

## ENGLISH ONLINE 3D NA MODALIDADE REMOTA: IMPLEMENTAÇÕES PROPOSTAS NO CURSO DE EXTENSÃO PARA EFETIVAR O ENSINO EM TEMPOS DE PANDEMIA

*Angelica Micoanski Thomazine* 

Professora no Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Federal de Santa Maria – [angelica.micoanski@ufsm.br](mailto:angelica.micoanski@ufsm.br)

*Helena Vitalina Selbach* 

Professora no Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Federal de Santa Maria – [helena.selbach@ufsm.br](mailto:helena.selbach@ufsm.br)

*Karen Santorum* 

Professora no Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Federal de Santa Maria – [karen.santorum@ufsm.br](mailto:karen.santorum@ufsm.br)

*Susana Cristina dos Reis* 

Professora no Departamento de Línguas Estrangeiras Modernas na Universidade Federal de Santa Maria – [susana.reis@ufsm.br](mailto:susana.reis@ufsm.br)

**Resumo:** O ensino de línguas mediado por tecnologias digitais tem sido alvo de pesquisa e experiências práticas há mais de duas décadas no Brasil. Em vista disso, pesquisas que envolvem tanto o ensino quanto a produção de materiais didáticos digitais são recorrentes e têm sido amplamente descritas em publicações prévias na área de Linguística Aplicada (REIS, 2010; LEFFA et al., 2020). Com a proposta do ensino remoto emergencial como resposta à pandemia de COVID-19, novas práticas e demandas têm sido evidenciadas e têm desafiado constantemente tanto ações pedagógicas de pesquisadores experientes quanto de iniciantes. A fim de contribuir com a descrição, análise e divulgação das experiências realizadas por meio de um curso de extensão ofertado no ano de 2020 na Universidade Federal de Santa Maria, reportamos as estratégias desenvolvidas para adaptar o curso English Online 3D da modalidade híbrida para a modalidade remota. As adaptações ocorridas na reformulação do material digital, bem como com relação ao planejamento pedagógico das aulas síncronas e assíncronas, são alvo da reflexão no que tange à formação inicial dos alunos de Letras e dos docentes envolvidos no projeto.

**Palavras-chave:** English Online 3D; projeto de extensão; ensino remoto emergencial.

### ENGLISH ONLINE 3D IN REMOTE MODALITY: IMPLEMENTATIONS PROPOSED IN THE OUTREACH COURSE TO EFFECT TEACHING IN PANDEMIC TIMES

**Abstract:** Language teaching mediated by digital technologies has been the subject of research and practical experiences for more than two decades in Brazil. In view of this, research involving both the teaching and the production of digital teaching materials is recurrent and has been widely described in previous publications in the field of Applied Linguistics (REIS, 2010; LEFFA et al., 2020). With the proposal for emergency remote education as a response to the COVID-19 pandemic, new practices and demands have been highlighted and have constantly challenged both the pedagogical actions of experienced and novice researchers. In order to contribute

to the description, analysis and dissemination of the experiences carried out through an outreach course offered in the year 2020 at the Federal University of Santa Maria, we report the strategies developed to adapt the English Online 3D course from hybrid to remote modality. The adaptations that occurred in the reformulation of the digital material, as well as in relation to the pedagogical planning of the synchronous and asynchronous classes, are the focus of our reflection regarding teacher training of undergraduates and of the teachers involved in the project.

**Keywords:** English Online 3D; outreach project; emergency remote education.

## Introdução

O Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (Labeon) é um projeto vinculado ao Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NuPEAD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O NuPEAD desenvolve pesquisas voltadas ao ensino e à aprendizagem de línguas para as modalidades híbrida, remota e a distância, incluindo a formação de professores para a atuação nessas modalidades, bem como para o desenvolvimento de materiais didáticos digitais, jogos e aplicativos ([MARCHEZAN; REIS, 2020](#); [SILVA, 2021](#); [REIS; GAZEN; CECCHIN, 2020](#); [REIS, 2012](#); [2017](#), entre outros). Dentre as ações do Nupead está a oferta do curso English Online 3D (e-3D) que prepara os discentes do curso de Licenciatura em Letras Inglês, bolsistas e voluntários, para o ensino de Língua Inglesa (LI) mediado por tecnologias digitais.

A fim de contribuir com a descrição, análise e divulgação das experiências realizadas por meio do curso de extensão e-3D realizado no ano de 2020 na UFSM, reportamos as estratégias desenvolvidas para adaptar o curso da modalidade híbrida para o ensino remoto emergencial (ERE), como uma alternativa à pandemia de COVID-19. Tendo em vista esse objetivo, inicialmente apresentamos um breve histórico e contextualização sobre o curso e-3D. Em seguida, na metodologia, descrevemos o contexto de ação para, então, discorrer sobre as principais tecnologias educacionais utilizadas. Na seção seguinte, apresentamos os resultados e discutimos a experiência quanto ao desenvolvimento do material didático digital e, por fim, as considerações finais.

## 1 Sobre o e-3D

O e-3D surgiu em 2013 como atividade de extensão na UFSM, sendo desenvolvido a partir desse período em duas modalidades distintas, híbrida e a distância ([REIS, 2012](#); [REIS et](#)

[al., 2013](#)). A identificação de interesse pela temática foi detectada por meio da submissão de um questionário diagnóstico junto aos acadêmicos, que permitiu o planejamento da proposta na modalidade híbrida.

Os dados iniciais embasaram o desenvolvimento do programa do e-3D, que foi posteriormente disponibilizado à comunidade acadêmica. A concepção de modalidade híbrida envolvia a combinação “de aulas presenciais com encontros on-line a distância” ([DIAS; PIMENTA, 2015, p. 719](#))<sup>1</sup> como forma de promover, de forma sistemática e estratégica, a combinação de “tempo e modos de aprendizagem, integrando os melhores aspectos da interação presencial e on-line [...], usando TICs apropriadas” ([SABILA et al., p. 04, 2013](#))<sup>2</sup>. Os encontros ocorriam duas vezes por semana, na modalidade presencial. Esses encontros ocorriam no espaço físico do laboratório de línguas do Curso de Letras-Ingês, com aulas e atividades que eram acessadas pela plataforma *Moodle*, contando ainda com o suporte do tutor, que estava presencialmente no laboratório, o que possibilitava a convergência das modalidades.

Em vista disso, entre os anos de 2014 a 2019, a prática efetivada durante as aulas híbridas seguia essa abordagem, pois o papel do tutor envolvia interagir com os estudantes, explicar conteúdos, tirar dúvidas e, também, promover o uso da língua adicional entre os participantes do curso ([REIS, 2012](#); [REIS; LINCK; MATTIELLO, 2013](#)). Essa abordagem possibilitava integrar os avanços tecnológicos inovadores disponíveis à “interação e participação oferecidas pelo melhor da aprendizagem tradicional” ([THORNE, 2003, p. 16](#))<sup>3</sup>. Além da participação em aulas híbridas, o estudante realizava 10 horas de atividades na modalidade a distância, período em que poderia interagir com o tutor para esclarecer suas dúvidas, utilizando o aplicativo *WhatsApp* ou o sistema de mensagens do *Moodle*.

O aporte teórico que embasa a proposta do e-3D é o pesquisado pelo Nupead. Adotamos uma perspectiva sociocultural para promover o ensino e aprendizagem de LI, integrando também os pressupostos da Pedagogia de Gênero e de Multiletramentos ([COPE; KALANTZIS, 2009; 2015; CHRISTIE; MARTIN, 1997; MARTIN; ROSE, 2008; ROSE; MARTIN, 2012](#)) na prática pedagógica e no *design* do material didático digital ([REIS, 2017; 2020](#)). Com base nesse referencial, os discentes envolvidos no projeto são orientados a mobilizar o ciclo de ensino e de aprendizagem com base em gêneros ([ROSE; MARTIN, 2012](#)), a fim de fomentar

uma prática inovadora, explorando gêneros multimodais e que favoreça o desenvolvimento dos multiletramentos ([COPE](#); [KALANTZIS, 2009](#); [2015](#)).

Na próxima seção, descrevemos o contexto de implementação do curso, bem como os participantes e os recursos tecnológicos envolvidos.

## 2 Metodologia

Para reportar esta experiência, adotamos uma abordagem qualitativa para descrever as ações que envolveram os participantes. Inicialmente descrevemos o contexto das atividades de extensão em LI propostas na modalidade remota pelo Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LabEOn).

### 2.1 Contexto de ação

O curso e-3D é ofertado por meio das ações de extensão do Labeon, laboratório vinculado ao Curso de Letras-Inglês. De modo geral, o e-3D tem como público alvo a comunidade acadêmica da UFSM, e disponibiliza, inclusive, vagas para alunos que possuem bolsas de estudo (Benefício Socioeconômico) e, também, para pagantes, provenientes da comunidade local externa. Nesse caso, os valores oriundos das inscrições externas são revertidos em bolsas para os discentes e colaboradores envolvidos no projeto.

É importante salientar que em sua versão proposta no ano de 2020, não foi necessário limitar o acesso aos residentes na cidade de Santa Maria/RS, pois as aulas ocorriam na modalidade remota, via plataforma *Moodle*. Dessa forma, a abrangência e o alcance do curso se estenderam para pessoas provenientes de outros municípios e estados por meio da oferta de três turmas distintas, sendo duas de nível 1 e uma turma de nível 2.

A estratégia de ampliar a audiência possibilitou dar maior visibilidade ao curso, não só pelas ações feitas pelo laboratório, mas também por informar à sociedade sobre as ações de ensino e de extensão que a universidade oferece à comunidade com relação ao ensino de línguas. A democratização do conhecimento, as pesquisas e atividades de extensão, realizadas no contexto universitário, precisam cada vez mais ficar visíveis à população. Em vista disso, a oferta de atividades na modalidade remota contribuiu para disseminar e informar sobre as

ações de ensino, pesquisa e extensão produzidas nas áreas humanas que nem sempre estão em foco na mídia.

Para melhor informar como ocorreram as aulas nessa modalidade, na sequência, descrevemos a abordagem pedagógica implementada.

### **2.1.1 Aulas remotas do e-3D: implementação da abordagem Sala de Aula Invertida no contexto de ensino emergencial remoto**

A primeira estratégia pedagógica implementada para o ensino remoto foi com relação aos encontros. Definimos que as aulas deveriam prever dois encontros semanais, sendo um assíncrono e outro síncrono, momentos que aconteceriam em dias alternados e com horário regular previamente definido. Em ambos os momentos, o tutor mantinha-se disponível de forma remota, mas o funcionamento distinguia-se, sendo o assíncrono mais direcionado ao auxílio dos alunos nas tarefas e o síncrono voltado à comunicação e ao trabalho colaborativo.

O primeiro encontro semanal era assíncrono, era a aula destinada para visualizar e estudar o material didático individualmente, fomentando, desse modo, a abordagem da Sala de Aula Invertida (SAI) ([BERGMANN; SAMS, 2016](#)). Esperava-se que o cursista estudasse os conteúdos prévios para posteriormente efetivar a prática da língua adicional em encontros síncronos, não sendo obrigatória a presença do estudante em horários pré-determinados para o curso. No entanto, é importante salientar que havia um agendamento de horário para a aula assíncrona, período em que o tutor ficava à disposição dos cursistas para auxiliá-los quanto à resolução de atividades e dúvidas. Para tanto, era necessário que o estudante acionasse o professor caso precisasse de ajuda.

Para facilitar a comunicação entre os tutores e os estudantes na modalidade remota, o meio de comunicação principal era via grupo criado no aplicativo *WhatsApp*. Essa estratégia já era utilizada também na versão do e-3D na modalidade híbrida, no entanto, com o ensino remoto, sentimos a necessidade de uma maior presencialidade, ou seja, de estar mais próximos virtualmente dos estudantes ([SCHRAIBER, 2018](#); [SCHRAIBER; MALLMANN, 2018](#)). Portanto, nos encontros assíncronos, além do uso do *WhatsApp*, caso necessário, havia ainda a possibilidade de o tutor abrir uma sala virtual no ambiente *Moodle* ou via *Google Meet* para realizar o atendimento.

O segundo encontro semanal era síncrono, por meio de videoconferência, via *Google Meet* ou do *plugin* de videoconferência *BBB* inserido no *Moodle*. A escolha do recurso ficava a critério de cada tutor a partir da facilidade e de sua familiaridade com o recurso, bem como da preferência dos cursistas da turma. As aulas síncronas visavam, principalmente, o engajamento dos alunos na resolução de problemas de forma colaborativa por meio do uso da LI. Nesse sentido, as tarefas em aula buscavam promover a interação entre os participantes a fim de motivá-los a mobilizar o conhecimento adquirido pelo estudo prévio, mediado pelo material didático digital e pela resolução das atividades no momento assíncrono.

É importante enfatizar que a nossa estratégia pedagógica planejada para o ensino remoto foi a de fomentar a abordagem SAI na modalidade remota, já que é considerada uma metodologia ativa que visa dar maior autonomia ao aluno no seu processo de aprendizagem, pois ao colocá-lo no centro do processo, o estudante se torna mais ativo em suas ações ([BERGMANN; SAMS, 2016](#); [REIS; PLETSCH, 2019](#)).

Em vista disso, recorreremos à SAI como uma estratégia para que o aluno se tornasse consciente e responsável pela própria aprendizagem, principalmente por estar em ensino remoto. Desse modo, possibilitamos que o estudante tenha espaço para se organizar e decidir o ritmo de seu estudo, bem como para agir e interagir com seus pares. Tendo por pressuposto que a aprendizagem acontece pela interação com os outros e pela mediação e uso de artefatos, que são disponibilizados também no curso, procuramos fomentar na prática de ensino e no material essas estratégias com a intenção de motivar o uso e a aprendizagem da língua adicional em estudo.

### **2.3 Participantes**

A experiência com o e-3D na modalidade ERE contou com o envolvimento de dez pessoas: quatro professoras docentes, quatro acadêmicos matriculados no curso de Letras- Inglês e dois professores em formação continuada, colaboradores do projeto e, também, egressos da UFSM. Todos os seis orientandos desempenhavam tarefas semanais que envolviam a preparação, a criação e a revisão do material didático digital disponível no ambiente *Moodle*, e cinco deles também atuavam diretamente no planejamento e no desenvolvimento das aulas síncronas e assíncronas, que ocorriam semanalmente.

### 3 Tecnologias educacionais envolvidas na experiência remota

As principais tecnologias educacionais utilizadas na experiência remota foram o ambiente AVEA (Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem) *Moodle*, o *Google Meet* e o *plugin Big Blue Button (BBB)*. Além dessas tecnologias, o *website canva* e os recursos do *Google Cloud* também foram úteis no desenvolvimento do material. Além desses recursos, plataformas tais como *YouTube*, o aplicativo *WhatsApp* e uma variedade de *websites* de jogos foram usadas tanto no *design* do material quanto nas aulas síncronas.

O AVEA *Moodle* é um *software* livre, gratuito, de código aberto, com licença GPL (*General Public License*) e tornou-se um espaço institucional utilizado por professores e discentes. Por meio desse *software*, os alunos acessam todo o material digital, assistem às aulas síncronas e gravadas, acessam *links* externos que complementam o material e reforçam a aprendizagem, bem como entregam suas tarefas.

As aulas síncronas eram realizadas por meio dos recursos de videoconferência *Google Meet* ou *BBB*. O *Google Meet* é uma plataforma *online* que permite reuniões em tempo real de forma gratuita, simplificada e acessível. Qualquer pessoa pode criar uma reunião utilizando essa ferramenta, desde que tenha uma conta de *e-mail* vinculada à plataforma. O projeto do Labeon, contudo, ao contar com uma conta institucional, teve à disposição recursos como gravação de videoconferências. Dessa forma, os tutores puderam mediar as aulas por meio da plataforma, gravá-las e disponibilizá-las, posteriormente, aos estudantes.

O *BBB* é um recurso do *Moodle* similar ao *Google Meet*, que além de permitir a criação de salas de aula *online*, possibilita que o professor deixe orientações sobre a condução da aula na descrição do agendamento, segmente a sala em pequenos grupos ou que compartilhe materiais durante a reunião. Além disso, apenas os estudantes matriculados na disciplina/curso podem acessar as salas virtuais do *BBB*, característica que torna o ambiente mais seguro.

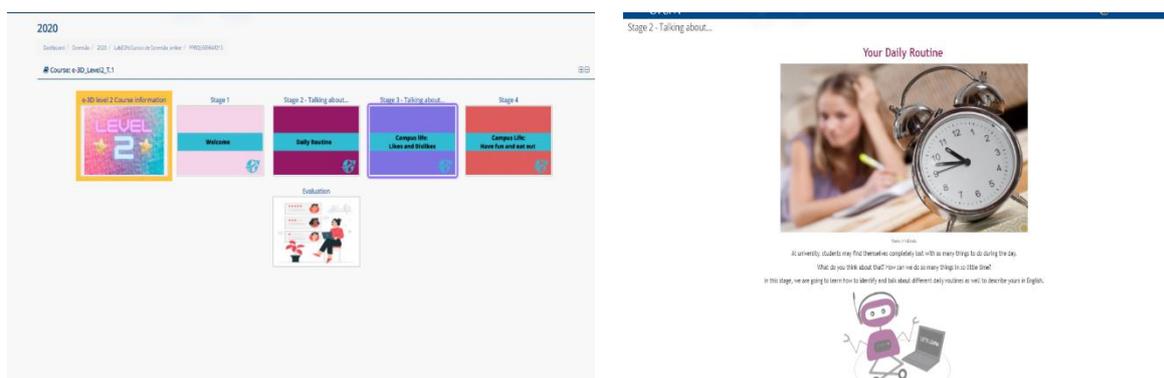
Demais tecnologias supracitadas (*H5P*, *canvas*, etc.) foram empregadas no *design* do material digital do e-3D. Na sequência, discutimos as estratégias implementadas para favorecer o ERE ao mesmo tempo em que propomos o *redesign* dos materiais.

## 4 Sobre a experiência com o desenvolvimento do Material didático digital do e-3D na modalidade remota

O material didático digital do curso vem sendo implementado e modificado desde 2014. Na sua sétima versão, contou novamente com a colaboração de tutores e monitores na realização das adaptações. No Nupead, os materiais didáticos digitais produzidos passam anualmente por revisão e *redesign*, o que demanda ajustes no material a ser oferecido no próximo ano. Em vista disso, após avaliação feita em 2019, havíamos percebido a necessidade de modificarmos o material para empregarmos os recursos *H5P* e dada gamificação no *design* do curso ([REIS; FLORES, 2019](#); [GOMES; REIS, 2020](#)) e, desse modo, criar atividades mais interativas e dinâmicas.

O material digital foi sempre elaborado no ambiente *Moodle* da UFESM, sendo possível o acesso, pelos cursistas, de qualquer lugar e horário, desde que tivessem conexão com a Internet e equipamento adequado (como, por exemplo, computador, *smartphone* ou *tablet*). Com a oferta do curso na modalidade remota, foi preciso realizar uma nova revisão do material, pois para que as atividades fossem adequadas às turmas e à nova modalidade, era primordial que todas as instruções ficassem compreensíveis e estivessem disponíveis previamente.

Figura 1 – Curso e-3D no Moodle, nível 2, versão 2020. Tela abertura e da unidade 2.



Fonte: Banco de dados do Labeon

Nessa proposta, o estudante acessa o material autonomamente, o que demanda sua assimilação, na maior parte do tempo, sem a presença do professor. [Reis \(2020\)](#) sugere que o material didático digital deve fomentar o engajamento, a motivação e a interação do aluno, por

isso, implementamos essa orientação no *design* do e-3D. Desde sua primeira versão, buscamos estabelecer, no material digital, o diálogo com o leitor e usuário, assim como favorecer a interação e a interatividade no contexto digital.

Com a possibilidade de explorarmos novos recursos no *Moodle*, a revisão implicou também repensarmos algumas das atividades com o *plugin H5P*, a fim de tornar o material mais ágil e interativo, fomentando ainda os diferentes momentos previstos na SAI. Em vista disso, o planejamento das alterações do material ocorria por meio de encontros remotos entre docentes, bolsistas e voluntários via videoconferências. Nos momentos em que a temática da revisão era comum a ambos os níveis, todos os participantes do projeto compareciam à mesma reunião. Na maioria das vezes, contudo, a prática era a divisão da equipe em grupos, para revisar as necessidades específicas de cada nível.

Os bolsistas do e-3D no ano de 2020 eram todos iniciantes no projeto, em vista disso, uma estratégia para fomentar a formação teórico-pedagógica desses estudantes foi envolvê-los no *redesign* de materiais didáticos digitais ([REIS, 2020](#)). Essa estratégia já era utilizada desde o surgimento do projeto ([REIS, 2017](#); [2020](#); [REIS; GOMES, 2014](#); [GOMES; REIS, 2020](#)), pois acreditamos que os bolsistas e colaboradores precisam aprender sobre as particularidades do ensino mediado por tecnologias digitais.

Ao inserir-se no processo de *redesign* de materiais digitais ([REIS, 2020](#)) a revisão orientada é uma estratégia para garantir que, durante a formação inicial dos discentes de Letras, a compreensão e a utilização de metodologias e abordagens em discussão em estudos linguísticos contemporâneos fiquem mais evidentes. Isso se dá pelo uso em práticas de ensino, buscando estabelecer relações entre teoria e prática, bem como pela compreensão de que as escolhas e o *design* de atividades influenciam a aprendizagem dos estudantes de língua adicional ([REIS, 2017](#); [REIS, 2020](#)).

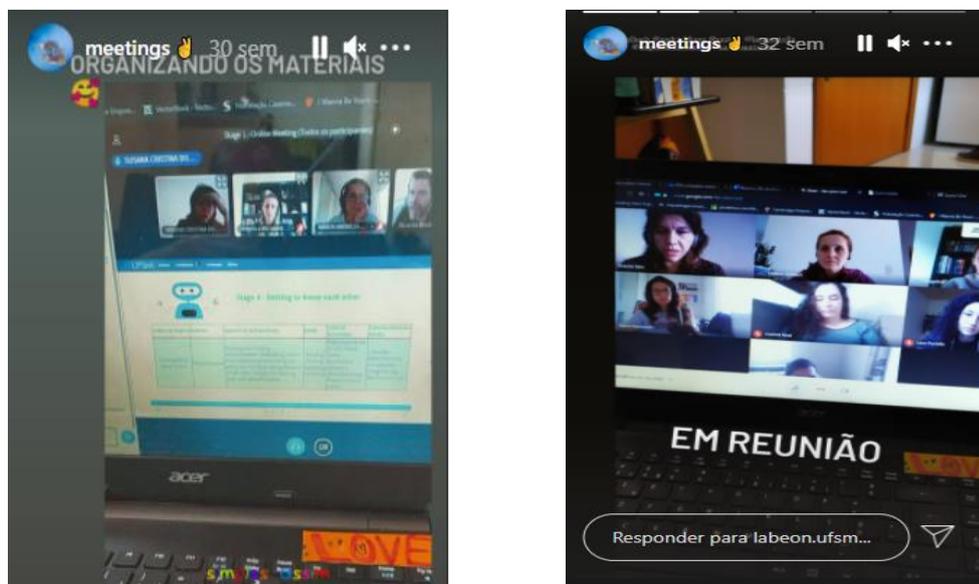
Portanto, possibilitar que os monitores e tutores aprendam fazendo (*Learning by doing*) é uma forma de incentivá-los a serem professores mais independentes e críticos na medida em que desenvolvem habilidades e competências que envolvem avaliar ferramentas, recursos ou materiais em função dos contextos nos quais estão inseridos e dos objetivos de aprendizagem que pretendem alcançar. O estímulo por meio do aprender fazendo se estende ao planejamento e à

execução das aulas síncronas. Semanalmente também eram realizadas reuniões de orientação dos monitores e tutores com o intuito de prepará-los para atuarem nas aulas síncronas.

Trabalhando colaborativamente, monitores e tutores criavam uma proposta de aula e a simulavam para as docentes. Geralmente, os tutores reuniam-se para planejar suas aulas, o que se constituía em uma oportunidade de aprenderem juntos, compartilhando ideias. No entanto, cada tutor adaptava a aula às necessidades de sua turma, sempre visando a interação, a colaboração e a cooperação em LI entre os cursistas e incentivando-os a compartilharem descobertas, observações ou dúvidas.

Após simulação, leitura e discussão do plano de aula, os tutores eram orientados a partir da observação de aspectos pedagógicos, principalmente sobre como abordar a desconstrução dos gêneros multimodais a serem explorados nas aulas síncronas ou compartilhando estratégias para engajar o aluno nas tarefas e na organização da aula. Além disso, os bolsistas e colaboradores eram constantemente incentivados a usar a LI e a motivar o estudante a usar o idioma nas interações em aula. Após esse encontro, os monitores e tutores refletiam sobre as orientações recebidas e realizavam as adaptações previstas em suas aulas.

Figura 2 - Reunião de planejamento e de revisão de materiais via videoconferência.



Fonte: as autoras

Assim como no momento de criação do material digital, as aulas síncronas buscavam implementar a Pedagogia de Gênero e de Multiletramentos, visando o engajamento dos

estudantes em práticas sociais. Portanto, as orientações eram uma forma de avaliar em que medida os tutores e monitores estavam conscientes da importância de uma prática, teoricamente embasada, dessas metodologias e como elas poderiam ser viabilizadas em aula.

## Considerações Finais

Em 2020, quando a sétima edição do curso estava prestes a começar, a UFSC, assim como as demais universidades em âmbito nacional e internacional, precisou isolar-se socialmente como forma de prevenção devido à pandemia mundial causada pela COVID-19. Sua estrutura física repentinamente tornou-se indisponível e suas atividades passaram a ser realizadas exclusivamente de forma remota. Por ter sido desenvolvido para o ensino híbrido, o curso e-3D já estava estruturado com um *design* necessário para a modalidade remota, sendo poucas as adaptações necessárias para que o curso pudesse ser ofertado nessa nova modalidade durante a pandemia.

Uma das preocupações das docentes do Nupead dizia respeito à formação inicial dos alunos de Letras e dos docentes envolvidos no projeto. Nesse sentido, as orientações tiveram papel fundamental nessa prática colaborativa. As questões relativas às orientações voltavam-se ao acompanhamento dos tutores e monitores nas adaptações do material didático, bem como na preparação e desempenho durante as aulas e discussão posterior às aulas, com vistas a fomentar também a fluência tecnológica e o letramento digital dos participantes envolvidos, e desse modo contribuir para uma melhor performance de tutores em situações de ensino remoto.

A opção por encontros síncronos de orientação possibilitou esse acompanhamento e as tarefas atribuídas a cada monitor/tutor eram realizadas individualmente e no horário que lhes fosse preferível, o que nos permite depreender que as orientações remotas flexibilizaram a rotina dos discentes. A vantagem da flexibilização de tempo se estende também ao planejamento das aulas, que era feito de forma conjunta entre os tutores e monitores.

Por outro lado, desenvolver todas as atividades de forma on-line, realizando encontros e aulas remotamente, exigiu que tanto docentes quanto os demais integrantes do projeto se expusessem longas horas conectados. Essa vasta exposição foi, em alguns momentos, cansativa para todos os participantes do grupo, o que pode ter afetado a concentração dos

tutores e monitores que nem sempre conseguiram desenvolver as tarefas no prazo estipulado. Nesse cenário, o ERE continua desafiando a construção conjunta e o desenvolvimento de respostas às novas demandas do ensino e aprendizagem de línguas no contexto de pandemia em curso.

## Referências

- BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida**: uma metodologia ativa de aprendizagem. Tradução de Afonso Celso da Cunha Serra. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
- CHRISTIE, Frances; MARTIN, James Robert. **Genres and institutions**: social processes in the workplace and school. London: Carcell (Open Linguistics Series), 1997.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. 'Multiliteracies: New Literacies, New Learning'. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, 2009, p. 164-195.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. The things you do to know: an introduction to the pedagogy of multiliteracies, *In*: COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **A pedagogy of multiliteracies**: learning by design (Eds.). London: Palgrave Macmillan, 2015. p. 1-36.
- DIAS, Reinildes; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira. Technologies, literacies in English oral communication and teacher education: an empirical study at the university level. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 15, n. 3, 2015. p. 711-733. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/TrzLQGqpPPBQ36Tqzhwnv5C/?lang=en>. Acesso em: 30 abr. 2021.
- GOMES, Adilson Fernandes; REIS, Susana Cristina. Diretrizes para a elaboração de material didático digital complementar com jogos comerciais. *In*: ALMEIDA, Patrícia Vasconcelos et al (Orgs.). **Tecnologias digitais e formação docente**. 1 ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020, p. 241-264.
- LEFFA, Vilson; FIALHO, Vanessa; BEVILAQUA, André; COSTA, Ricardo. **Tecnologias e ensino de línguas**: uma década de pesquisa em Linguística Aplicada. 1. ed., Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2020.
- MARCHESAN, Marileia da Silva; REIS, Susana Cristina; LeR Info: uma proposta de material didático digital para o ensino de leitura e produção do gênero multimodal infográfico no Google Classroom. **Desenredo**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, v. 16, n. 3, p. 491-510, 2020.
- MARTIN, James Robert; ROSE, David. **Genre relations**: mapping culture. Londres: Equinox, 2008.
- REIS, Susana Cristina. Do Discurso à prática: textualização de pesquisas sobre ensino de inglês mediado por computador. 2010. **Tese** (Doutorado em Estudos Linguísticos) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2010.
- REIS, Susana Cristina. English Online 3D: gamificação do ensino de língua inglesa na modalidade a distância. **Projeto de Pesquisa**. Registro GAP-CAL nº 032780. Santa Maria: CAL, Universidade Federal de Santa Maria, 2012.

REIS, Susana Cristina; FLORES, Fabiane Godoy. Material didático digital do E-3D com os recursos H5P e Level UP do Moodle: um estudo de caso de investigação. **Revista Tecnologias na Educação**, v. 32, p. 1-13, 2019.

REIS, Susana Cristina; LINCK, A. J.; MATTIELLO, L English 3D: uma proposta de curso de inglês a distância no projeto LabEOn. In: XVIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (TISE), 2013, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, 2013. p. 353-359.

REIS, Susana Cristina; GOMES, Adilson Fernandes. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital. **Calidoscópico**, v. 12, p. 367-379, 2014.

REIS, Susana Cristina; GAZEN, Quélvin Siqueira; CECCHIN, Renan de Siqueira. Implementações no Design do Jogo Going Abroad: descrição de sistemas e avaliação inicial do protótipo. **RENOTE**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 18, p. 1-11, 2020.

REIS, Susana Cristina; PLETSCHE, Edoardo. Read and Speak English Online Dynamically (ReSPOnD): uma proposta de curso híbrido em língua inglesa na abordagem sala de aula invertida. **Linguagem & Ensino**, v. 22, p. 197-219, 2019.

REIS, Susana Cristina. Pesquisa e ensino sobre jogos digitais na universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: TOMITCH, Lêda Maria Braga; Heberle, Viviane Maria. (Orgs.). 2017. **Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas**. 1 ed. Florianópolis: PPGI/UFSC, v. 1, p. 15-77. 2017.

REIS, Susana Cristina. Investigação de diretrizes para orientar a produção de materiais didáticos digitais gamificados para Cursos online a distância. **Projeto de Pesquisa**, Universidade Federal de Santa Maria, 2020.

ROSE, David; MARTIN, James Robert. **Learning to Write, Reading to Learn: Genre, Knowledge and Pedagogy in the Sidney School**. Sheffield (UK) and Bristol (USA): Equinox Publishing Ltd. 2012.

SALIBA, Gina; RANKINE, Lynnae.; CORTEZ, Hermy. **Fundamentals of blended learning**. Learning and Teaching Unit, University of Western Sydney, 2013.

SCHRAIBER, Rogério Tubias. **Performance pedagógica dos tutores da UAB/UFSC**: princípios para um processo ensino-aprendizagem criativo. 2018. Tese de doutorado. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2018.

SCHRAIBER, Rogério Tubias; MALLMANN, Elena Maria. Performance pedagógica de tutores na educação a distância. **REVEDUC**, Revista Eletrônica de Educação. Universidade Federal de São Carlos, v. 12, n. 3, p. 757-775, set/ dez. 2018.

SILVA, Juliano Rossato. **SCHOOLGAMIFY**: uma proposta de aplicativo mobile para implementar a gamificação e a sala de aula invertida no contexto escolar. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2021.

THORNE, Kaye. **Blended Learning: how to integrate online and traditional learning**. London: Kogan Page, 2003.

---

<sup>1</sup> No original: “Blended learning (b-learning) is a learning approach that combines face-to-face classes with distance online meetings” ([DIAS e PIMENTA 2015, p. 719](#)).

<sup>2</sup> No original: “Blended learning refers to a strategic and systematic approach to combine time and modes of learning, integrating the best aspects of face-to-face and online interaction for each discipline, using appropriate ICTs ([SABILA et al., p. 04, 2013](#)).

<sup>3</sup> No original: “[...] represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by [free web tools, for example] with the interaction and participation offered in the best of traditional learning” ([THORNE, 2003, p. 16](#)).