

Mobeybou: uma proposta didática a partir do uso de textos digitais multimodais e multiculturais na aprendizagem de línguas

Mobeybou: teaching languages based on digital multimodal and multicultural texts

Isabel Cristina Tedesco Selistre¹
 Ingrid Gonçalves Caseira²
 Mateus da Rosa Pereira³
 Milena Vieira Ferri⁴
 Juliana Colombo Lopes⁵
 Maitê Gil⁶
 Felipe Schoenardie⁷

Resumo

Considerando o papel significativo da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem, o Projeto *Mobeybou - Moving Beyond Boundaries* - Desenhando a aprendizagem de narrativas na era digital, da Universidade do Minho (Portugal), vem pesquisando ferramentas e materiais digitais com o propósito de promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e linguísticas em crianças, sob uma perspectiva multimodal e multicultural. Em parceria com esse projeto, nossa equipe de pesquisa, formada por docentes e discentes do curso de Licenciatura em Letras do IFRS - Campus Osório, através da exploração do material desenvolvido pelo grupo de Portugal, elaborou propostas didáticas para atividades de leitura direcionadas às crianças do Ensino Fundamental. Com foco no ensino-aprendizagem de língua inglesa e cultura no contexto educacional brasileiro, nossas propostas consideram as etapas de pré-leitura, leitura e pós-leitura, partindo do aplicativo interativo *Mobeybou - Brazil*. Nesse contexto, este trabalho apresenta uma narrativa de ensino que envolve a aplicação prática, em uma turma de um curso de língua inglesa para crianças, de um planejamento elaborado a partir das propostas didáticas. Essas atividades propiciaram experiências de práticas pedagógicas envolvendo tecnologia, aprendizagem de língua, narrativas e aspectos culturais, elementos significativos que podem beneficiar o estudante no desenvolvimento de suas competências narrativas, digitais, multimodais e multiculturais.

Palavras-chave: Mobeybou. Ensino de Línguas. Multimodalidade.

Abstract

Considering the important role of technology in the teaching and learning process, the project *Mobeybou - Moving Beyond Boundaries - Designing Narrative Learning in The Digital Era*, from the University of Minho (Portugal), has been researching about digital tools and materials, aiming to provide the development of cognitive, social and linguistic skills in children, from a

¹ Doutora em Lexicografia. IFRS, Campus Osório, Rio Grande do Sul, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8083-3373> / E-mail: isabel.selistre@osorio.ifrs.edu.br.

² Mestre em Letras. IFRS, Campus Osório, Rio Grande do Sul, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7371-2506> E-mail: ingrid.caseira@osorio.ifrs.edu.br.

³ Doutor em Literatura Comparada. IFRS, Campus Osório, Rio Grande do Sul, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1239-226X> / E-mail: mateus.pereira@osorio.ifrs.edu.br.

⁴ Graduanda em Letras Português - Inglês. IFRS, Campus Osório, Rio Grande do Sul, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4304-1016> E-mail: 08320128@aluno.osorio.ifrs.edu.br.

⁵ Graduanda em Letras Português - Inglês. IFRS, Campus Osório, Rio Grande do Sul, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5684-8391> / E-mail: 08320109@aluno.osorio.ifrs.edu.br.

⁶ Doutora em Letras. Universidade do Minho, Portugal. <https://orcid.org/0000-0002-2814-2540> E-mail: maitegil11@gmail.com.

⁷ Especialista em Educação Bilíngue e Cognição. Schonardie English School. Santo Antônio da Patrulha. Rio Grande do Sul, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-1856-9890> / E-mail: felipeessy@hotmail.com.

multimodal and multicultural perspective. In a partnership with this project, our research team, formed by professors and students of the Language Teacher Education Program at IFRS in Osório, Brazil, through the study of the materials developed by the group in Portugal, has designed activities for teaching reading at elementary and middle school. Focused on teaching and learning English language and culture in Brazil, our proposal takes into account the stages of pre-reading, reading and post-reading, based on the app *Mobeybou - Brazil*. Within this context, this paper reports on the application of a set of lesson plans designed for an English language course for children. These activities have provided practical teaching experiences and insights involving technology, language learning, narratives and cultural elements, important items that can benefit the students in their development of narrative, digital, multimodal and multicultural skills.

Keywords: Mobeybou. Language Teaching. Multimodality.

1 Introdução

Esta narrativa apresenta um recorte do trabalho realizado no âmbito do projeto de pesquisa “Mobeybou: Uma proposta didática a partir do uso de textos digitais multimodais e multiculturais na aprendizagem das línguas portuguesa e inglesa”, concebido por uma equipe de docentes e discentes do curso de Licenciatura em Letras do IFRS - Campus Osório. As atividades de inglês descritas aqui foram elaboradas com base no uso do aplicativo interativo *Mobeybou - Brazil*, o qual foi desenvolvido pelo projeto *Mobeybou - Moving Beyond Boundaries - Desenhando a aprendizagem de narrativas na era digital*, da Universidade do Minho (Portugal). Através da exploração dessa ferramenta, criamos seis atividades de pré-leitura, quatro atividades de leitura e oito atividades de pós-leitura, visando promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e linguísticas em crianças do Ensino Fundamental. Considerando que as tecnologias estão cada vez mais presentes no contexto educacional, seja na Educação Infantil, seja no Ensino Fundamental, é necessário que as práticas pedagógicas acompanhem as mudanças na sociedade e que novas tecnologias passem a ser utilizadas como recursos que renovem, aprimorem e qualifiquem essas práticas. Devido a isso, é urgente que sejam desenvolvidos materiais, ferramentas e recursos tecnológicos estruturados, e pesquisas que se proponham a investigar o papel da tecnologia no processo de construção da aprendizagem nos anos iniciais de ensino (PLOWMAN *et al.*, 2012; READ; MARKOPOULOS, 2013). Partindo dessa reflexão e das potencialidades do aplicativo *Mobeybou - Brazil*, planejamos uma sequência composta de três sessões, focando no ensino-aprendizagem de língua inglesa e cultura, que foi aplicada em uma turma formada por alunos de 3º e 4º anos do Ensino Fundamental.

Para a construção das sessões, foram consideradas as três etapas do ensino de leitura: pré-leitura, projetada para motivar o interesse do aluno e ativar seus conhecimentos prévios; leitura, que oportuniza confirmar as previsões, reunir e organizar informações e começar a fazer generalizações sobre novos entendimentos obtidos a partir do texto; e pós-leitura, que consiste na verificação e compreensão precisa do texto (TARSHAEI; KARBALAEI, 2015). Além da observação dessas etapas, incorporamos o uso do aplicativo *Mobeybou Brazil* na proposta, com o intuito de levar para a sala de aula uma ferramenta

inovadora, adequando a prática docente à nova realidade. Assim, o material desenvolvido propicia momentos de leitura, criação de histórias e contato com diferentes aspectos culturais regionais existentes em nosso país, sendo norteado pelos conceitos de multiletramento, multimodalidade e multiculturalismo.

Esses conceitos norteadores, aliados aos avanços tecnológicos, fazem com que a leitura e a escrita ultrapassem os limites do código alfabético, tornando anacrônico o termo “alfabetização” — definido como simples aquisição da tecnologia de decodificação do código da leitura e da escrita. O termo “letramento” surge, então, “para dar conta de uma nova realidade social onde não basta apenas ler e escrever, mas sim, atribuir sentidos, a partir dos contextos e dos meios de sua produção, de forma a agir e transformar práticas sociais” (ALVES, 2018, p. 9).

Dessa realidade cada vez mais diversa e complexa, fruto de mudanças na sociedade que levaram a novas circunstâncias socioeconômicas, determinadas especialmente pela mobilidade das populações, pela economia da informação e pela revolução digital (COPE;KALANTZIS, 2009), advém a teoria dos multiletramentos, a qual pressupõe que os processos de criação de significado envolvidos neste cenário comunicativo são essencialmente multimodais (KRESS, 2010). Como afirma Pereira sobre este conceito, “não apenas a linguagem escrita, mas também a oral, a imagem - estática e em movimento -, a cor, o som, a música e o *layout*/espaço, entre outros, são recursos materiais (modos) intencionalmente usados para construir (codificar e decodificar) representações para comunicar significado” (PEREIRA, 2018, p. 19). Nessa reconfiguração contextual, o conceito de multiletramentos aponta para a multiplicidade de práticas comunicativas situadas nessa complexidade (que inclui a ampliação do acesso à internet), dominadas por novos (ou renovados) significados e intenções comunicativas, moldadas em novos formatos textuais (por exemplo, o hipertexto), os quais são possibilitados pelas novas características materiais de representação dos significados oferecidas pelo meio digital (NEW LONDON GROUP, 1996).

Assim, ao pensarmos nas propostas didáticas de nossa pesquisa, entendemos que as múltiplas linguagens presentes no aplicativo Mobeybou (digital, visual, verbal, sonora e cultural) são fundamentais para a construção de sentidos na leitura e na escrita.

Para explorar a dimensão cultural com o aplicativo Mobeybou, que apresenta as várias regiões do Brasil por meio de itens como as vestimentas, festividades, comida típica, a fauna e a flora brasileira, levamos em consideração uma abordagem que inclui produtos, práticas e perspectivas culturais. Uma série de definições de cultura surgiu nos últimos 50 anos. Apesar de várias tentativas para se definir precisamente o que constitui o termo “cultura”, o denominador comum a que se chegou é que esse conceito abrange todos os aspectos da vida humana. Trata-se, portanto, do “conjunto de padrões de comportamento, crenças, conhecimentos, costumes, etc. que distinguem um grupo social” (HOUAISS, 2001, p. 888). Diante

de um conceito tão vasto, composto por questões que envolvem arte, história e geografia, Dema e Moeller (cf. 2012, p. 77) salientam que, no trabalho com cultura em sala de aula, não podemos ignorar esse caráter holístico do conceito. Trabalhar com cultura pressupõe ir além do ensino de regras gramaticais e exercícios de prática controlada de itens linguísticos, valorizando, assim, a relação intrínseca que existe entre língua e cultura (cf. BROWN, 2015).

De acordo com os *Standards for Foreign Language Learning in the 21st Century*, o termo "cultura" inclui perspectivas filosóficas, práticas comportamentais e produtos, tanto tangíveis como intangíveis, de uma sociedade (NATIONAL STANDARDS IN FOREIGN LANGUAGE EDUCATION PROJECT, 1999, p. 47). Dema e Moeller descrevem uma metodologia para o ensino de cultura que contemple todos esses aspectos, caracterizada por 3Ps – produtos, práticas e perspectivas. Os produtos culturais podem ser tangíveis (uma obra literária, uma receita culinária típica ou uma vestimenta regional) ou intangíveis (um sistema político, um sistema educacional ou uma dança). Práticas culturais são padrões de comportamento aceitos por uma sociedade, seja ela nacional ou regional (inclusive dentro de um mesmo país). Já as perspectivas culturais podem ser descritas como as crenças populares, os valores e as atitudes dos falantes de uma determinada sociedade. Produtos, práticas e perspectivas estão interrelacionados, o que permite que os professores de línguas explorem inúmeras nuances e camadas de sentido entre os elementos culturais em sala de aula. Ao trabalharmos com o aplicativo Mobeybou Brasil, um dos objetivos era que os estudantes fossem capazes de reconhecer as diferenças e a diversidade cultural presentes em nosso país, definindo como foco principal o trabalho com produtos e práticas culturais.

O aplicativo Mobeybou apresenta diversos recursos, trazendo narrativas com fundo cultural de modo multimodal. Nesse sentido, nosso planejamento aborda a multimodalidade, conciliando o uso da tecnologia digital com uma aprendizagem mais significativa da língua inglesa.

Iniciamos a pesquisa com uma revisão bibliográfica, explorando publicações sobre o tema pesquisado. Nessa etapa que, para Marcone e Lakatos (1992, p. 44), deve ser considerada “como o primeiro passo de toda pesquisa científica”, revisamos os conceitos de multimodalidade, multiletramento e multiculturalidade para nos apropriarmos das concepções que guiam o aplicativo e, posteriormente, incorporarmos esses aspectos também nas atividades. Em um segundo momento, estudamos as metodologias para o ensino de línguas, uma vez que um dos objetivos da proposta é a aplicação de atividades em sala de aula. Em seguida, foi realizada uma análise do conteúdo e dos recursos que o *Mobeybou* apresenta, bem como dos princípios que norteiam seu funcionamento, o que resultou na descrição e análise de cada seção do aplicativo. Por fim, construímos as atividades de leitura.

Para a aplicação da proposta didática, o grupo de pesquisa do IFRS – Campus Osório contou com o auxílio de um professor, que executou as atividades em uma turma composta por sete alunos - dois meninos e cinco meninas, estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental, em uma escola privada de inglês, no período de novembro a dezembro de 2021, na cidade de Santo Antônio da Patrulha.

Na primeira reunião com o professor titular da turma, analisamos as atividades selecionadas, visando que elas atendessem às necessidades dos estudantes, conciliando o aprendizado da língua inglesa com o aprendizado multicultural que o *app* propõe. Além disso, as atividades selecionadas foram adequadas à faixa etária e aos interesses do grupo, tendo o professor como mediador nesse processo.

As atividades aqui narradas foram discutidas antes e após sua aplicação, durante os encontros *online* através da ferramenta Google Meet. Nossa equipe de pesquisa acompanhou a aplicação das atividades por meio das gravações audiovisuais realizadas pelo professor, observando as adaptações ao planejamento, as reações dos alunos e a adequação das atividades. Por conseguinte, o processo de reflexão sobre ensino e aprendizagem, a pesquisa sobre os aspectos que integram o conceito do aplicativo, a elaboração das atividades que compuseram o planejamento, a análise e a avaliação das tarefas executadas foram os elementos observados na avaliação da pertinência da nossa proposta didática.

As atividades didáticas apresentadas a seguir, como já explicitado, foram divididas em três sessões: pré-leitura, leitura e pós-leitura, sendo realizadas no decorrer de três semanas, com duração de aproximadamente 50 minutos cada. Para os encontros, o professor providenciou a gravação das aulas, mediante autorização prévia dos responsáveis pelos alunos.

Em suma, nossa proposta focou no trabalho com a língua inglesa de forma contextualizada, no desenvolvimento da competência narrativa e na inserção efetiva da tecnologia em sala de aula, visto que os alunos fizeram uso de tecnologia ao longo das sessões, interagindo com o aplicativo, seja por meio de jogos ou leitura, de forma dinâmica e significativa, dando ênfase aos aspectos multiculturais que se fazem presentes na narrativa do *Mobeybou*, aplicando os conceitos de multimodalidade e multiletramento.

2. Aula 1: explorando o aplicativo *Mobeybou* Brasil

Na primeira aula, a turma teve seu primeiro contato com o referido aplicativo *Mobeybou*. Estavam presentes seis alunos, que foram agrupados em uma dupla e um trio, enquanto o outro estava *online*. Para explorarem o *Mobeybou*, o professor solicitou que baixassem o aplicativo em seus celulares ou *tablets*. Somente um aluno não conseguiu, pois o *app* não era compatível com dispositivos da *Apple* na época de aplicação. Como os alunos estavam em grupos, compartilharam os celulares para que todos fossem incluídos e pudessem realizar as atividades.

Os alunos não conheciam o aplicativo ou suas funções e demonstraram empolgação e curiosidade sobre o seu funcionamento. Antes de dar início às atividades de pré-leitura previstas para a primeira sessão, a turma aprendeu a fazer a escolha do idioma do *app* e a utilizar a tela inicial, onde exploraram o primeiro ícone (controle de *videogame*), acessando a um jogos de quebra-cabeças digital integrado ao aplicativo, o qual é composto por ilustrações que fazem parte da história do Mobeybou no Brasil e que representam algumas regiões do país. Como atividade de pré-leitura, os alunos foram convidados a realizar a montagem dos quebra-cabeças com imagens de diferentes locais, como, por exemplo, a região do Amazonas e a cidade de Recife. No momento em que o professor explicou aos alunos que jogariam o quebra-cabeças, eles se mostraram empolgados e motivados para a atividade. Um a um eles foram concluindo as montagens, não tão focados no conteúdo delas, mas em concluir a tarefa.

Neste ponto da atividade, com relação ao trabalho em grupo no momento da montagem dos quebra-cabeças e ao contato inicial com o aplicativo, o professor destacou: “Percebi que o distanciamento social [em virtude da situação pandêmica], que já não é tanto, pode dificultar a colaboração em grupo. Ainda assim, eles demonstraram gostar de utilizar o *app* e não foi tão fácil quanto eu esperava”. Foi possível acompanhar nas gravações que os alunos encontraram maior dificuldade na montagem das figuras 2 e 3 do quebra-cabeças, potencialmente por essas possuírem mais detalhes, estarem divididas em partes menores e, ainda, pelo fato de os alunos não terem a imagem de referência, visto que não utilizaram o recurso de ‘ajuda’ disponível nesse jogo (o recurso ‘ajuda’ apresenta a imagem de referência para a montagem do quebra-cabeças).

Quando todos concluíram as montagens dos quebra-cabeças, as mesmas imagens foram sendo apresentadas em *slides* para a turma, para que os alunos pudessem observá-las melhor, enquanto o professor questionava sobre cada um dos lugares (se conheciam, se sabiam onde ficava, se gostariam de morar nos lugares apresentados). Neste momento da sessão, os alunos interagiram bastante entre si, com o professor e com o aplicativo, sendo possível perceber que esse primeiro contato com as imagens foi muito importante, uma vez que os cenários os acompanharam durante toda a narrativa. Ainda, esse contato com as imagens despertou o interesse dos estudantes, acionou seus conhecimentos prévios e estimulou a sua criatividade, foco das atividades de pré-leitura.

Como complemento a essa atividade, o professor apresentou imagens reais dos locais mostrados nos quebra-cabeças, possibilitando a expansão do repertório cultural dos alunos, considerando que conseguiram verificar que aqueles locais existem de fato. A primeira imagem foi de casas de palafitas (Figura 1) à margem do rio Solimões, e o professor questionou se morariam nesse tipo de construção. Um dos alunos respondeu que não, pois entende que há dificuldades em viver em um local assim, devido a

possíveis enchentes que podem ocorrer. Outro ponto de debate foi sobre o deslocamento no local, ao que o professor explicou que se dá essencialmente pela água com uso de barcos, e que o rio é a via usada por quem habita aquela região. Alguns se mostraram receosos ao descobrir que as casas são feitas de madeira, por não parecer muito seguro, e surpresos ao perceber que no local também há animais de estimação (cachorros). Outro questionamento foi sobre a presença ou não de escolas na região, o que o professor explicou que as crianças frequentam a escola como em qualquer outra comunidade. Além disso, há outras construções, como igrejas, que também são do tipo palafitas. O professor explicou, ainda, que as casas são construídas dessa forma pois ficam localizadas às margens do rio, mas não explorou os motivos que levam as pessoas a optarem por essa localização. Analisando os registros das aulas, percebemos que a discussão sobre as casas de palafita poderia ser aprofundada, proporcionando o contato dos alunos com a vivência dos habitantes dessa região ribeirinha, por meio de relatos de moradores (vídeos, textos, depoimentos), talvez destacando alguns aspectos que os próprios moradores consideram positivos e negativos em residir nessa região e nessa forma de habitação. Por uma questão de limitação de tempo, desde o planejamento, optamos por não aprofundar essas questões, mas reconhecemos que elas são fundamentais para que possamos articular os produtos e as práticas culturais também com as perspectivas mais profundas que marcam essa região.

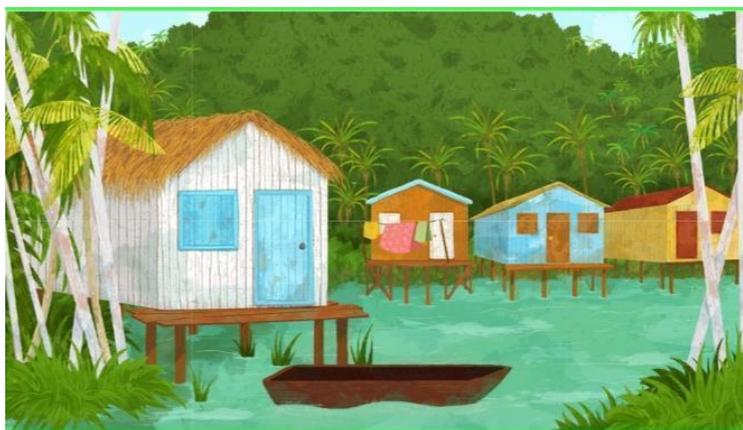


Figura 1. Casas de palafitas, no Amazonas.

Fonte. Aplicativo Mobeybou.

As imagens seguintes não foram reconhecidas imediatamente (Figuras 2 e 3). A primeira (Figura 2) é de uma rua da cidade de São Luis com construções coloridas e antigas, a qual os alunos acharam interessante. Todos interagiram e exploraram as imagens: compararam com as casas que há na cidade de Santo Antônio da Patrulha e descreveram o que imaginavam que acontecia nesse lugar.



Figura 2. Rua da cidade de Recife.
Fonte. Aplicativo Mobeybou.

Durante a explicação sobre a imagem abaixo (Figura 3), a Praça do Marco Zero, no Recife, o professor acessou o recurso *Google Street View* e explorou o ambiente que compõe essa imagem para mostrar aos alunos.

Essa imagem foi associada à praia, devido à presença de palmeiras e areia. Esse foi um dos momentos em que os alunos puderam explorar lugares novos, que não conheciam em seu próprio país e cuja construção lhes chamou atenção. Além disso, foi possível aprender sobre a língua inglesa, uma vez que o professor aproveitou para destacar a diferença entre as palavras “*park*” e “*square*”, uma dúvida comum para os aprendizes iniciantes do idioma.



Figura 3. Praça do Marco Zero, Recife.
Fonte. Aplicativo Mobeybou.

Fazendo uso da curiosidade dos alunos, a partir das hipóteses levantadas por eles sobre o uso das construções, o professor pesquisou e explicou o que funciona em cada um dos prédios apresentados na imagem.

Ao fim da primeira sessão, a turma foi avisada para não explorar o restante do aplicativo em casa, já que no encontro seguinte continuariam a usá-lo, mas que os quebra-cabeças poderiam ser refeitos sempre que quisessem.

Nesse contexto, a primeira aula cumpriu parte do previsto no planejamento, contando com acréscimos importantes feitos pelo professor da turma, que percebeu o interesse dos alunos pelos aspectos presentes nas imagens, o que contribuiu para o aprendizado da língua inglesa e ampliou o conhecimento dos alunos com relação às diferentes regiões do Brasil. Pela falta de tempo, o professor não conversou com os alunos sobre a imagem do jogo de quebra-cabeça composto pelo atlas do Brasil. Quanto a isso, o professor pontuou que “Acabamos não discutindo a figura 4 e o tema de Cultura, mas acho que pode ser interessante para iniciar a aula seguinte e revisar algumas coisas vistas na aula de hoje”.

3. Aula 2: leitura do aplicativo a partir das etapas de pré-leitura, leitura e pós leitura

A segunda aula iniciou com a retomada das imagens dos quebra-cabeças (Figuras 2 e 3). Como no encontro anterior, o aluno que não conseguiu ter acesso ao aplicativo acompanhou as atividades de forma remota, mas sem interagir muito com o professor. Outras duas alunas participaram também de forma remota, e realizaram as atividades propostas. Na sala de aula presencial, os dispositivos foram usados individualmente desta vez.

Com o intuito de finalizar o planejamento proposto para a primeira aula e as atividades de pré-leitura, a última imagem (Figura 4) foi apresentada aos estudantes. A turma foi convidada a explorar os elementos apresentados, interagindo com eles em inglês.



Figura 4. Atlas do Brasil e elementos culturais.

Fonte. Aplicativo Mobeybou.

Entre as questões levantadas pelos alunos, surgiu o interesse pela tradução de “peteca” para o inglês, por exemplo. Direcionando a atenção da turma para o livro, o professor fez alguns questionamentos, para que os alunos apontassem o tipo de livro que aparecia na imagem. A turma interagiu e concluiu que se tratava de um atlas do Brasil.

Aproveitando o momento, foi apresentado à turma um *slide* com o mapa do Brasil separado por regiões e com referências das imagens dos lugares que conheceram na sessão anterior. Em seguida, o professor mostrou algumas *question words*: *what, where, when and who*. A partir dessas palavras, o professor estimulou os alunos a usarem a criatividade e a levantar hipóteses sobre o que (*what*) poderia acontecer em um dos locais (*where*) que conheceram, o tempo em que aconteceria (*when*) e os personagens (*who*) que fariam parte da história. Nesse momento, os alunos participaram ativamente, levantando inúmeras hipóteses sobre histórias e personagens: “demônios cristais invadindo Recife”, “uma nave espacial, no tempo futuro, chegando no Recife”, “apocalipse *Zombie-babies*, no tempo futuro, na cidade de Recife”, “heróis chegando na Amazônia” e “um garoto jogando bola na Praça do Marco Zero”.

Dando continuidade ao planejamento e trabalhando a leitura, os alunos foram apresentados à história do aplicativo, que acontece nos lugares que conheceram por meio dos quebra-cabeças, e às personagens que fazem parte dela. Tendo o professor como guia, os alunos selecionaram o idioma (inglês) e a opção sem áudio (sem narrador), para que realizassem a leitura silenciosa da história. O professor apresentou os *slides* para que o aluno sem acesso ao *app* conseguisse fazer a leitura.

Durante a atividade, os alunos questionaram se poderiam selecionar as imagens, relataram dificuldade para usar a câmera 360° (conforme Figura 5) disponível em uma das imagens da história (não funcionou em todos os aparelhos), além de dificuldades para compreender algumas palavras fora de seu vocabulário habitual. Contudo, com a mediação do professor, todos os alunos terminaram a história conhecendo outros lugares além dos já vistos nos quebra-cabeças e as personagens. Com relação ao momento da primeira leitura, o professor destacou que “Senti que eu precisava estar mais familiarizado com o *app*. Também era necessário que houvesse uma versão para computador para que eu pudesse fazer junto com eles, especialmente pelas partes interativas”.

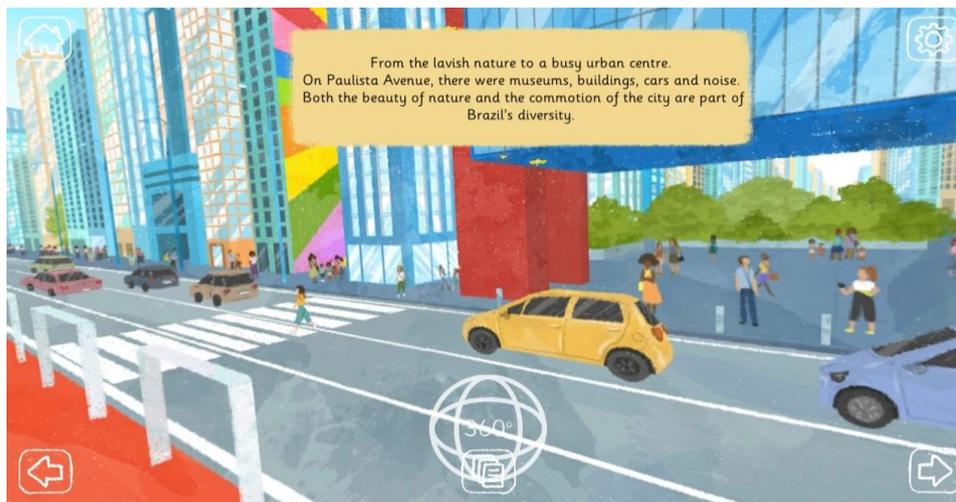


Figura 5. Tela interativa 360° - Avenida Paulista (SP)
Fonte. Aplicativo Mobeybou

Após a leitura silenciosa, a turma foi direcionada à tela inicial do Mobeybou, onde selecionaram o ícone da história, escolheram o idioma (inglês) e deixaram o narrador (áudio) ligado, para que pudessem exercitar *listening* e *reading* de forma conjunta. Essa atividade de leitura serviu para preparar os alunos para as atividades seguintes, focadas no pós-leitura.

Adiantando uma atividade do planejamento, a turma realizou um exercício de *True or False* sobre a história que leu no aplicativo. A partir da leitura, feita em português pelo professor, de afirmações sobre a história, os alunos assinalaram *T* ou *F* para cada uma delas. Os que participaram da sessão de forma remota realizaram a atividade pelo *chat*. Nessa atividade, os alunos mostraram que se atentaram a alguns detalhes da história e conseguiram responder com ótimo aproveitamento. Durante a correção, a turma teve, novamente, contato com a história, visto que a cada frase lida o professor mostrava, em *slide*, a imagem à qual a afirmação se referia, para que, juntos, constatassem a veracidade ou não da afirmação.

Marque Verdadeiro (V) ou Falso (F) conforme a narrativa do App.

- a) lara encontrou o livro *Brasil de Sul a Norte* no escritório de sua mãe. ()
- b) Nos pampas, lara aproveitou para andar a cavalo e tomar suco de caju. ()
- c) Quando viu o boi-bumbá, lara correu para o outro lado, pois ficou com medo.()
- d) Segurando uma sombrinha colorida, lara cantou o Frevo.()
- e) lara não gostou da fauna e da flora da Amazônia.()
- f) Quando visitou a Floresta Amazônica, lara ficou surpresa com as palafitas ()
- g) Através da leitura do Atlas, lara aprendeu muitas coisas sobre diferentes regiões do Brasil. ()

Figura 6. exercício de *True or False*.

Fonte. atividade de pós-leitura.

Nessa sessão, o professor conseguiu seguir o planejado e, como a leitura do aplicativo ocorreu de forma rápida, ainda adiantou o exercício de *True or False*, o que foi bom para a dinâmica da aula, visto que os alunos haviam acabado de fazer a leitura da história.

4. Aula 3: encerramento das atividades com o Mobeybou

A terceira aula, encontro de fechamento do trabalho, foi constituída pelas atividades de pós-leitura com foco na aquisição do vocabulário de frutas abordado no aplicativo, bem como na produção escrita. As frutas nativas do Brasil são foco da história em um episódio no qual a personagem principal, entre as visitas às diferentes regiões do país, faz um suco de frutas tipicamente brasileiras. Inicialmente, o professor retomou alguns aspectos referentes à narrativa como, por exemplo, a identificação da personagem principal, e lembrou, em conjunto com os alunos, os acontecimentos da história. Entre esses, retomaram a tela em que a personagem principal faz um suco a partir de frutas encontradas em algumas regiões do país (Figura 7). Nesse momento, o objetivo foi apresentar aos alunos o vocabulário de frutas e quais dessas são consumidas no Brasil, mas que são desconhecidas por muitos, devido ao fato de fazerem parte da cultura de regiões específicas, como Norte e Nordeste. Após a leitura do texto presente na imagem, os alunos realizaram a parte interativa do aplicativo, na qual as frutas podem ser arrastadas até o liquidificador a fim de preparar um suco para a personagem.



Figura 7. Frutas encontradas no Brasil.
Fonte. Aplicativo Mobeybou.

Após a leitura e o preparo do “suco digital”, o professor mediou um debate no qual os alunos leram os nomes em inglês e tentaram identificar as frutas (fazendo suposições). Nesse momento, o professor apresentou algumas frutas que têm equivalente na língua inglesa e outras que não apresentam correspondência, isto é, o nome é o mesmo nas duas línguas. A não existência de equivalentes para algumas frutas é algo interessante a ser observado, visto não ser um problema, mas um ponto importante que fortalece o vocabulário de origem indígena, a cultura das regiões que as cultivam e a do próprio país. Apesar de esses aspectos terem sido mencionados pelo professor, percebemos que essa seria uma oportunidade para explorar o quanto a Língua Portuguesa é formada por vocabulários de origem indígena, por exemplo, elencando alguns sufixos e prefixos e seus significados. Isso, inclusive, poderia servir para um debate sobre a situação das comunidades indígenas no Brasil atualmente. Como o foco da aula recaiu sobre o vocabulário de Língua Inglesa, desde o planejamento a decisão foi de não explorar essas possibilidades, mas reconhecemos o grande potencial integrador e interdisciplinar do aplicativo neste ponto da aula, principalmente se o objetivo for adentrar as perspectivas culturais associadas ao vocabulário trabalhado.

Em seguida, a turma foi organizada para realizar uma pesquisa na internet, por meio de *links* escolhidos previamente, sobre as frutas que aparecem no *app*, ficando cada aluno responsável por uma fruta e pela leitura do conteúdo sobre a mesma. Sobre esse momento, é interessante destacar que os alunos deram preferência às frutas que, no diálogo anterior com o professor, não conheciam, sendo essa uma atividade que despertou o interesse dos alunos para os alimentos desconhecidos e oportunizou enriquecimento sobre a multiculturalidade do país.

Após a pesquisa, foi proposta uma atividade de produção escrita aos alunos, para que elaborassem uma frase no contexto de um dos cenários do aplicativo, pensando uma forma de utilizar as frutas e seu consumo (como doces, comidas, produtos, ou alguma ação da personagem). Para a realização da atividade, o professor repassou com os estudantes todos os cenários que aparecem na história (Amazonas, Recife, São Paulo, Pantanal, Pampa, etc.), auxiliando com o vocabulário que não conheciam para a formação das frases. Após todos formularem suas produções, a turma fez o compartilhamento e a leitura das frases. Durante as leituras, o professor fez as correções necessárias junto com os alunos, o que se mostrou um momento importante de construção de conhecimento. Nessa atividade, é possível perceber que os estudantes demonstraram bastante interesse sobre o conteúdo multicultural apresentado no aplicativo, em relação aos cenários e às frutas brasileiras, além de apresentarem conhecimento sobre a língua inglesa e gramática.

Para essa última sessão, eram previstas mais algumas atividades com o tema das frutas, como o *brainstorming* de frutas já conhecidas, uma conversa sobre a importância de ingerir frutas e a materialização dessas frutas com massinha de modelar, além de trabalhar o vocabulário de cores. No entanto, essas não foram aplicadas devido à falta de tempo e à priorização das atividades de pesquisa e produção escrita. Apesar disso, é importante ressaltar que os alunos engajaram-se na proposta, mostrando interesse e curiosidade em relação ao aplicativo e ao conteúdo nele encontrado, sem grandes dificuldades para a realização das tarefas propostas nesta terceira aula, além de demonstrarem “estar se divertindo bastante durante a realização das atividades”, de acordo com o relato do professor. Pode-se dizer, também, que os objetivos da atividade pós-leitura foram alcançados, conforme pode ser observado na reprodução e na transcrição da escrita de dois alunos (atividade pós-leitura) apresentadas na Figura 8.

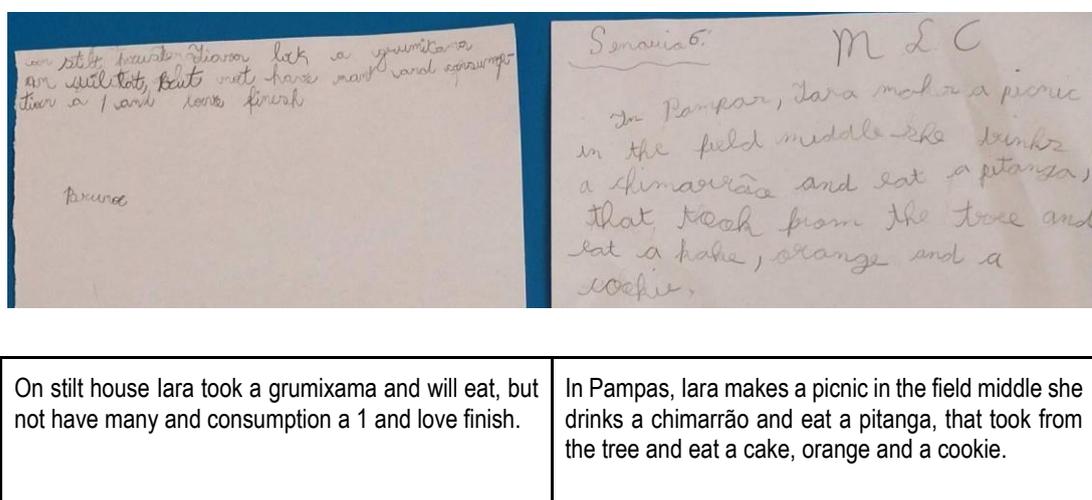


Figura 8. Produção escrita dos alunos.

Fonte: os autores

A partir das produções escritas pelos estudantes, é possível perceber que as atividades de pré-leitura, leitura e pós-leitura realizadas com o Mobeybou contribuíram para que os alunos depreendessem que diferentes lugares apresentam itens culturais específicos, uma vez que conseguiram associar frutas típicas a suas respectivas regiões, criando uma cena apropriada para o local escolhido.

Considerações finais

O aplicativo Mobeybou é uma ferramenta digital que contempla aspectos importantes para a construção da aprendizagem — a multimodalidade, o multiletramento e a multiculturalidade —,

responsáveis por promover o aprendizado e ampliar o olhar do estudante sobre si e sobre o mundo, já que o *app* transita por múltiplas linguagens, modos e culturas.

Nessa linha, nosso planejamento buscou contemplar essas nuances ao construir propostas que articulam conceitos teóricos, as ferramentas do aplicativo e a prática em sala de aula, a fim de promover o desenvolvimento das competências cognitivas, sociais e linguísticas dos estudantes.

As atividades de pré-leitura, leitura e pós-leitura tiveram o propósito de ensinar a partir de um foco multicultural, buscando apresentar e ampliar o conhecimento dos alunos a respeito de alguns elementos da cultura brasileira presentes nas vestimentas, festividades, nas comidas, na fauna e na flora das diferentes regiões do Brasil. E, a partir do trabalho com esses aspectos, incorporar o ensino de língua inglesa.

A partir da aplicação das propostas didáticas, percebemos a receptividade dos alunos para com o Mobeybou. A turma se mostrou animada para explorar o aplicativo e realizar as atividades indicadas. Assim, considerando a resposta positiva dos estudantes diante do que foi apresentado, entendemos que as oportunidades contextualizadas de aprendizado, com uso efetivo de tecnologia e ênfase aos aspectos culturais, contribuíram para o desenvolvimento de suas competências narrativas, sociais, linguísticas e cognitivas dentro de um contexto multimodal e de multiletramento.

Em alguns pontos específicos ao longo das aulas, como no trabalho com as casas de palafitas e com as frutas, identificamos oportunidades para aprofundar a dimensão cultural, principalmente no que tange às perspectivas culturais, isto é, as crenças, as atitudes os valores ligados às práticas e aos artefatos culturais abordados durante as aulas. Ainda com relação a esse ponto, destacamos o papel fundamental do professor como mediador entre a tecnologia e a construção de habilidades e conhecimentos.

Ressaltamos, finalmente, que todas as etapas realizadas neste trabalho contribuíram para a formação das discentes envolvidas na pesquisa, visto que oportunizaram o desenvolvimento de experiências de práticas pedagógicas envolvendo tecnologia, aprendizagem de línguas, narrativas e aspectos culturais, promovendo a relação entre teoria e prática.

Referências

ALVES, J. G. Teorias dos novos letramentos e multiletramentos: Perspectiva crítica no ensino de línguas estrangeiras. *Papéis*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, UFMS, Campo Grande, MS, v. 22, n. 43, p. 8-29, 2018. Disponível em :<<https://seer.ufms.br/index.php/papeis/article/view/5837>>. Acesso em: 31 mar. 2022.

BROWN, D. H.; LEE, H. *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. San Francisco State University; Heekyeong Lee, Monterey Institute of International Studies - Fourth Edition.

2015.

COPE, B.; KALANTZIS, M. 2009. Multiliteracies: new literacies, new learning. *Pedagogies*, 4 (3): 164-195.

DEMA, O.; MOELLER, A. K. Teaching culture in the 21st century language classroom. *Department of Teaching, Learning and Teacher Education at Digital Commons University of Nebraska – Lincoln*, 181, p. 75-91, Lincoln, 2012.

HOUAISS, A; VILLAR, M. S. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

KRESS, G. *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Londres e Nova York: Routledge, 2010.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MOBEYBOU. Disponível em:
<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MobeyBou.MobeyBouBrazil&hl=en>> Acesso em: 31 mar.2022.

NATIONAL STANDARDS IN FOREIGN LANGUAGE EDUCATION PROJECT. *Standards for foreign language learning in the 21st century*. Yonkers, NY: Author, 1999.

NEW LONDON GROUP. 1996. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66 (1): 60-92.

PEREIRA, Í. S. P. Para uma reconceptualização do processo de alfabetização. Desafios colocados pela comunicação digital. *Revista Brasileira de Alfabetização - ABAlf*, Belo Horizonte/MG, v.1, n.8, p. 15 - 32, jul./dez. 2018.

PLOWMAN, L.; McPake, J., Stephen, C. Extending opportunities for learning: the role of digital media in early education. In: S. Suggate & E. Reese (Eds.). *Contemporary Debates in Child Development and Education*. London: Rutledge, 2012.

READ, J.C., MARKOPOULOS, P. Child-computer interaction. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 1, 2013.

TARSHAEI, G.; KARBALAEI, A. The Effect of Three Phase Approach on Iranian EFL Learner's Reading Comprehension. *European Online Journal of Natural and Social Sciences*, 2015; Vol.4, N. 2, p. 362-372. ISSN 1805-3602.

Data de submissão: 31/03/2022. Data de aprovação: 23/05/2022.