

Metodologias ativas na abordagem do Modelo *Language Task Engagement* engajamento na aprendizagem da língua inglesa na cultura digital

Active methodologies in approaching the *Language Task Engagement Model* engagement in english language learning in digital culture

Metodologías activas para abordar el Modelo de Participación en Tareas Lingüísticas compromiso en el aprendizaje del idioma inglés en la cultura digital

DOI: 10.54033/cadpedv22n4-069

Originals received: 1/3/2025

Acceptance for publication: 1/29/2025

Carlos Eduardo de Moraes Junior

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Metropolitan University of Science and Technology

Endereço: Deerfield Beach, Flórida, Estados Unidos da América

E-mail: juniormoraes2903@yahoo.com

RESUMO

A aprendizagem da língua inglesa está relacionada à sua importância na comunicação global, e seu ensino é obrigatório a partir dos anos finais do Ensino Fundamental, estando integrado ao Ensino Médio na área de Linguagens e Tecnologias, devido a sua relevância como língua franca. A cultura digital é caracterizada como a cultura do acesso, na qual a interação é uma característica essencial. Nesse sentido, a aprendizagem da língua inglesa, precisa se adaptar a esse contexto, buscando metodologias que estimulem o engajamento e o desenvolvimento de habilidades do século XXI. As Metodologias Ativas enfatizam o protagonismo discente, ao envolvimento direto, participativo e reflexivo, em todas as etapas do aprendizado. Para promover o engajamento na aprendizagem da língua inglesa, Egbert *et al.* (2019) propuseram o Modelo *Language Task Engagement*, que apresenta seis princípios de engajamento em tarefas: autenticidade, interação social, interesse, apoio à aprendizagem, autonomia e desafio. O objetivo geral deste trabalho é analisar práticas da integração de Metodologias Ativas ao Modelo *Language Task Engagement*, visando o engajamento de nativos digitais do Ensino Médio na aprendizagem da língua inglesa. Portanto, é fundamental compreender os conceitos de Metodologias Ativas e da Cultura Digital e analisar o Modelo *Language Task Engagement* no uso das tecnologias. Para isso, adotou-se como metodologia a pesquisa exploratória e o relato de experiência para descrição da intervenção.

Conclui-se que práticas de Metodologias Ativas integradas ao Modelo *Language Task Engagement* contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, o engajamento discente e melhora no aprendizado da língua inglesa.

Palavras-chave: Metodologias Ativas. *Language Task Engagement*. Língua Inglesa. Cultura Digital.

ABSTRACT

Learning the English language is related to its importance in global communication, and its teaching is mandatory from the final years of Elementary School, being integrated into High School in the area of Languages and Technologies, due to its relevance as a lingua franca. Digital culture is characterized as a culture of access, in which interaction is an essential characteristic. In this sense, learning the English language needs to adapt to this context, seeking methodologies that encourage engagement and the development of 21st century skills. Active Methodologies emphasize student protagonism, direct, participatory and reflective involvement, in all stages of learning. To promote engagement in English language learning, Egbert *et al.* (2019) proposed the Language Task Engagement Model, which presents six principles of task engagement: authenticity, social interaction, interest, learning support, autonomy and challenge. The general objective of this work is to analyze practices for integrating Active Methodologies into the Language Task Engagement Model, aiming to engage digital natives in high school in learning the English language. Therefore, it is essential to understand the concepts of Active Methodologies and Digital Culture and analyze the Language Task Engagement Model in the use of technologies. For this, exploratory research and experience reports were adopted as methodology to describe the intervention. It is concluded that Active Methodology practices integrated into the Language Task Engagement Model contribute to the development of cognitive, emotional and social skills, student engagement and improvements in English language learning.

Keywords: Active Methodologies. Language Task Engagement. English Language. Digital Culture.

RESUMEN

El aprendizaje del idioma inglés está relacionado con su importancia en la comunicación global, siendo su enseñanza obligatoria desde los últimos años de Educación Primaria, integrándose a la Educación Secundaria en el área de Idiomas y Tecnologías, debido a su relevancia como lingua franca. La cultura digital se caracteriza por ser una cultura del acceso, en la que la interacción es una característica esencial. En este sentido, el aprendizaje del idioma inglés necesita adaptarse a este contexto, buscando metodologías que fomenten el compromiso y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. Las Metodologías Activas enfatizan el protagonismo, la implicación directa, participativa y reflexiva de los estudiantes, en todas las etapas del aprendizaje. Para promover la participación en el aprendizaje del idioma inglés, Egbert *et al.* (2019) propusieron el Modelo de participación en tareas lingüísticas, que presenta seis principios de

participación en tareas: autenticidad, interacción social, interés, apoyo al aprendizaje, autonomía y desafío. El objetivo general de este trabajo es analizar prácticas para la integración de Metodologías Activas en el Modelo de Participación en Tareas Lingüísticas, con el objetivo de involucrar a los nativos digitales de la escuela secundaria en el aprendizaje del idioma inglés. Por ello, es fundamental comprender los conceptos de Metodologías Activas y Cultura Digital y analizar el Modelo de Compromiso de Tareas Lingüísticas en el uso de las tecnologías. Para ello, se adoptó como metodología para describir la intervención la investigación exploratoria y los relatos de experiencia. Se concluye que las prácticas de Metodología Activa integradas en el Modelo de Participación en Tareas de Lenguaje contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, la participación de los estudiantes y mejoras en el aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Metodologías Activas. Compromiso con la Tarea Lingüística. Idioma en Inglés. Cultura Digital.

1 INTRODUÇÃO

O estudo intitulado: “O Ensino de Inglês na Educação Pública Brasileira” realizado pelo *British Council* Brasil em 2015, teve como objetivo entender as principais características do ensino da língua inglesa na Educação Básica da rede pública brasileira. A pesquisa compreendeu o contexto do ensino de inglês no Brasil, abordando desde políticas públicas até as práticas cotidianas, coletando informações de todos os envolvidos. O relatório apontou a ausência de uma função clara da língua inglesa na formação discente: torná-lo um cidadão do mundo (28%), instrumentalizá-lo como língua muito usada no mercado de trabalho (27%), ampliar a sua cultura geral (20%), melhorar o seu currículo (8%), melhorar o seu repertório e suas habilidades cognitivas (5%), ajudar a melhorar o seu desempenho escolar e obter boas notas no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) (5%), ampliar a sua interação com pessoas de outros países (5%) e facilitar a sua interação com o conteúdo da *internet* (2%).

Conforme estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular (2018), o ensino da língua inglesa é obrigatório a partir dos anos finais do Ensino Fundamental e está inserido no Ensino Médio, integrado à área de Linguagens e Tecnologias e sua relevância se deve não somente pelo seu caráter e

abrangência como língua global, mas pela multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções no mundo contemporâneo e pelas práticas situadas de linguagem em campos de atuação diversos, tais como: cultura digital, culturas juvenis e mercado de trabalho.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2018), as habilidades da área da língua inglesa estão organizadas em cinco eixos principais: 1) oralidade; 2) leitura; 3) escrita; 4) conhecimentos linguísticos e 5) dimensão intercultural. É importante destacar que a língua inglesa é compreendida como uma língua franca, ou seja, deixou de ser exclusiva dos falantes nativos e passou a ser uma língua que varia de acordo com diferentes contextos. Nessa perspectiva, implica que o inglês desempenha funções sociais, culturais e políticas em práticas interdisciplinares e no uso das tecnologias digitais. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), “contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao uso crítico e responsável das tecnologias digitais...” (BNCC, 2018, n.p.).

Garofalo (2018) conceitua o termo cultura digital como sendo a cultura da era das novas tecnologias, proveniente da rede mundial de computadores e do sistema de comunicação da *internet* que visa à interação da realidade e virtual. Segundo a pesquisadora, o termo começou a se destacar com a aprovação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), devido às transformações tecnológicas e do aumento do acesso a dispositivos e ferramentas digitais, tais como: computadores, celulares, *tablets*, aplicativos, dentre outros.

Para Pischetola e Heinsfeld (2018), desde 2001, popularizou-se o termo “nativos digitais” criado por Prensky, para definir os jovens contemporâneos, ou seja, uma geração com distintas habilidades no uso das mídias digitais e no acesso aos recursos *on-line*.

Segundo Dias e Strecker (2019) o conceito de nativo digital, criado por Prensky, está relacionado à velocidade da informação, ao desempenho de múltiplas tarefas simultaneamente, à conexão com a rede e à motivação despertada pelo senso de gratificação instantâneo. A geração atual de estudantes, conhecida como “nativos digitais”, apresenta características inerentes em relação ao uso das tecnologias e da linguagem.

Nesse sentido, a aprendizagem da língua inglesa, precisa se adaptar a essas novas demandas, buscando metodologias que estimulem o engajamento desses alunos e o desenvolvimento de habilidades do século 21.

Para Bacich e Moran (2017), as Metodologias Ativas enfatizam o papel protagonista do discente, ao envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com a mediação docente.

Conforme Santos e Almeida (2018), as Metodologias Ativas têm como base um grupo de recursos ou práticas pedagógicas objetivando desenvolver o senso crítico, a colaboração, o protagonismo da aprendizagem, a proatividade, o engajamento em um processo de reflexão e ação na resolução de problemas reais.

Para despertar o engajamento dos estudantes na aprendizagem da língua inglesa, Egbert *et al.* (2019) propuseram o Modelo – *Language Task Engagement* que inclui: 1) Elementos: (tópicos, estratégias, recursos, ferramentas); 2) Indicadores: (comportamentais, cognitivos, emocionais, agentivos e sociais); 3) Facilitadores ou princípios de engajamento e 4) Possíveis resultados: (domínio do idioma, domínio do conteúdo, desempenho, atitudes positivas e estratégias metacognitivas) com o intuito de engajar e motivar discentes mediante tarefas de linguagem e no uso das tecnologias digitais.

O Modelo *Language Task Engagement* apresenta 6 elementos facilitadores ou princípios de engajamento no uso de tarefas, que incluem: 1) Autenticidade (Relevância e Valor); 2) Interação Social (Pares, Docente e Focada); 3) Interesse (Situacional e Pessoal); 4) Apoio à Aprendizagem (Processo, Progresso e Habilidade); 5) Autonomia (Escolha e Controle) e 6) Desafio. Esses elementos, em conjunto com Metodologias Ativas e Tecnologias, podem promover o protagonismo dos estudantes, a autonomia, a resolução de desafios e o processo motivacional.

Para Moran (2017), faz-se necessário a inserção de novas metodologias aliadas às tecnologias digitais que possibilitem despertar o senso crítico, a autoria, novas formas de comunicação, interação e criatividade na aprendizagem de nativos digitais.

Esse trabalho se justifica porque a aprendizagem da língua inglesa está diretamente relacionada à sua importância na comunicação global, sendo essencial no desenvolvimento de competências linguísticas, culturais e tecnológicas para nativos digitais. Por sua vez, as metodologias ativas têm sido amplamente reconhecidas como ferramentas eficazes para promover o protagonismo estudantil e o engajamento necessário em contextos educacionais dinâmicos. Dessa forma, a relevância desse estudo é integrar tais metodologias ao Modelo Language Task Engagement para atender às demandas pedagógicas atuais e potencializar a aprendizagem da língua inglesa em contextos escolares marcados pela cultura digital. Por sua vez, esse trabalho contribui teoricamente para a ampliação do conhecimento sobre a aplicação prática do modelo e sobre as tecnologias digitais como mediadoras do processo educativo. Praticamente, o estudo oferece subsídios para a formação de professores e para o desenvolvimento de atividades que estimulem o senso crítico, a autonomia e o protagonismo dos estudantes.

Diante do cenário apresentado, o objetivo geral deste trabalho é analisar práticas da integração de Metodologias Ativas ao Modelo Language Task Engagement, visando ao engajamento de nativos digitais do Ensino Médio na aprendizagem da língua inglesa.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 METODOLOGIAS ATIVAS E CULTURA DIGITAL

Para Santaella (2003), a cultura digital é caracterizada como a cultura do acesso, na qual a interação é a característica mais significativa. Conforme Kenski (2018), a cultura digital é um conceito novo e com perspectivas inovadoras que favorece à interação:

A cultura digital é um termo novo, atual, emergente e temporal. A expressão integra perspectivas diversas vinculadas à incorporação, inovação e avanços nos conhecimentos proporcionados pelos usos das tecnologias digitais

e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação e compartilhamento e ação na sociedade (Kenski, 2018, p.1).

Segundo Garofalo (2018), o conceito está relacionado à cultura nascida na era digital, originária do ciberespaço, da linguagem proveniente da *internet* da interligação simbiótica do mundo físico e digital. Para a pesquisadora, nesta relação com as tecnologias, as novas gerações são influenciadas significativamente na cultura digital. Além do envolvimento com redes sociais e aplicativos como: *Facebook*, *Instagram*, *Whatsapp*, *Twitter* e recentemente *TikTok*. Ainda, para Garofalo (2018), a cultura digital caracteriza-se pelo uso das emoções, anseio instantâneo de *feedbacks*, prioriza avaliações sem profundidade e possuem diferentes formas de comunicar e argumentar.

Para a BNCC (2018), a cultura digital:

A cultura digital visa compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar, acessar, disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas, exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2018, n.p.).

De acordo com Pischetola e Heinsfeld (2018), as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC) têm causado transformações significativas na sociedade, afetando as formas de produção sociocultural e o campo da educação. As linguagens midiáticas, por exemplo, redefinem os conceitos de autoria, alfabetização, letramento, enquanto a *internet* tem aberto novas possibilidades para a pesquisa e aprendizagem.

O contexto da cultura digital propõe novos desafios para a formação discente. Assim, faz-se necessário, desenvolver novas propostas pedagógicas para favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico, investigativo e habilidades do século XXI.

Para Bacich e Moran (2017), as Metodologias Ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos discentes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. Ainda, para Moran (2017), as Metodologias Ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbridos, com inúmeras

combinações e a fusão de Metodologias Ativas com modelos flexíveis e híbridos podem trazer contribuições fundamentais para a aprendizagem de nativos digitais.

Segundo Santos e Almeida (2018), as Metodologias Ativas fundamentam-se em uma didática que objetiva uma aprendizagem que estimule o senso crítico, a autonomia, a liderança e o engajamento na reflexão e ação de problemas pelos discentes.

Para Bastos (2006, n.p.) as Metodologias Ativas são “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais e coletivas, para encontrar solução para um determinado problema, e favorecem ao protagonismo do discente”.

Conforme afirma Moran (2019), as metodologias atuais precisam acompanhar os objetivos almejados para os alunos serem proativos e se engajem em atividades mais complexas para a tomada de decisões e avaliações dos resultados com suporte de materiais relevantes. Assim, as Metodologias Ativas, constituem-se em caminhos para um conhecimento mais profundo, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais e para novas práticas de ensino e aprendizagem na cultura digital.

Para Diniz (2021), as Metodologias Ativas constituem em uma nova proposta para o ensino tradicional e um dos seus precursores foi William Glasser, psiquiatra norte-americano, estudioso da área da Psicologia e da Educação. Segundo o pesquisador, o uso de Metodologias Ativas contribui para índices de aprendizagem maiores através do debate de um assunto, da prática de exercícios de fixação e no ensino do conteúdo abordado.

Para Garofalo (2018), são inúmeros os benefícios de incorporar Metodologias Ativas no currículo escolar, sendo o principal a transformação na concepção do aprendiz, ao proporcionar que o discente pense distintamente, ou *think outside the box* e a capacidade de resolver problemas conectando ideias. Dentre as vantagens do uso das Metodologias Ativas, estão: Autonomia, Confiança, Engajamento, Resolução de problemas, Protagonismo, Empatia, Colaboração, Senso Crítico e Responsabilidade.

A BNCC (2018), aponta algumas abordagens de Metodologias Ativas que podem ser aplicadas no contexto da cultura digital: 1) Aprendizagem Baseada em Projetos – *Project Based Learning*; 2) Ensino Híbrido - *Blended Learning*; 3) Estudo de Caso - *Case Study*; 4) Gamificação - *Gamification*; 5) Mão na Massa - *Hands on Approach*; 6) Seminários e Discussões - *Seminars*; 7) Sala de Aula Invertida - *Flipped Classroom*; 8) Rotação por Estações - *Station Rotation*; 9) Instrução em Pares - *Peer Instruction*; 10) Desenvolver Pensando - *Design Thinking*; 11) Narrativas - *Storytelling*, dentre outras estratégias de aprendizagens.

2.2 MODELO LANGUAGE TASK ENGAGEMENT NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Segundo o estudo do *British Council* (2015), há inúmeros desafios para o ensino e aprendizagem da língua inglesa no Brasil, tendo diversas origens: sejam institucionais, formativas, ligadas à estrutura das escolas ou mesmo associadas à vulnerabilidade social.

Em relação à questão formativa, conforme a BNCC (2018), a aprendizagem da língua inglesa está relacionada à sua função na comunicação global e o ensino do idioma é obrigatório a partir dos anos finais do Ensino Fundamental e está inserido no Ensino Médio integrado à área de Linguagens e Tecnologias, apontando a sua relevância como língua franca, utilizada por falantes do mundo todo, com diferentes repertórios culturais e linguísticos.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (2018):

Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo cada vez mais globalizado e plural, onde as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa, pode possibilitar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para o engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimentos e continuidade nos estudos. É este caráter formativo que inscreve a aprendizagem de inglês em uma perspectiva de educação linguística, consciente e

crítica, na qual as dimensões pedagógica e política estão intrinsecamente ligadas (Brasil, 2018, p.241).

A Base Nacional Comum Curricular (2018), propõe um esquema curricular que organiza as habilidades da área da língua inglesa em cinco eixos principais: 1) oralidade; 2) leitura; 3) escrita; 4) conhecimentos linguísticos e 5) dimensão intercultural.

Para Souza, Oliveira e Martins (2020), a relação entre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e o ensino de línguas está sempre reiterado na literatura e tem sido tema das mais variadas pesquisas que tratam dessa relação para a mediação do ensino de línguas desde o início do século 21. Segundo Oliveira e Campos (2013):

As TDIC têm influenciado significativamente o ensino de línguas estrangeiras para destacar a sua importância para o desenvolvimento cognitivo, social e inclusivo. A difusão das tecnologias digitais na educação vem modificando gradativamente as estratégias metodológicas educacionais, e, em razão disso, pode-se falar em dois tipos de aulas: um modelo anterior e outro posterior às tecnologias (Oliveira e Campos, 2013, n.p).

Segundo Prensky (2001), os jovens contemporâneos são considerados as primeiras gerações a crescerem em um ambiente imerso em tecnologias digitais, como computadores, *videogames*, câmeras, celulares, *tablets* e diversas outras ferramentas digitais. A estes estudantes foi atribuído o termo “nativos digitais”, ou seja, eles são adeptos da linguagem digital presente nos computadores, vídeo *games* e *internet*.

Egbert (2020), apresenta um modelo de aprendizagem da língua inglesa, chamado “*Language Task Engagement*”, que se baseia na utilização de tarefas de linguagem para motivar os estudantes. Esse modelo se apoia em 6 facilitadores ou princípios de engajamento: 1) Autenticidade: atividades que sejam relevantes ou valiosas para o aluno; 2) Interação social: em pares, docente e focada; 3) Apoio à aprendizagem: oferecido durante o processo, no progresso e no desenvolvimento de habilidades; 4) Interesse: situacional ou pessoal; 5) Autonomia: decisão na escolha e no controle das atividades e 6) Desafio: tarefas para níveis distintos na aprendizagem da língua inglesa.

Conforme a pesquisadora, o nível de engajamento está diretamente relacionado aos resultados alcançados na aquisição da língua inglesa e do conteúdo abordado, além de contribuir para a motivação dos estudantes e melhorar o seu desempenho nas atividades propostas, atitudes e estratégias metacognitivas.

O Modelo *Language Task Engagement* (2019), descreve os componentes do processo para promover o engajamento em tarefas de linguagem. Ele propõe que, quando os princípios são integrados a um ou mais elementos, os aprendizes demonstram os seus níveis de engajamento,

Conforme foi mostrado na ilustração, há diversos elementos para o engajamento em tarefas de linguagem: 1) Conteúdo ou tópicos; 2) Grupos instrucionais; 3) Estratégias; 4) Recursos; 5) Objetivos; 6) Processos; 7) Ferramentas; 8) Avaliação e 9) Produto.

Egbert (2019), destaca diversos indicadores de engajamento em tarefas de linguagem, incluindo: 1) Comportamentais: participantes, atenção, esforço e persistência; 2) Cognitivos: curiosidade, imersão, senso de controle e aprimoramento da linguagem; 3) Emocionais: Atitude Positiva; 4) Agentivos: Pensamento Crítico, Reflexivo e Domínio e 5) Sociais.

Por fim, Egbert (2019), aponta os resultados esperados no engajamento em tarefas de linguagem: 1) Domínio do idioma; 2) Domínio do Conteúdo abordado; 3) Desenvolvimento nas tarefas, tanto em termos quantitativos quanto qualitativos; 4) Atitudes positivas em relação à aprendizagem e 5) Utilização de estratégias metacognitivas.

Oga-Baldwin (2019, p.4), afirma que engajamento é “talvez um dos passos mais fundamentais em prever como os discentes obterão êxito na aprendizagem de línguas em contextos formais de educação”.

Para Egbert (2007), engajamento é frequentemente definido como a absorção do conteúdo em uma atividade e implica em motivação para fazê-la, além do envolvimento discente e senso de domínio na tarefa ou atividade. Ainda, Meltzer e Hamann (2005, p.10.), refere ao engajamento como “persistência e absorção em atividades de leitura, escrita, auditiva e reflexiva, mesmo quando existem outras possibilidades disponíveis”.

Segundo Egbert (2019), uma tarefa de linguagem é um processo iterativo, ou seja, progressivo que inclui um objetivo específico, o processo de se atingir a uma meta e a um resultado definido. A pesquisadora afirma que uma tarefa pode focalizar-se na aprendizagem da linguagem ou disciplinarmente ou em ambos os casos, e pode incluir grupos instrucionais, tais como: uma sala toda, grupos pequenos ou pares e até mesmo atividades individuais.

Egbert (2019), reforça que as tecnologias digitais impactam o processo de aprendizagem da língua inglesa e propiciam oportunidades de absorção e exposição de conteúdos compreensíveis, multimodais e em diversas linguagens: (textos, sons, gravação de voz, gráficos, vídeos), favorece ao apoio a trabalhos colaborativos, interações sociais e registros, potencializam a confiança dos discentes, na prática da língua inglesa no uso de recursos digitais e propiciam o desenvolvimento docente.

Por fim, Egbert (2020), afirma que existem outras maneiras pelas quais a tecnologia pode ser utilizada para auxiliar no uso dos facilitadores de engajamento em tarefas de linguagem. Além disso, enfatiza-se a importância de os professores adquirirem conhecimentos sobre seus alunos e sobre as tecnologias locais disponíveis, a fim de ajudá-los no processo de integração dos princípios de engajamento eficazmente em seus contextos de aprendizagem.

3 METODOLOGIA

A relevância deste relato deve-se ao fato de que, conforme a Base Nacional Comum Curricular (2018), o ensino de língua inglesa é obrigatório a partir dos anos finais do Ensino Fundamental e está integrado ao currículo do Ensino Médio, na área de Linguagens e Tecnologias.

Sua importância não se restringe ao seu caráter e abrangência como língua global, mas pela multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções no mundo contemporâneo e pelas práticas situadas de linguagem em campos de atuação diversos, tais como: cultura digital, culturas juvenis e mercado de trabalho.

Neste cenário, Santaella (2003) afirma que a cultura digital é

caracterizada como a cultura do acesso, na qual a interação é a característica mais significativa. E, nesta relação com as tecnologias digitais, as novas gerações são impactadas significativamente pela cultura digital. Os jovens contemporâneos são as primeiras gerações a crescerem completamente imersos no uso das tecnologias digitais, sendo denominados nativos digitais por Prensky (2001).

Dessa forma, Moran (2017) reforça que o ensino precisa se adaptar a essas novas demandas atuais, procurando abordagens que promovam o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades do século XXI no contexto das tecnologias digitais. Para este propósito Bacich e Moran (2017), as Metodologias Ativas enfatizam o papel protagonista do discente, ao envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com a mediação docente.

Neste Relato de Experiência (RE) foi realizada uma análise minuciosa e reflexiva das práticas de Metodologias Ativas integradas ao Modelo *Language Task Engagement* no uso das tecnologias, visando o engajamento de nativos digitais do Ensino Médio no processo de aprendizagem da língua inglesa.

Segundo Mussi, Flores e Almeida (2021), o Relato de Experiência (RE), é uma forma de criar conhecimento em que um texto aborda uma experiência acadêmica e/ou profissional em uma das áreas fundamentais da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão). Sua característica principal é descrever uma intervenção embasada cientificamente e com reflexão crítica.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

De acordo com Moran (2017), as tecnologias digitais móveis, conectadas, leves e ubíquas desempenham um papel fundamental como impulsionadores e evidenciam ações disruptivas na aprendizagem social através do compartilhamento, aprendizagem em projetos e introdução de novos produtos, métodos e combinações.

Pérez Gómez (2017) afirma que as TDIC não se limitam em apoiar à educação, mas constituem em fundamentos para uma aprendizagem criativa,

reflexiva, transformadora, personalizada e colaborativa, contanto que educadores estejam dispostos e sejam eficazes em contextos formais, currículos flexíveis e no uso de metodologias ativas.

Refletindo sobre propostas pedagógicas que estimulam nativos digitais do Ensino Médio na aprendizagem da língua inglesa foram escolhidas as Metodologias Ativas integradas o Modelo *Language Task Engagement* no uso de Tecnologias Digitais.

Segundo Moran (2017, p.29) “dois conceitos são especialmente poderosos para a aprendizagem de hoje: aprendizagem ativa e aprendizagem híbrida”. Assim, as Metodologias Ativas valorizam o papel protagonista do aluno, incentivando seu engajamento direto, participativo e reflexivo em todas as fases do processo educacional através da mediação docente. Por outro lado, a aprendizagem híbrida enfatiza a flexibilidade, a combinação e o compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que favorecem a um processo ativo.

As Metodologias Ativas escolhidas na integração ao modelo *Language Task Engagement* para o Ensino Híbrido, *Blended Learning* foram: a Sala Invertida – *Flipped Classroom*, a Gamificação – *Gamification* e a Rotação por Estações – *Station Rotation*.

Segundo Valente (2014), na abordagem da sala de aula invertida o conteúdo e as instruções são estudados previamente de forma *on-line*, usando as TDIC, mais especificamente, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). A sala de aula torna-se o lugar de trabalhar os conteúdos, realizando atividades ou tarefas práticas. Sendo que as atividades feitas *on-line* são registradas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

A primeira atividade, realizada no formato Sala de Aula Invertida, utilizou o aplicativo *Flipgrid*, uma plataforma gratuita que pode ser acessada tanto pelo computador quanto por aplicativo para dispositivos móveis e que permite a comunicação por meio de vídeos. Pode ser entendido, como a evolução dos fóruns de discussão, mas a interação se dá por vídeos produzidos e publicados na plataforma.

Na Sala de Aula Invertida segundo o Modelo *Language Task Engagement*, houve a presença dos seguintes princípios de engajamento: 1) Autenticidade: Recursos com foco na fluência do idioma, ideias, opiniões e experiências; 2) Interação Social: Trabalho Colaborativo e possibilidades para discussões assíncronas; 3) Interesse: Tópicos sobre as carreiras do futuro; 4) Apoio à Aprendizagem: Diagnóstico docente, avaliação das respostas e *feedbacks* em pares, docente e público; 5) Desafio: *Blogs*, *Podcasts* e Palestras para níveis distintos: intermediário e avançado, gravações de áudios e vídeos para aprimoramento da língua inglesa; e 6) Autonomia: os discentes escolheram temas de seu próprio interesse e criaram áudios, vídeos e textos para postagem no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Na sala presencial, foi desenvolvida uma atividade de gamificação, que segundo Deterding *et al.* (2011, p.2), “gamificação é o uso de elementos de *design* de jogos em contextos de não-jogos, cujo princípio é conduzir docentes e discentes a processos de ensino a partir da motivação, engajamento e progressão em atividades e tarefas”.

A tarefa de linguagem para a gamificação foi realizada utilizando o aplicativo *Mentimeter*, uma ferramenta que promove interação em tempo real por meio da criação de enquetes, pesquisas, nuvens de palavras e murais colaborativos. Além de facilitar a interação, o aplicativo permite que os participantes visualizem as ideias e compreensões de outros participantes durante a atividade.

Para esta atividade, foi criado um *Quiz* para motivar e engajar os nativos digitais com 10 questões relacionadas às carreiras do futuro e às habilidades do século XXI sobre tópicos estudados previamente na sala invertida.

Para Paiva (2003), independente se a atividade for desenvolvida para a sala virtual ou presencial, é relevante trabalhar o *feedback* após a apresentação de um conteúdo. Podendo ser por meio de uma atividade de fixação, de comentários, de debates em grupos presenciais ou no ambiente virtual de aprendizagem.

Esta Metodologia Ativa Colaborativa, destacou as seguintes profissões do futuro: *Content Creator* - Criador de conteúdo, *Big Data Analyst* - Analista de

dados, *Blockchain Developer* – Desenvolver de Linguagens Computacionais com Criptografia, *Ethical Hacker* – Segurança de sistemas, *Artificial Intelligence* - Inteligência artificial e Digital Influencer - Influenciador digital. Além disso, a atividade colaborativa de nuvens de palavras destacou as seguintes habilidades do século 21: *Leadership* – Liderança, *Social Skills* – Habilidades Sociais, *Responsability* – Responsabilidade, *Flexibility* – Flexibilidade, *Critical Thinking* – Pensamento crítico e *Creativity* – Criatividade.

Vale ressaltar que houve outras formas de engajamento na atividade de gamificação como o mural colaborativo, perguntas de múltiplas escolhas e abertas, num total de 11 slides, sendo 8 interativos e 3 de conteúdos, com mais de 152 votações, pontuações e placar de liderança para motivar os estudantes, segundo os resultados apresentados pelo aplicativo.

Conforme o Modelo *Language Task Engagement*, os princípios de engajamento na atividade de gamificação foram: 1) Autenticidade: Respostas ao *Quiz* sobre a escolha das carreiras e habilidades específicas estudadas previamente em *blogs*, *podcasts* e *TedTalks*; 2) Interação Social: os alunos responderam ao *Quiz* em grupo; 3) Interesse: o uso de jogos e da gamificação despertou motivação e engajamento; 4) Apoio à Aprendizagem: Interação em pares, docente e focada; 5) Desafio: O *Quiz* apresentou níveis de dificuldades com questões abertas e de múltiplas escolhas e 6) Autonomia: Os discentes responderam ao *Quiz* sobre as suas escolhas profissionais e habilidades usando tecnologias móveis, leves e ubíquas.

Por fim, o relato apresentou resultados positivos que demonstram a necessidade de continuidade do uso das tecnologias digitais e de novas práticas de Metodologias Ativas integradas ao Modelo *Language Task Engagement* em atividades que favoreçam ao protagonismo e ao engajamento discente. Há diversas formas pelas quais a tecnologia pode ser empregada para auxiliar na aplicação dos princípios de engajamento em tarefas de linguagem e outras combinações de facilitadores e elementos em tarefas que podem ser desenvolvidas. Além disso, é de fundamental importância que os docentes saibam os estilos e os objetivos de aprendizagem de seus alunos, o propósito das atividades elaboradas e tenham conhecimento sobre as tecnologias locais

disponíveis, a fim de ajudá-los eficazmente no processo de integração dos princípios de engajamento em seus contextos de aprendizagem.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como foco responder à questão de como as metodologias ativas integradas ao Modelo Language Task Engagement contribuem para o engajamento de nativos digitais na aprendizagem da língua inglesa. Observou-se que a combinação dessas abordagens promove níveis significativos de autonomia, criatividade e protagonismo discente, além de favorecer o desenvolvimento de competências do século XXI.

Os resultados obtidos mostram que as práticas relatadas fortalecem o processo de ensino-aprendizagem e ampliam as possibilidades de formação de jovens para um mercado de trabalho dinâmico e globalizado. Para a academia, a pesquisa contribui como base para futuros estudos sobre o impacto de metodologias ativas em outros modelos pedagógicos, além de estimular a produção de materiais didáticos inovadores. A cultura digital caracteriza-se como sendo a cultura da era das novas tecnologias, originada da rede mundial de computadores e do sistema de comunicação da *internet* que visa a interação entre o mundo real e virtual.

Os jovens contemporâneos são as primeiras gerações a crescerem completamente imersos no uso das tecnologias digitais, sendo denominados nativos digitais.

As Metodologias Ativas enfatizam o papel protagonista do discente, ao envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com a mediação docente.

O modelo “*Language Task Engagement*” se fundamenta na utilização de tarefas de linguagem para envolver os estudantes. Esse modelo se apoia em seis facilitadores ou princípios de engajamento: 1) Autenticidade - atividades que sejam relevantes ou valiosas para o aluno; 2) Interação social - seja em pares, com o professor e centrada na aprendizagem; 3) Apoio à aprendizagem - oferecido durante o processo, no progresso e no desenvolvimento de

habilidades; 4) Interesse tanto situacional quanto pessoal; 5) Autonomia – permitindo que os alunos escolham e controlem as atividades e 6) Desafio - tarefas adaptadas a diferentes níveis de proficiência na língua inglesa.

Dessa forma, o nível de engajamento está diretamente relacionado aos resultados alcançados na aquisição da língua inglesa e no conteúdo abordado, além de contribuir para a motivação dos estudantes e melhorar seu desempenho nas atividades propostas, atitudes e estratégias metacognitivas.

As Metodologias Ativas escolhidas na integração ao modelo *Language Task Engagement* para o Ensino Híbrido, *Blended Learning* foram: a Sala Invertida – *Flipped Classroom*, a Gamificação – *Gamification* e a Rotação por Estações – *Station Rotation*.

Foram analisados os fatores de engajamento em tarefas de linguagem do Modelo *Language Task Engagement*, incluindo seus princípios, elementos, indicadores e resultados, e como eles foram aplicados aos alunos do Ensino Médio que são nativos digitais.

A criação de todas as atividades utilizando tecnologias seguiu 3 etapas: 1) planejamento das tarefas; 2) implementação e 3) avaliação dos resultados. As atividades contemplaram perguntas focadas ou tópicos com temas de interesse, diferentes níveis de dificuldade, estilos e objetivos de aprendizagem, e orientações para o Ensino Híbrido.

Os objetivos foram alcançados por meio da combinação de Metodologias Ativas ao Modelo *Language Task Engagement*, resultando no aprimoramento das habilidades cognitivas, emocionais e sociais, bem como no engajamento de nativos digitais. Sendo viabilizados pela presença de facilitadores e indicadores nas tarefas de linguagem.

Além disso, houve melhora no desempenho do processo de aprendizado e no domínio da língua inglesa, o que favoreceu a uma aprendizagem significativa, ativa e colaborativa.

A adoção de novas abordagens metodológicas aliadas às tecnologias digitais possibilitou o desenvolvimento de diversas habilidades do século XXI, como senso crítico, liderança, responsabilidade, flexibilidade, proatividade, capacidade de autoria, novas formas de comunicação, colaboração, interação e

criatividade. Essas habilidades são fundamentais tanto para a formação discente quanto para o sucesso no mercado de trabalho.

As tecnologias digitais contribuem para a aprendizagem da língua inglesa de inúmeras maneiras: 1) Usos de recursos de linguagem e conteúdo para diversos níveis e interesses; 2) Apresentam soluções de problemas para situações reais; 3) Oportunizam a interação e a comunicação junto a nativos e falantes proficientes e tópicos específicos; 4) Acesso a recursos e materiais multimídias e multimodais na produção de linguagem e conteúdo; 5) Otimização nas práticas de aprendizagem e *feedbacks* de públicos diferenciados; 6) Multiletramentos; 7) Aprendizagem Ativa; 8) Aprendizagem significativa e 9) Práticas diversas no uso da língua.

Há diversas formas pelas quais a tecnologia pode ser empregada para auxiliar na aplicação dos princípios de engajamento em tarefas de linguagem e outras combinações de facilitadores e elementos em tarefas que podem ser desenvolvidas e implementadas. É de fundamental importância que os docentes saibam o propósito das atividades elaboradas e tenham conhecimento sobre as tecnologias locais disponíveis, a fim de ajudá-los eficazmente no processo de integração dos princípios de engajamento.

Entretanto, algumas limitações foram identificadas, como o acesso desigual às tecnologias digitais e o tempo reduzido para aplicação prática de todas as etapas previstas no modelo. Recomenda-se que pesquisas futuras explorem contextos diversos, ampliem o período de intervenção e investiguem formas de minimizar as barreiras tecnológicas em ambientes educacionais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2012. p. 60.
- AUSUBEL, D. P. **The Psychology of Meaningful Verbal Learning**. New York: Grune & Stratton, 1963. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1515323/pdf/califmed00090-0067b.pdf>. Acesso em: 25 maio 2023.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologia Ativas Para Uma Educação Inovadora: uma abordagem teórico-prática**. 2017. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acesso em: 23 set. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2017. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 23 set. 2024.
- BRITISH COUNCIL. **O ensino de inglês na educação pública Brasileira**. 2015. Disponível em: https://www.britishcouncil.org.br/sites/default/files/estudo_oensinodoinglesnaeducacaopublicabrasileira.pdf. Acesso em: 23 set. 2024.
- CHRISTENSEN, Clayton M.; HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Ensino Híbrido: uma inovação disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos**. 2013. Disponível em: https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/ensino-hibrido_uma-inovacao-disruptiva.pdf. Acesso em: 23 set. 2024.
- DETERDING, S. *et al.* **From game design elements to gamefulness**. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11, v. 11, p. 9–15, 2011.
- DIAS, E.; STRECKER, H. **Nativos Digitais e Ferramentas Tecnológicas no Contexto Educacional, Multimodalidade e Práticas de Multiletramentos no Ensino de Línguas**. 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/73095484/Nativos_Digitais_e_Ferramentas_Tecnologicas_no_Contexto_Educacional. Acesso em: 23 set. 2024.
- EGBERT, J. **Engagement, technology, and language tasks: Optimizing student learning**. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350387410_Engagement_Technology_and_Language_Tasks_Optimizing_Student_Learning. Acesso em: 23 set. 2024.
- EGBERT, J. **Language task engagement: An evidence-based model**. 2020. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1288722.pdf>. Acesso em: 23 set. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. p-28. 27a edição. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAROFALO, D. Cultura Digital: O que É e Quais Ferramentas Podem Ser utilizadas, **Nova Escola**. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12552/cultura-digital-o-que-e-e-quais-ferramentas-podem-ser-utilizadas>. Acesso em: 23 set. 2024.

HIVER, P.; AL-HOORIE, A. H.; MERCER, S. (EDS.). Student Engagement in the Language Classroom. [s.l.] **Multilingual Matters**, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.21832/9781788923613>. Acesso em: 23 set. 2024.

KENSKI, V. **Educação e Tecnologia**: O novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2007.

MORAN, J. **Educação Híbrida**: um conceito-chave para a Educação, Hoje Muitas misturas. 2017. Disponível em: <https://docplayer.com.br/38155848-Educacao-hibrida-um-conceito-chave-para-a-educacao-hoje-muitas-misturas.html>. Acesso em: 23 set. 2024.

MUSSI, R. F; FLORES, F. F. & ALMEIDA, C. B. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico**. 2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500060. Acesso em: 23 set. 2024.

OGA-BALDWIN, W. L. Q. Acting, feeling, making, collaborating: The engagement process in foreign language learning. **System**, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/W-L-Quint-Oga-Baldwin/publication/335451039_Acting_thinking_feeling_making_collaborating_The_engagement_process_in_foreign_language_learning/links/5d6b228592851c8538838e5c/Acting-thinking-feeling-making-collaborating-The-engagement-process-in-foreign-language-learning.pdf. Acesso em: 23 set. 2024.

PAIVA, V.L.M.O. (2003). Feedback em Ambiente Virtual. In: LEFFA, V. (org). **Interação na aprendizagem das línguas**. Pelotas: EDUCAT, 2003, p. 221. Disponível em: <https://www.veramenezes.com/feedback.htm>. Acesso em: 25 de maio de 2023.

PISCHETOLA, M. & Heinsfeld, B.D. (2018). 'Eles já nascem sabendo!': Desmistificando o Conceito de Nativos Digitais no Contexto Educacional. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/85929/0>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon** – MCB University Press, v.9, n.05, p.1-6, 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

SANTAELLA, L. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano, Vista da cultura das mídias à cibercultura**: O advento do Pós-

Humano. 2003. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229/2493>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

SANTOS, P.C. E ALMEIDA, M.E.B. **Formação Discente E as Metodologias Ativas: O Caso de uma Instituição de Ensino Superior, Vista da Formação Discente e as Metodologias Ativas:** O caso de uma instituição de ensino superior. 2018. Disponível em:

<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/39/30>.

Acesso em: 17 de maio de 2023.

SOUZA, C. H.; OLIVEIRA, F. T. E MARTINS, E. S. Ensino de Língua Inglesa e Cultura Digital em Tempos de Pandemia: O desafio de superar o curto espaço de tempo entre o dito e o vivido. **Revista Docência e Cibercultura**. Rio de Janeiro, Vol. 4, n.3, p. 193. 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/53901/36536>. Acesso em: 17 de maio de 2023.

VALENTE, J. A. Blended Learning e as mudanças no Ensino Superior: a proposta da sala de aula invertida. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, Edição Especial, n.4/2014, p.79- 97. Editora UFPR. 2014. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/er/a/GLd4P7sVN8McLBcbdQVyZyG/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 17 de maio de 2023.