aula do Brasil, bem como suas preferências no que diz respeito aos recursos tecnológicos que usam em suas práticas educacionais, seja dentro ou fora da sala de aula.

Através das informações colhidas, Gomes Junior *et al* (2022) relatam, em sua pesquisa, que as ferramentas mais regulares nas respostas dos participantes foram *Duolingo*, *Kahoot* e *Linguee* (recursos que foram primariamente desenvolvidas para fins educacionais) e ferramentas *Google*, *WhatsApp* e *YouTube* (tecnologias desenvolvidas para outros fins, mas que também podem ser utilizadas para ensinar e aprender).

Artigo 9- Silva e Dias (2022) informam que o recurso digital trata de um narrativado jogo, totalmente original. Além disso, foi desenvolvido objetivando exaltar aspectos da representatividade e do sentimento de pertencimento de alunos que vivem em comunidades

carentes das grandes metrópoles, destoando da visão eurocêntrica predominante na maioria dos videogames mais conhecidos.

Os autores relatam também que os videogames são capazes de instigar o interesse dos alunos digitais, que reconhecem todo seu valor no âmbito do lazer, tornando o aprendizado algo divertido, além de poder servir como uma ferramenta de apoio para o docente. Silva e Dias (2020) deram o nome do jogo desenvolvido no âmbito desta pesquisa, *Playing and Learning*. Eles ressaltam que este nome foi escolhido por justamente atribuir o momento de aprendizado com a diversão, ao envolver o estudante em uma atividade lúdica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que através da Revisão Sistemática de Literatura conseguimos apresentar um panorama dos trabalhos que versam sobre o letramento digital no ensino de língua inglesa na educação básica, uma vez que esse trabalho permitiu observar e compreender os estudos realizados e recursos utilizados no eixo da temática posta em debate.

Ademais, com base nos achados da pesquisa, ressaltamos a necessidade de se trabalhar cada vez mais com o letramento digital no ensino de língua inglesa, bem como de se realizar mais pesquisas sobre a temática, o que pode vir a gerar mais publicações que irão contribuir para pesquisas futuras, ampliando uma visão longínqua sobre o assunto proposto.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Revista Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 327-340, jul./dez. 2003.

ARAGÃO, R. C. A pesquisa em linguagem e tecnologia no ensino de inglês no nordeste do Brasil. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, v. 13, n. 2, p. 117-139, 2020.

BERTO, E. F.; GREGGIO, S. As potencialidades do gênero podcast no desenvolvimento e aprimoramento da habilidade de compreensão oral na aprendizagem de língua inglesa. **Ilha do Desterro**, v. 74, p. 183-203, 2022.

DA COSTA, Natanael Laurindo; VIEIRA, Miliane Moreira Cardoso. 208. Tecnologias móveis como suporte para ensino-aprendizagem de linguagens. **Revista Philologus**, v. 25, n. 75 Supl., p. 2916-37, 2019.

DENARDI, D. A. C.; MARCOS, R. A.; STANKOSKI, C. R. Impactos da pandemia covid-19 nas aulas de inglês. **Ilha do Desterro**, v. 74, p. 113-143, 2022.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 294 p.

GOMES JUNIOR, R. C.; SILVA, L. O. ; PAIVA, V. L. M. O. Tecnologias digitais para aprender e ensinar inglês no Brasil. **Texto livre**, v. 15, 2022.

GILSTER, P. Digital fusion: defining the intersection of content and communications. **Digital literacies for learning**. London: Facet Publishing, p. 42-50, 2006.

HOLANDA, A. B. **Novo Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 2002.

KLOCK, A. C. T. Mapeamentos e Revisões Sistemáticos da Literatura: um Guia Teórico e Prático. **Revista Cadernos de Informática**, v. 10, n. 1, p. 1-9, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2vL2ubJ>. Acesso em 05 jun. 2024.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LOPES, A. C. **Democracia nas políticas de currículo**. Cadernos de Pesquisa, v. 42, n. 147, p. 700-15, 2012.

MORANDI, M. I. W. Motta; CAMARGO, L. F. R. Revisão sistemática da literatura. In: DRESCH, A. et. Al. **Design science research**: método e pesquisa para avanço da ciência e da tecnologia. Porto Alegre: Bookman, 2015.

MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S. Contemporaneidade, educação e tecnologia. **Educação & Sociedade**, v. 28, n. 100, p. 1037-1057, 2007.

NEVES, Joana. **História geral** – a construção de um mundo globalizado. Disponível em: Acesso em: 09 jun. 2024.

NÓVOA, A. **Formação contínua de professores**: realidades e perspectivas. Aveiro: Univ. Aveiro, 1991.

PINHO, J. A. G. Sociedade da informação, capitalismo e sociedade civil: reflexões sobre política, internet e democracia na realidade brasileira. **Revista de Administração de empresas**, v. 51, n. 1, p. 98-106, 2011.

SILVA, Michele Passos Rommel; DIAS, Silvana Moreli Vicente. 90. Playing and learning: uma prática pedagógica baseada em jogo digital para o ensino de Língua Inglesa. **Revista Philologus**, v. 28, n. 84 Supl., p. 1166-78, 2022.

SILVA, S. F. HOLIDAY APP. ET: uma proposta de aplicativo móvel para trabalhar de modo interdisciplinar datas comemorativas na sala de aula de inglês. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 16, p. 221-231, 2020.

SILVEIRA, G. E. L. et al. Projetos Digitais de Inglês na Educação Básica: reflexões, possibilidades e ações em tempos de pandemia. **Signo**, v. 46, n. 85, p. 134-144, 2021.



SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**: Campinas, vol.23, n.81, p.143-160, dez. 2002.

SOUSA, H. F.; LIMA, F. R. Os desafios docentes e as contribuições das tecnologias educacionais no ensino e aprendizagem de língua inglesa: cenários contemporâneos. **EntreLínguas**, v. 4, n. 2, p. 218-235, 2018.

TAKAHASHI, T. (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde. Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

WARSCHAUER, M.; MESKILL, C. **Technology and second language teaching and learning**. In: ROSENTHAL, J. W. (Ed.) Handbook of undergraduate second language education. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2000, p. 303-318.