

Multiletramentos na Sala de Aula de Língua Inglesa no Ensino Superior: Construindo Conhecimentos Contemporâneos e Significativos Através da Tecnologia

*Multiliteracies in the English Language classroom:
Building contemporary and meaningful knowledge through technology*

Renan Monezi Lemes¹

RESUMO: Este artigo teve como objetivo relatar e analisar uma oficina intitulada *The short story and the contemporary world*, realizada em uma turma de ensino superior do curso de Letras em uma disciplina de Língua Inglesa, que se baseou nas habilidades de leitura e escrita através da utilização de inteligências artificiais como ferramentas educacionais. As análises se basearam na Pedagogia dos Multiletramentos, que aborda a diversidade de práticas de linguagem em diferentes contextos culturais e tecnológicos. Foi utilizada uma metodologia descritiva e qualitativa para embasar as discussões. Os resultados demonstraram uma prática multidisciplinar e transformadora que propiciou a formulação de múltiplos sentidos e desenvolvimentos de diversas habilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem de inglês, Pedagogia dos Multiletramentos, Inteligência Artificial, Ensino Superior, Educação.

ABSTRACT: The aim of this article is to report on and analyze a workshop entitled *The short story and the contemporary world*, held in a higher education class in an English Language subject, which focused on reading and writing skills using artificial intelligences as educational tools. The analysis was based on Multiliteracies Pedagogy, which addresses the diversity of language practices in different cultural and technological contexts. A descriptive and qualitative methodology was used to support the discussions. The results showed a multidisciplinary and transformative practice that led to the formulation of multiple meanings and the development of various skills.

KEYWORDS: English teaching-learning; Multiliteracy Pedagogy; Artificial Intelligence, Higher Education, Education.

¹ Mestre e Doutorando em Linguística pela Universidade do Estado de Mato Grosso- UNEMAT. Professor substituto do Departamento de Letras da UNEMAT Campus Cáceres- Jane Vanini. Membro do grupo de pesquisa de pesquisa CNPq- Linguagem, Tecnologia e Contemporaneidade em Linguística Aplicada- LINTECLA. E-mail: renan.monezi@unemat.br

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), as redes sociais e as diferentes formas de mídia transformaram a maneira como nos comunicamos e acessamos informações, exigindo dos professores uma adaptação contínua e inovadora em suas práticas pedagógicas. Dessa forma, as tecnologias digitais não são mais fenômenos emergentes nos espaços educacionais. Devido ao desenvolvimento acelerado e à utilização massiva, tornaram-se atores ativos nos processos de ensino e aprendizagem. Apesar de nem todas as universidades, escolas, alunos e professores possuírem um acesso democrático aos dispositivos conectados à internet, a contemporaneidade tem exigido investimentos na modernização das escolas, existindo, então, uma crescente demanda para a incorporação das TICs nos espaços de ensino (Sales, 2014). Nesse sentido, a sala de aula conectada tem se tornado cada vez mais ampla e complexa, requisitando maiores níveis de letramentos de todos os atores envolvidos em sua constituição sistêmica.

Nesse contexto, de acordo com Sales (2014, p. 230):

Lousas digitais, computadores, sites educacionais, web-aulas, vídeo-conferências, jogos pedagógicos, softwares educativos, laboratórios de informática, datashow, laptops, netbooks, tablets, e-books, celulares, smartphones, ultrabooks, MP3, MP4, câmeras digitais, HD portátil, pendrives, CD-Rom, DVD, SMS, blogs, e-mail, Orkut, Facebook, Twitter, MSN são apenas alguns poucos exemplos de um número praticamente infinito de artefatos tecnológicos presentes nas escolas de hoje.

Em consonância com a evolução das máquinas, e ampliando a lista supracitada, surgiram diversos debates intensos e polêmicos sobre a utilização de inteligências artificiais (IA) por alunos em demandas acadêmicas. De acordo com a notícia divulgada pelo site TechTudo², 400 alunos estavam sendo investigados no Reino Unido, acusados de usarem o ChatGPT para redigirem trabalhos acadêmicos. Outra polêmica, divulgada pelo G1³, ocorreu no Brasil, quando um vestibulando foi pego utilizando o ChatGPT para fazer sua redação em meio a prova de medicina

² Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/07/pode-isso-quase-400-estudantes-sao-investigados-por-usarem-o-chatgpt-edviralizou.ghtml> Acesso em 17 de maio de 2024.

³ Disponível em: < <https://g1.globo.com/sp/ribeirao-preto-franca/noticia/2023/10/23/estudante-e-presos-apos-ser-flagrado-usando-chatgpt-para-fazer-redacao-durante-vestibular-de-medicina-no-interior-de-sp.ghtml> > Acesso em 17 de maio de 2024.

Revista Interdisciplinar

no estado de São Paulo. Acontecimentos como esses levaram muitos professores a, de certa forma, “temer” e “demonizar” as IA.

Nesse cerne, advogando a favor das IA em contrapartida à crença de que o ChatGPT pode “acabar” com a educação, Kadu Braga, em sua palestra intitulada IA e Educação: Rumo ao Futuro Inteligente, questiona: “Se pensarmos nessa linha, por que a Barsa [enciclopédia] não fez isso antes? Será que não estamos confundindo informação com conhecimento?” (Inicie Educação, 2023).

Dessa maneira, existem profissionais que, através de pesquisa e reflexão, decidiram implementar essas ferramentas em sala de aula usando-as como amplificadores de conhecimentos e horizontes, como artefato de produção de materiais didáticos personalizados e até mesmo como ferramenta de *feedback* instantâneo. Nesse caminho, considera-se que as possibilidades de uso de IA na educação são inúmeros, se bem usados e analisados por profissionais críticos e reflexivos.

Em adição, de acordo com Morillas (2024, on-line), “a IA está pavimentando o caminho para um futuro onde cada aluno tem acesso a uma educação que é não apenas inclusiva e acessível, mas também profundamente engajadora.”. Ainda de acordo com a autora:

“[...] a IA está abrindo portas para métodos de ensino inovadores, como ambientes de aprendizagem imersivos no metaverso e suporte através de chatbots. Essas tecnologias não apenas enriquecem a experiência educacional, mas também tornam o aprendizado mais acessível para alunos com diferentes necessidades e preferências.” (Morillas, 2024, on-line)

Nesse entremeio complexo, torna-se importante considerar que o mundo atual se distingue pela diversidade cultural das sociedades, que se manifestam e se comunicam através de textos multissemióticos, tanto impressos quanto digitais. Esses textos são formados por uma variedade de linguagens, incluindo fotos, vídeos, gráficos, linguagem verbal (oral e escrita), e elementos sonoros, todos contribuindo para a construção de significados. Nesse contexto, surge o conceito de multiletramentos, reconhecendo que os textos contemporâneos demandam interpretação através de múltiplas linguagens, levando em conta as diversas culturas dos indivíduos que os utilizam em diferentes contextos (Cazden et al., 2021).

Dessa forma, esta pesquisa busca refletir sobre práticas de ensino baseadas na Pedagogia dos Multiletramentos (Cazden et al., 2021), levando em consideração as demandas impostas pelas recorrentes mudanças na sociedade contemporânea, concentrando-se na emergência das IA.

Revista Interdisciplinar

Pretende-se relatar e analisar uma oficina realizada em uma disciplina de Língua Inglesa em um curso de Letras- Português/Inglês intitulada *The short story and the contemporary world* (O conto e o mundo contemporâneo) que teve como objetivo desenvolver competências que conversassem com o ensino de habilidades fundamentais da língua- *reading*⁴ e *writing*⁵ - juntamente com as demandas contemporâneas introduzidas na educação pelas novas tecnologias. Objetiva-se, então, mostrar como as IA podem ser fortes aliadas no desenvolvimento de práticas de multiletramentos em salas de aula. Assim, este artigo, além de relatar experiências, apresenta análises de práticas de ensino contemporâneas à luz dos multiletramentos.

Nesse sentido, considera-se, neste trabalho, que ensinar inglês pela óptica dos multiletramentos é essencial, pois reconhece a diversidade de contextos comunicativos e prepara os alunos para usarem a língua de maneira eficaz em diferentes situações e plataformas. Os multiletramentos, também, incentivam a reflexão crítica sobre as informações consumidas e produzidas, uma habilidade vital no mundo atual (Cazden et al, 2021). A pedagogia valoriza a diversidade linguística e cultural, promovendo uma visão inclusiva e globalizada da língua, promovendo habilidades de comunicação em contextos variados e uso proficiente de tecnologias. Assim, de acordo com Siqueira (2011, p. 90), ensinar o inglês, uma língua híbrida e franca, exige explorar constantemente novas fronteiras, que por sua vez, criam novas prioridades. Entre essas prioridades estão as pedagogias mais adequadas para essa realidade como a Pedagogia dos Multiletramentos.

Além do mais, esse artigo parte da ideia de que práticas como essas são essenciais na formação de professores, pois estes estarão prontos e (multi)letrados para os novos fluxos que as tecnologias e IA trarão para a sala de aula, podendo, assim, perpetuar práticas éticas e eficazes para seus futuros alunos. Vislumbra-se, também, que professores bem (in)formados sobre IA podem contribuir para a criação e implementação de políticas educacionais que promovam o uso ético da tecnologia, influenciando a maneira como a IA é integrada nas escolas e utilizada pelos alunos.

Na próxima seção serão discutidos os conceitos da Pedagogia dos Multiletramentos baseados, principalmente, nas discussões do Grupo Nova Londres em seu manifesto Uma pedagogia dos multiletramentos: desenhando futuros sociais (Cazden et al., 2021). Também será

⁴ Habilidade de leitura

⁵ Habilidade de escrita



Revista Interdisciplinar

abordada e descrita a oficina em questão onde serão mostradas as demandas contemporâneas para uma modalidade de ensino multiletrado, crítico e transgressivo. Em consonância, os conceitos de design disponível, designing e redesigned serão tomados para exemplificar, na prática, a aplicação da oficina.

2. PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

Em 1996, o Grupo Nova Londres ⁶(GNL) lançou um manifesto que visava a ampliação da concepção da pedagogia dos letramentos, pois consideravam que um ensino baseado na decodificação já não era mais suficiente para dar conta das novas demandas que surgiram com os efeitos da globalização e da emergência tecnológica. O intuito era incluir nas práticas de letramento a multiplicidade de discursos produzidos local e globalmente. (Cazden et al., 2021).

Os autores concluíram que a pedagogia do letramento era um projeto restritivo, “restrito às formas de linguagem padronizadas, monolínguas, monoculturais e sujeitas a regras” (Cazden et al., 2021, p. 13). Nesse sentido, tornou-se necessário repensar o ensino, pois metodologias e abordagens estruturalistas já estavam defasadas e, por conseguinte, reduzindo as possibilidades de aprendizagens em um novo mundo. Assim, partiram suas reflexões a partir de duas mudanças observadas: a multiplicidade de canais de comunicação e a diversidade cultural. (Cazden et al., 2021).

Cazden et al. (2021) observaram a emergência de novas linguagens e desafios nos processos de produção de sentidos por conta das rápidas mudanças nas esferas profissionais, vida pública (cidadania) e vida privada (estilos de vida) das pessoas. Em adição, advogaram que os futuros sociais devem englobar, então, a diversidade produtiva, o pluralismo cidadão e os estilos de vida multicamadas.

Para subsidiar todas essas mudanças, Cazden et al. (2021) cunharam a concepção de Pedagogia dos Multiletramentos, que está intrinsecamente ligada aos novos efeitos de sentido que surgem na relação entre sujeito e sociedade, bem como à capacidade crítica a ser desenvolvida em estudantes socialmente ativos.

⁶ O GNL era formado por Allan Luke, William Cope, Carmen Luke, Courtney Cazden, Charles Eliot, Gunther Kress, Jim Gee, Martin Nakata, Mary Kalantzis, Norman Fairclough, Sarah Michaels.



Revista Interdisciplinar

O desenvolvimento da criticidade encontra fundamentação na popularização de novas linguagens, gêneros do discurso e textuais. A necessidade de aprender a interpretar e produzir sentidos teve sua complexidade e importância aumentada quando as ideias do mercado passaram a perambular pelas escolas e universidades, estabelecendo relações entre educação e o capitalismo acelerado. O mercado pós-fordista e altamente industrializado estabeleceu um plano de aplicação pedagógica para alcançar seus ideais capitalistas, compartilhando valores para com seus funcionários. Nesse sentido, o GNL passou a elencar a relevância da criticidade no âmbito escolar para formar cidadãos que não fossem subservientes ao sistemas. (Cazden et al., 2021).

Assim, propuseram a aplicação dos multiletramentos através de um conceito metateórico chamado Design (Cazden et al., 2021). Nesse viés, o Design passou a ser tratado como um conceito de desenho de futuros sociais e práticas de ensino críticas e transformadoras. De acordo com os autores, o design é “um conceito suficientemente rico para fundar um currículo linguístico e uma pedagogia” (Cazden et al., 2021, p. 35)

Cazden et al. (2021, p.35), citando Fairclough (1992, 1995), explica que essa concepção:

[...] entende a atividade semiótica como uma aplicação criativa e uma combinação de convenções (recursos – Designs Disponíveis) que, no processo de Design, transforma ao mesmo tempo que reproduz essas convenções (Fairclough, 1992 a 1995). Aquilo que determina (Designs Disponíveis) e o processo ativo de determinação (Designing, que cria Redesigns) estão em constante tensão.

Dessa maneira a produção de sentidos a partir dessa abordagem se dá em um trabalho dividido em três partes: Design, Designing e Redesigning. Design Disponível (Available Designs) são as construções de sentido já existentes, os recursos disponíveis que os alunos trazem consigo, como suas experiências, conhecimentos prévios, crenças e ideologias. Esses designs disponíveis servem como ponto de partida para o processo de aprendizagem (Cazden et al., 2021). Designing é o processo de construção de novos significados a partir dos designs disponíveis. Nesta etapa, os alunos analisam, interpretam e manipulam os designs disponíveis por meio da instrução explícita e do enquadramento crítico. Eles se apropriam ativamente desses recursos para criar novos sentidos (Cazden et al., 2021). Redesigned (*Transformed Practice*) é o resultado final do processo, quando os alunos produzem seus próprios designs, ressignificando e transformando os designs disponíveis de

Revista Interdisciplinar

acordo com seus objetivos e valores (Cazden et al., 2021). Essa prática transformada representa a aprendizagem efetiva, em que os alunos aplicam criativamente o que aprenderam.

Na contemporaneidade, as discussões do GPL foram ampliadas por diversos pesquisadores. No contexto atual onde as tecnologias digitais assumiram protagonismo na vida das pessoas, Rojo (2013, p. 8) defende que refletir sobre os multiletramentos implica “[...] deixar de lado o olhar inocente e enxergar o aluno em sala de aula como o nativo digital que é: um construtor-colaborador das criações conjugadas na era das linguagens líquidas”. Em adição, a autora define os multiletramentos como híbridos, interativos (colaborativos) e subversivos, pois permitem várias conexões e trajetórias, subvertendo as relações de controle unidirecional da comunicação e da informação (Rojo e Moura, 2012). Assim, os autores acrescentam que, na educação contemporânea multiletrada, "são necessárias novas ferramentas – além das da escrita manual (papel, pena, lápis, caneta, giz e lousa) e impressora (tipografia, imprensa) – de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição e diagramação” (Rojo e Moura, p. 21).

Rojo (2012), argumenta que a pedagogia dos multiletramentos parte da premissa de que o mundo atual é caracterizado pela multiplicidade cultural expressa em textos constituídos por múltiplas linguagens (imagens, vídeos, sons, linguagem verbal). Portanto, essa pedagogia visa promover novos letramentos, práticas e habilidades necessárias para a leitura crítica e produção desses textos multimodais.

Além do mais, a autora defende que a simples presença desses aparelhos na educação não é o suficiente. É preciso que sejam tratados como novas mídias que implicam a necessidade de abordagens baseadas nos multiletramentos (Escrevendo o futuro, 2023). Isso se dá, pois muitas vezes a tecnologia é usada, na educação, como pretexto para a realização de um ensino contemporâneo, porém acabam perdendo significado quando não tratadas corretamente.

Nesse caminho, na seção abaixo serão relatados os procedimentos metodológicos a partir de uma minuciosa descrição da oficina.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: DESCREVENDO A OFICINA

Este trabalho é um relato de experiência que pretende descrever e analisar qualitativamente uma oficina realizada na disciplina Língua Inglesa III de um curso de Letras- Português/Inglês. A oficina foi intitulada *The short story and the contemporary world* (O conto e o mundo contemporâneo), pois tinha como objetivo desenvolver habilidades de leitura e escrita através de uma abordagem que levasse ao exercício e desenvolvimento da criatividade, criticidade, colaboratividade e ética. Nesse sentido, o professor organizou a oficina em 3 fases: (semi)teórica, prática e apresentação dos resultados.

A oficina em questão aconteceu dentro de um período de 4 semanas, constituindo 12 aulas totais, das quais 3 foram (semi)teóricas, 6 práticas e 3 para apresentação dos resultados. Nas subseções abaixo serão detalhadas as práticas de cada fase da oficina.

3.1. AULAS (SEMI)TEÓRICAS- FASE 1

O objetivo do profissional na oficina *The short story and the contemporary world* foi trabalhar as habilidades programáticas da disciplina de inglês, leitura e escrita, de uma maneira que os funcionamentos sociais contemporâneos fossem adicionados às práticas dos discentes, trazendo à tona uma perspectiva dialógica baseada nos multiletramentos. Para isso, o professor aplicou 3 aulas (semi)teóricas com o objetivo de introduzir a oficina, embasar as discussões e responder às dúvidas e questionamentos dos alunos.

Primeiramente, o professor pediu para que os alunos levassem para a sala de aula seus próprios aparelhos com conexão à internet, pois iriam trabalhar com IA. Foram levados smartphones, tablets, e laptops. Iniciando seu trabalho, pensando em uma perspectiva de multiletramentos, o profissional apresentou o site Perplexity.ai⁷, um mecanismo de pesquisa baseado em *chatbot*⁸ de inteligência artificial que, usando preditivos de linguagem natural, redige textos trazendo referências reais de sites e até mesmo artigos científicos. Nesse sentido, o professor

⁷ Disponível em: <https://www.perplexity.ai/> Acesso em 29 de maio de 2024.

⁸ *Chatbots* são programas de IA que simulam conversas.

Revista Interdisciplinar

solicitou que os estudantes buscassem referências bibliográficas sobre contos (short stories) e aprendessem através de fontes seguras, sugeridas por IA, sobre o gênero literário em questão.

Durante o procedimento, o professor percebeu que alguns alunos chegaram a respostas mais eficientes, enquanto outros tinham informações superficiais e precisavam de mais aprofundamento para o pleno entendimento sobre o gênero. Observando as pesquisas, o docente notou que diferentes comandos foram dados à IA e as respostas foram afetadas por isso. Já sabendo dessa possibilidade, o professor explicou que a forma como realizamos solicitações para as IA é chamada de prompt e que diferentes comandos geram diferentes respostas. Dessa forma, o professor solicitou que os alunos utilizassem, uniformemente, o seguinte comando: *What is a short story? Which authors are references in the production of this genre? What are the requirements for producing short stories?* (O que é conto? Quais autores são referência na produção desse gênero? Quais são os requisitos necessários para a produção de contos?).

Após a uniformização do comando, os alunos foram levados à respostas satisfatórias, compreendendo através do texto gerado e referenciado por IA, o que são contos, os autores relevantes e, também, os requisitos necessários para a escrita do gênero. A figura abaixo ilustra o funcionamento da ferramenta de IA em questão.

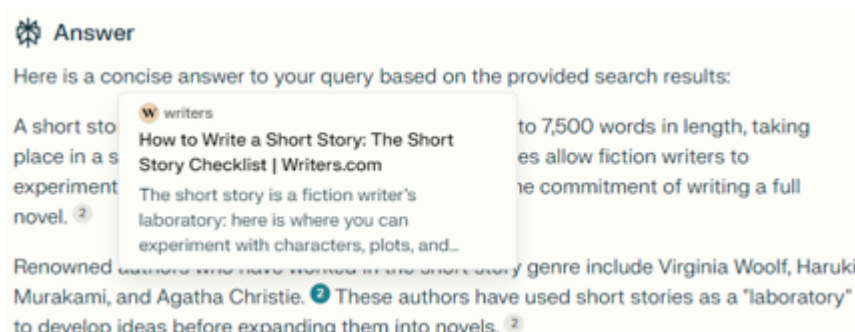
Figura 1- Prompt dado ao Perplexity.ai



Fonte: *Printscreen* do autor

Na figura podem ser observados o comando uniformizado usado pelos alunos e a funcionalidade *Sources* (Fontes), que apresenta as referências bibliográficas utilizadas pelo *chatbot* para a construção da resposta/texto solicitado, como ilustrado na próxima figura.

Figura 2: Resposta gerada pela IA

Fonte: *Printscreen* do autor

Pode ser vislumbrada a maneira que o *chatbot* organiza seu texto gerado por processamento de linguagem natural. Em meio à sua produção, assim como em textos científicos, ele referências suas informações mostrando de onde foram tiradas, fornecendo um *hiperlink*⁹ para o usuário humano solicitante do texto ter a possibilidade de verificar as informações, aprofundar suas leituras e obter referências reais e validadas. Nesse sentido, essa plataforma de IA foi utilizada com o intuito de apresentar uma ferramenta de busca diferenciada aos alunos, ensinar a utilização e funcionamento do prompt, além de trabalhar as nuances do conto desde sua constituição enquanto gênero, principais autores e obras até os requisitos necessários para sua escrita.

Após todo esse trabalho, em um segundo momento, o professor guiou os alunos em um momento de interação de ideias e solicitou que lembrassem das disciplinas de literatura que haviam participado para se conectarem com as discussões teóricas sobre o gênero. Dessa forma, foi discutido, com apoio das pesquisas feitas com auxílio da IA e das disciplinas já realizadas pelos alunos, os conceitos de enredo (*storyline*), tempo (*time*), espaço (*space*), personagens (*characters*) e narrador (*narrator*). Foram lembrados alguns contos que haviam sido trabalhados em disciplinas literárias, tais como *A Doida* de Carlos Drummond de Andrade e *A Cartomante* de Machado de Assis.

No terceiro e último momento da introdução dessa oficina, o professor explicou como os trabalhos continuariam. Assim, divididos em 5 grupos, foram sorteados 5 diferentes temas para que, juntos, os alunos escrevessem um conto em Língua Inglesa, utilizando plataformas de IA

⁹ Um *hiperlink* é um elemento em um documento eletrônico que permite a navegação para outro documento ou para outra parte do mesmo documento. Ele é amplamente utilizado na internet e pode ser encontrado em páginas da web, documentos de texto, e-mails e outros formatos de conteúdo digital.

Revista Interdisciplinar

como auxílio linguístico. Os temas foram: *The Time-Traveling Camera*, *The Magic Garden*, *The Lost Treasure*, *The Mysterious Disappearance* e *Under the Moonlight*. Por fim, os grupos se reuniram para um bate-papo inicial e compartilhamento de ideias quanto à escrita do conto.

3.1. AULAS PRÁTICAS- FASE 2

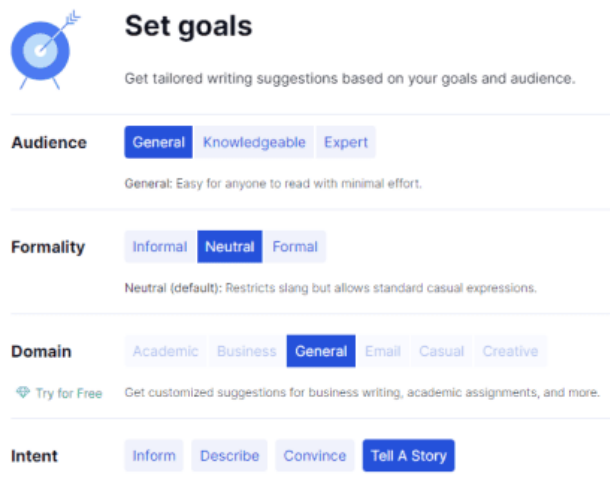
Na segunda fase da oficina, houve a disponibilização das aulas e o auxílio do professor para a realização efetiva da escrita do conto de maneira interativa e colaborativa. Nas três primeiras aulas da fase prática, os alunos, mais uma vez, levaram seus aparelhos eletrônicos para sala de aula. O docente, com o intuito de dar suporte aos alunos na escrita do conto, apresentou-lhes algumas ferramentas que poderiam utilizar para a realização da tal. Isso se deu, pois o profissional sabia que, ainda, não possuíam um amplo vocabulário e nem todos os recursos linguísticos necessários para a elaboração do texto tão complexo em inglês.

Dessa forma, a orientação dada foi que se dividissem em tarefas. Enquanto todos participavam da criação do conto de maneira colaborativa, uma parte do grupo redigiu os parágrafos, inicialmente, em português e depois traduziram para o inglês, a partir de seus conhecimentos. Após isso, alguns participantes utilizaram a plataforma Grammarly¹⁰ para melhorarem o texto em inglês. Apresentada pelo professor, essa plataforma consiste em uma ferramenta de IA que analisa enunciados e propõe possíveis mudanças para o melhoramento de textos. Nesse sentido, ela se caracteriza como um auxiliar para o desenvolvimento adequado de textos escritos. A plataforma foi indicada pelo professor, pois poderia auxiliá-los no vocabulário, gramática, ortografia e pontuação adequada.

No desenvolvimento do trabalho com a IA supracitada, o professor solicitou que os alunos utilizassem uma configuração específica da ferramenta, pois seria uma maneira otimizada no auxílio da escrita. A figura abaixo demonstra a configuração detalhadamente.

¹⁰ Disponível em: <https://www.grammarly.com/> Acesso em 29 de maio de 2024.

Figura 3: Configurações do Grammarly



Fonte: *Printscreen* do autor

Essa ferramenta de IA possui uma funcionalidade interessante. Ela pode moldar as sugestões e criações através de configurações que o usuário humano desejar. No quesito audiência, ou seja, para quem o texto está sendo escrito, foi solicitado que os alunos mantivessem o comando General, ou seja, a linguagem utilizada e sugerida é de mais fácil acesso e entendimento. Quanto a *Formality*, isto é, o nível de formalidade linguística, foi solicitado que mantivessem o comando Neutral, pois as chances de adaptação ao estilo de escrita dos alunos seria maior, validando tanto a informalidade quando a formalidade. O último comando adaptável foi sobre a intenção contida no texto e os alunos deixaram marcado *Tell A Story* (contar uma história), pois ajudava a IA em compreender o texto como uma narrativa e não vetar ou sugerir mudanças em frases metafóricas, por exemplo.

Nesse contexto, o professor apresentou a versão gratuita do DeepL¹¹, um tradutor automático que utiliza IA para compreender as nuances mais sutis da linguagem. Esse tradutor se vale de redes neurais artificiais (RNA) e de *deep learning*¹² para traduzir com mais naturalidade e equivalência, tornando-se uma ótima ferramenta para a tradução automática de textos literários,

¹¹ Disponível em: <https://www.deepl.com/translator> Acesso em 29 de maio de 2024.

¹² *Deep learning* é um subcampo do aprendizado de máquina (*machine learning*) que envolve redes neurais artificiais com muitas camadas (daí o termo "deep", que significa "profundo"). Essas redes neurais são projetadas para imitar a estrutura e o funcionamento do cérebro humano, permitindo que computadores aprendam e tomem decisões de forma semelhante a como os humanos fazem.

Revista Interdisciplinar

que, por sua vez, possuem características poéticas, lúdicas e metafóricas em sua escrita. Isso aconteceu, porque alguns problemas de entendimento foram detectados pelo Grammarly, já que os alunos haviam cometido equívocos em suas traduções do português para o inglês. Assim, o professor disponibilizou, ao todo, 6 aulas para a escrita, em sala, dos contos.

3.3. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS: FASE 3

Na terceira e última fase da oficina, os alunos apresentaram suas histórias para toda a turma. Realizaram a exposição dos contos de duas maneiras: impressa e em slides. Ocorreu dessa forma, pois foi solicitado que utilizassem a classe gramatical adjetivos para criarem, através de IA, imagens das personagens contidas em suas obras. Dessa maneira, o prompt necessitava ser formado pelo vocabulário que os estudantes usaram no próprio texto. Assim, criaram, através do Copilot¹³, IA da Microsoft, imagens das personagens de seus contos. As figuras abaixo são alguns exemplos das criações.

Figura 4- Compilado de personagens criadas por IA



Fonte: Arquivos do autor (criações do Copilot)

¹³ Disponível em: <https://copilot.microsoft.com/> Acesso em 29 de maio de 2024.

Revista Interdisciplinar

Para a criação das personagens, o professor disponibilizou um *prompt* semipronto: *Create characters using the following description: [...]* (Crie personagens utilizando a seguinte descrição [...]). O docente explicou que, para que a imagem fosse gerada de maneira satisfatória, seria importante não só a descrição das características físicas, como também do ambiente e da personalidade.

Por fim, o professor encerrou a oficina com um momento de exposição das personagens e demonstração dos prompts desenvolvidos pelos alunos, compartilhando, o vocabulário de adjetivos que levou a formação das figuras.

4. ANÁLISE: DESIGN DISPONÍVEL, DESIGNING E REDESIGNED

Essa seção analisará a oficina aplicada pelo professor buscando demonstrar a importância de expor os alunos as novas linguagens demandadas pela contemporaneidade. Para isso, será tomado como cerne as discussões do Grupo Nova Londres sobre design disponível, designing e redesigning, além de algumas observações metodológicas.

4.1. DESIGN DISPONÍVEL: INTRODUZINDO LETRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS

Em sua oficina, o professor de inglês teve como objetivo trabalhar os conteúdos e atividades programáticas da disciplina através de uma abordagem focada nos multiletramentos. Dessa forma, *reading* e *writing*- leitura e escrita- foram aplicadas em sala de aula através de procedimentos que, além de enfatizar a língua inglesa, promovesse uma formação diversa, que envolvesse diversos tipos de letramentos, tendo como o principal a utilização ética e responsável de IA por acadêmicos.

É possível observar que o professor utilizou uma metodologia ativa chamada Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), porém adaptada para com a proposta da oficina. A ABP tradicional:

Pode ser definida pela utilização de projetos autênticos e realistas, baseados em uma questão, tarefa ou problema altamente motivador e envolvente, para ensinar conteúdos acadêmicos aos alunos no contexto do trabalho cooperativo para a resolução de problemas. [...] A investigação dos alunos é profundamente integrada à aprendizagem

baseada em projetos, e como eles têm, em geral, algum poder de escolha em relação ao projeto do seu grupo e aos métodos a serem usados para desenvolvê-los, eles tendem a ter uma motivação muito maior para trabalhar de forma diligente na solução de problemas (Bender, 2014, p. 15).

Verifica-se que o docente partiu de um assunto motivador e envolvente específico- a utilização de IA- sem declarar abertamente as habilidades tradicionais que seriam trabalhadas na oficina- leitura e escrita. Partindo da premissa de que esses avançados softwares poderiam ser usados na universidade de maneira crítica, ética e responsável, foi apresentada aos alunos o Perplexity.ai, que foi utilizado como um dispositivo de levantamento bibliográfico responsável e confiável. A intenção do profissional foi que, de maneira autônoma, apenas com ajuda da bibliografia encontrada, os estudantes pudessem construir seus conhecimentos sobre o assunto solicitado pelo professor- o gênero conto. Essa prática pode ser compreendida como ABP desde o primeiro momento, pois além do protagonismo se concentrar no aluno, também houve um trabalho colaborativo, não necessariamente entre humano-humano, mas sim entre humano-IA/ humano-*chatbot*/ humano-máquina.

Durante o processo de pesquisa e aprendizagem, o profissional percebeu que os alunos estavam recebendo diferentes *feedbacks*, pois deram diferentes comandos para a IA. Já sabendo dessa possibilidade e preparado para lidar com a situação, o professor aproveitou para explicar o funcionamento dos prompts e que a maneira que são redigidos pode modificar as respostas criadas pelos *chatbots*. Nesse contexto, observa-se que mais uma camada complexa foi adicionada a essa prática de ensino contemporânea- a habilidade de redigir comandos para IA, com a intenção de obter os resultados esperados.

Por fim, o docente reuniu seus alunos para discutirem sobre o que foi aprendido e pediu para que fizessem conexões com as disciplinas de literatura, lembrando aquilo que já haviam compreendido anteriormente, fazendo um trabalho multi e interdisciplinar. Assim, discutiram as características do gênero conto a partir das pesquisas indicadas pela Perplexity.ai e pela memória apreendida em outras disciplinas.

Nesse contexto, considera-se, então, o funcionamento do primeiro passo da aplicação de temas a partir dos multiletramentos: o design disponível. Como explicitado anteriormente, esse conceito é o ponto de partida para a formulação de um significado/sentido em uma prática de ensino-aprendizagem. Ele pode ser compreendido como uma etapa na construção de sentidos já

existentes, disponíveis tanto em bibliografias quanto nas experiências e memórias particulares dos alunos.

4.2. DESIGNING: O TRABALHO COM LETRAMENTOS CONTEMPORÂNEOS

Na segunda etapa da oficina, foram disponibilizadas 6 aulas para a escrita dos contos de maneira colaborativa, crítica a transgressiva. Tendo em vista que seus alunos ainda não possuíam vocabulários e conhecimentos linguísticos gerais do inglês para construírem sozinhos um texto com tamanha complexidade, o professor apresentou-lhes procedimentos baseados na utilização de IA para conseguirem alcançar seus objetivos.

Nesse caminho, foram utilizadas duas plataformas para o auxílio na redação dos textos: o Grammarly e o DeepL. Assim, o processo de escrita dos alunos se constituiu de maneira colaborativa e híbrida, pois além de se ajudarem na criação de enredos, personagens, espaços e tempos literários, receberam auxílio de IA na parte linguística.

Esse funcionamento pode ser definido, através da pedagogia dos multiletramentos, como uma prática de designing, ou seja, a fase de continuação da proposta iniciada no design disponível. Nesse sentido, o designing se configura como o processo de construção de novos significados a partir dos designs disponíveis. Nesta etapa, os alunos analisam, interpretam e manipulam os designs disponíveis por meio da instrução explícita e do enquadramento crítico. Assim, eles se apropriam ativamente desses recursos para criar novos sentidos.

Observa-se que a construção de novidades de significados ocorreu de maneira ampla e complexa, não tendo seu foco apenas nas práticas linguísticas tradicionais, mas, também, no desenvolvimento de habilidades contemporâneas de manipulação ética e responsável de IA. Dessa forma, a construção e reconstrução de sentidos são múltiplas, pois um trabalho partindo do ensino de língua estrangeira ampliou os horizontes dos alunos, fornecendo-lhes conhecimentos de utilização de novas mídias que estão transformando a realidade contemporânea da sociedade, não só em uma perspectiva escolar, mas também no trabalho e na vida pessoal.

Assim, avalia-se como instigante o vislumbre de como esses *softwares* inteligentes podem ser adicionados no contexto de ensino e aprendizagem de língua inglesa sem causar problemas como cópias descaradas ou plágio de IA.

4.3. REDESIGNED: O PRODUTO FINAL

No último momento da oficina houve as apresentações dos resultados. Os alunos decidiram que gostariam de ter os contos ilustrados impressos e, também, compartilharam, via apresentação de slides, suas histórias. Por fim, foi possível que utilizassem recursos verbo-visuais, através da criação de imagens por IA, para exporem seus trabalhos.

O profissional aproveitou essa oportunidade para trabalhar, também, a expansão do vocabulário de uma classe gramatical já trabalhada anteriormente em sala de aula: os adjetivos. Assim, com uma descrição física e da personalidade, os discentes utilizaram um prompt cedido pelo professor para criar suas personagens baseadas em sua descrição nas histórias.

Vislumbra-se, aqui, o funcionamento do redesigned (prática transformada), que consiste no resultado final do processo, quando os alunos produzem seus próprios designs, resignificando e transformando os designs disponíveis de acordo com seus objetivos e valores. Essa prática transformada representa a aprendizagem efetiva, em que os alunos aplicam criativamente o que aprenderam. Nesse caminho, é possível a percepção de que a pedagogia dos multiletramentos envolve um ciclo de apropriação, análise e produção de significados, com o objetivo de formar alunos capazes de projetar novos futuros sociais de forma crítica e criativa.

Assim, a importância dessa prática transformada está diretamente ligada ao posicionamento de Sales (2013) que considera a juventude como ciborgue¹⁴ e entende que os novos currículos devem constar práticas contemporâneas contemplando “formação de sujeitos, de produção de identidades e subjetividades ou de subjetivação” (p. 194).

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Neste trabalho, objetivou-se relatar e analisar, através dos multiletramentos, uma oficina chamada *The short story and the contemporary world*, na qual o profissional que a aplicou estava interessado em desenvolver as habilidades de leitura e escrita de seus alunos da disciplina de inglês

¹⁴ O conceito de ciborgue é uma metáfora atrelada ao pós-humanismo, que compreende as tecnologias como artefatos que produzem sentidos através da interação com o ser-humano e não como meras ferramentas ancilares.

Revista Interdisciplinar

de uma maneira que elencasse a criatividade, criticidade, colaboratividade e ética. Assim, utilizou-se de IA para auxiliar seus alunos, de maneira assistida, desde o levantamento bibliográfico e construção dos conhecimentos sobre o gênero conto (design disponível), até a efetivação da escrita (designing), finalizando com a apresentação de suas produções verbo-visuais (redesigned).

Foi possível o vislumbre da gama complexa de camadas que envolveram a oficina em questão. O desenvolvimento das habilidade de leitura e escrita em língua inglesa foram o foco principal do trabalho, porém ocorreu de maneira sucinta, trazendo a utilização de plataformas de IA na sala de aula como um item motivador.

Nesse sentido, podem ser listadas os múltiplos letramentos que foram exercitados pelos alunos durante a oficina: leitura e escrita em inglês; utilização de inteligências artificiais de maneira responsável e ética; habilidade de manipulação de IA através de *prompts*; conexão entre assuntos advindos de outras disciplinas; ética na produção e referenciação de textos; aplicação contextualizada de vocabulários específicos- adjetivos.

Finalmente, é possível a consideração da aplicação de um trabalho multidisciplinar e engajado que, através dos multiletramentos, realizou negociações e criações de sentidos diversos, sendo parte de uma formação multifacetada que conversa com as mudanças contemporâneas da vida pessoal, do trabalho e das identidades sem perder de vista a centralidade do ensino do inglês.

REFERÊNCIAS

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014

CAZDEN *et al.* **Uma pedagogia dos multiletramentos**. Desenhando futuros sociais. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.

ENTREVISTA: Roxane Rojo. Por novos e múltiplos letramentos. **Escrevendo o futuro**, 2023. Disponível em: <https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/revista-digital/artigo/59/entrevista-roxane-rojo> Acesso em 29 de maio de 2024.

INICIE EDUCAÇÃO. **Inteligência Artificial e Educação**: Rumo ao Futuro Inteligente. Youtube, 15 de jun. de 2023. 55min e 31s. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=X68LRbNW568>> Acesso em 02 de jul de 2024.

Revista Interdisciplinar

MORILLAS, G. Revolucionando a Educação: O Poder Transformador da IA. **Consumidor Moderno**, 2024. Disponível em: <https://consumidormoderno.com.br/revolucionando-educacao-transformador-i/> Acesso em 02 de jul de 2024.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 264p.

SALES, S. R. (2013) O imperativo da ciborguização no currículo do ensino médio. In: MORGADO, José Carlos; SANTOS, L. L. C. P., PARAÍSO, M. A. **Estudos Curriculares: um debate contemporâneo**. Curitiba: CRV, p. 193-206

SALES, Shirlei R. Tecnologias digitais e juventude ciborgue: alguns desafios para o currículo do Ensino Médio. In: DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (Orgs.). **Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

SIQUEIRA, D. S. P. (2011). Inglês como língua franca: o desafio de ensinar um idioma desterritorializado. In: GIMENEZ, Telma; CALVO, Luciana C. Simões; EL KADRI, Michele Salles. (Orgs.) **Inglês como língua franca: ensino-aprendizagem e formação de professores**. Campinas, SP: Pontes Editores, p. 87-115.