

A Cultura Digital na sala de aula: utilizando as TIDC's no ensino de Língua Espanhola

Digital culture in the classroom:
use of TIDC's in teaching the Spanish language

 Isabela Cristina Tavares da Silva

 Renata Meury Rodrigues Ferreira

 Sâmia Rakel Lima Leal

Resumo: Este estudo tem como objetivo refletir sobre a presença da cultura digital no ambiente escolar e analisar como as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) podem contribuir para práticas de ensino inovadoras, especialmente no ensino da língua espanhola. Do ponto de vista metodológico, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, qualitativa e exploratória que melhor se adequa ao desenvolvimento do presente estudo, fundamentada em autores como Pierre Lévy (1999), Silva e Lima (2011) e Santos (2021). Os resultados indicam que a cultura digital e a cibercultura vêm transformando significativamente as relações e as formas de aprendizagem na sociedade contemporânea, com impactos diretos no ensino de

Isabela Cristina Tavares da Silva. Doutora em Estudos Literários (UFPE). Email: isabela.ctsilva@servidor.uepb.edu.br

Renata Meury Rodrigues Ferreira. Graduada em Pedagogia (SJT) e graduanda em Letras Espanhol (UEPB). Email: renata.rodrigues@aluno.uepb.edu.br

Sâmia Rakel Lima Leal. Graduanda em Letras Espanhol (UEPB). Email: samia.lima@aluno.uepb.edu.br

línguas estrangeiras. Aplicativos como Duolingo, Babbel, YouTube e Netflix demonstram-se ferramentas eficazes para o desenvolvimento de habilidades linguísticas, como leitura, escrita, oralidade e tradução. Sendo assim, o uso das TDIC's no ensino de espanhol pode tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e atrativas aos estudantes.

Palavras-chave: TDIC's; Cultura Digital; Ensino; Língua Espanhola.

Abstract: This study aims to reflect on the presence of digital culture in the school environment and analyze how Digital Information and Communication Technologies (DICTs) can contribute to innovative teaching practices, especially in the teaching of the Spanish language. From a methodological point of view, a bibliographic, qualitative and exploratory research was carried out that best suits the development of this study, based on authors such as Pierre Lévy (1999), Silva and Lima (2011) and Santos (2021). The results indicate that digital culture and cyberculture have significantly transformed relationships and forms of learning in contemporary society, with direct impacts on the teaching of foreign languages. Applications such as Duolingo, Babbel, YouTube and Netflix have proven to be effective tools for the development of linguistic skills, such as reading, writing, speaking and translation. Therefore, the use of DICTs in the teaching of Spanish can make classes more dynamic, interactive and attractive to students.

Keywords: DICTs; Digital Culture; Teaching; Spanish language.

Introdução

O desenvolvimento das multimídias e, logo, os “impactos” que estas novas tecnologias podem causar sobre a sociedade, a cultura e mesmo sobre as práticas de ensino em sala de aula têm sido objeto de estudo de muitos autores desde a década de 90, a exemplo de Pierre Lévy (1999), que dedicou vasta literatura a respeito do tema. Atualmente,

com o desenvolvimento de novas e mais eficazes tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs) e inteligências artificiais (IAs) é possível englobar as mais diversas culturas e realidades no meio virtual e digital, trazendo grandes impactos para diversos setores da sociedade, em especial ao âmbito educacional.

Neste sentido, o presente trabalho busca analisar como as TDIC's podem trazer melhorias significativas para a prática do ensino de Língua Espanhola em sala de aula, de modo mais específico. Dessa maneira, buscamos sugerir uma proposta didática de ensino baseada na cultura digital e que possa tornar a aprendizagem da língua espanhola mais dinâmica, clara e simples, sendo, por conseguinte, mais atrativa ao aluno. Para tanto, nos apoiamos, principalmente, nas considerações de Pierre Lévy (1999), Silva e Lima (2011) e Santos (2021).

Desde a virada do século até os dias atuais, a tecnologia se faz cada vez mais presente em vários setores da sociedade, principalmente na área da educação. As novas tecnologias e a cultura digital foram bastante impulsionadas mais recentemente no contexto da pandemia do COVID-19, quando tanto estudantes como professores enfrentaram a necessidade de se adequarem ao uso desses recursos. Sendo assim, é de extrema importância pensar em estratégias que possam ampliar o uso dessas plataformas digitais, contribuindo para o ensino da Língua Espanhola, sobretudo nas séries do Ensino Médio.

Do ponto de vista teórico-metodológico, este trabalho se constitui como um artigo de revisão com caráter bibliográfico e qualitativo, envolvendo as seguintes etapas: leitura e seleção de aportes teóricos, produção de fichas de leituras e análise crítica dos materiais selecionados. Seguindo essas fases da pesquisa, procuraremos apresentar e discutir alguns conceitos, sobretudo, o conceito de cultura digital, que perpassa pela cibercultura.

Em se tratando da estrutura, o texto se organiza em três tópicos principais, sendo eles: os desdobramentos da cultura digital na sociedade e na cultura atual; os impactos das TDIC's para as práticas de ensino; as novas tecnologias digitais no ensino da Língua Espanhola. A seguir, faremos alguns apontamentos no que diz respeito ao conceito e aos próprios desdobramentos da cultura digital no contexto atual, principalmente em relação à educação.

Os desdobramentos da cultura digital na sociedade e na cultura atuais

Com o constante avanço tecnológico, a cultura digital vem se tornando cada vez mais popular em meio a sociedade, trazendo consigo elementos que facilitam e simplificam a vida das pessoas em um contexto em que as novas tecnologias da informação e da comunicação vêm alterando significativamente a linguagem e o modo como as pessoas se relacionam e veem o mundo em que vivem. Sendo assim, neste trabalho procuraremos identificar os principais desdobramentos provocados pela cultura digital na sociedade e na cultura atual.

De acordo com Ribeiro (2022), as Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC ou TIC), surgiram a partir da década de 90 e por sua vez abarcam diferentes dispositivos eletrônicos e também tecnologias criadas que antecedem o que conhecemos por cultura digital. Para o autor, a expressão Tecnologias Digitais da Comunicação e da Informação (TDIC) integra as tecnologias digitais conectadas a uma rede.

As TDIC's são, dessa maneira, suportes digitais que se utilizam do processamento de dados armazenados, através do mecanismo de decodificação de códigos numéricos e sinais. As tecnologias digitais da comunicação e da informação incluem uma série bem vasta de equipa-

mentos, que vão desde computadores, tablets e celulares a novos suportes, como é o caso das lousas digitais, projetores multimídia, dentre outros meios tecnológicos. A imagem a seguir é uma representação meramente ilustrativa das tecnologias da comunicação e da informação (TDIC's).

Imagem 1: Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's)



Fonte: Google Imagens

Segundo Costa (2002), a cultura digital pode ser definida como a capacidade de relação dos indivíduos em lidar com os diversos ambientes de informação nos quais se encontram inseridos, a exemplo da sala de aula. De modo complementar, os autores Brito e Costa (2020) afirmam que entre os principais elementos da cultura digital estão os novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação dos indivíduos na nossa sociedade. De acordo com os autores, dentro desse cenário surgem as competências digitais,

[...] um conjunto de estratégias, atitudes, conhecimentos, habilidades e capacidades específicas para a utilização de tecnologias

de informação e comunicação (TIC) - e mais especificamente as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC's) -, seja nas práticas cotidianas, seja nas atividades no contexto profissional (Neves apud Brito; Costa, 2020, p. 107).

A partir das considerações e das informações tecidas pelos autores anteriormente citados, a cultura digital mudou a forma como as pessoas vivem e se comunicam na sociedade atual. De modo particular, a cultura digital vem impactando de maneira muito positiva a educação e principalmente o universo da sala de aula com a implementação de novas tecnologias educacionais, como é o caso das lousas digitais, dos tablets, computadores, smartphones, dentre tantos outros. Tal inovação tecnológica vem contribuindo demasiadamente para aulas lúdicas, dinâmicas e interativas fazendo uso de jogos digitais, como o Kahoot e Closed World, visando proporcionar uma aprendizagem significativa. O Kahoot, representado abaixo, ilustra bem um destes aplicativos utilizados de forma pedagógica no universo da sala de aula.

Imagem 2: O Kahoot como ferramenta digital em sala de aula



Fonte: José Manuel Martínez Gutiérrez (2018)

Outro termo associado com a cultura digital é o conceito de Cibercultura, compreendido pelo autor Pierre Lévy (1999) como o conjunto dos sistemas culturais surgidos juntamente com as tecnologias digitais. Para o pesquisador, a Cibercultura está intimamente ligada com todas as implicações provocadas pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, abarcando a um só tempo as tradicionais TIC's e mais recentemente as TDIC's.

Neste ponto, convém esclarecer que, embora os termos cultura digital e cibercultura sejam utilizados como sinônimos, constituem, na verdade, conceitos distintos, mas que guardam algumas semelhanças e aproximações entre si, como fica evidenciado no trecho a seguir:

No conceito ampliado, referem-se diretamente às transformações que afetam a cultura em geral, ora substituindo alguns de seus aspectos, ora alterando-os, estando relacionada, nas palavras dos autores, a toda cultura humana. Essa forma de fazer a distinção entre cultura digital e cibercultura não é muito esclarecedora, pois, apesar de se produzir muita coisa na cibercultura, muitos dos processos citados podem ser dados de forma off-line e abranger apenas processos da cultura digital (Cordeiro, 2014, p. 125).

As implicações das tecnologias digitais para as práticas de ensino

Na presença das tecnologias, as práticas de ensino e aprendizagem vêm sendo constantemente modificadas e ressignificadas dentro e fora do espaço da sala de aula. Toda essa ressignificação verificada nas práticas de ensino de modo geral, e mais especificamente no ensino da Língua Espanhola, tem sido alcançada graças a inserção da cultura digital e da cibercultura no universo amplo da sala de aula. Isto é possível, levando-se em consideração que

O aluno, que passa quase todo o seu tempo conectado a algum dispositivo eletrônico, ao chegar à escola encontra uma realidade diferenciada daquela em que ele estava habituado. Temos hoje um tipo diferente de aluno, o aluno conectado. Eles estão online quase que 24 horas por dia, visitando sites, utilizando redes sociais e interagindo em seus múltiplos ambientes digitais (Neto, 2017, p. 417).

Mesmo considerando que o aluno se vê inserido em meio à cultura digital, como parece defender o autor, verifica-se, entretanto, que no Brasil as tecnologias voltadas para a educação ainda estão se consolidando nas escolas, processo este que foi acelerado graças à pandemia da COVID-19, contexto este em que as aulas presenciais foram suspensas e acabaram migrando para o universo virtual. Nesse cenário, os autores Silva e Lima (2011) afirmam que é preciso buscar novas formas e alternativas para promover o processo de ensino e aprendizagem com qualidade na educação brasileira.

Dentro do contexto pandêmico, houve uma maior popularização das novas tecnologias no âmbito da educação, de modo que as TDIC's passaram a ser implementadas nas práticas pedagógicas de modo mais consistente. Nesse sentido, aplicativos de interatividade, como o Google Meet e o Zoom, foram sendo mais utilizados, ao mesmo tempo que outros suportes como as plataformas de vídeo YouTube e Netflix, e aplicativos de linguagens e idiomas, a exemplo do Duolingo e o Babbel, também ganharam mais espaço na sala de aula, ainda que de modo virtual, se levarmos em consideração que

com as medidas de prevenção adotadas em decorrência da Covid-19, os sistemas educativos viram-se frente a uma reestruturação que envolveu a incorporação súbita das tecnologias digitais para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem realizado exclusivamente de forma virtual (Pereira, 2022, p. 187).

Fato é que o avanço das tecnologias digitais tem proporcionado cada vez mais uma educação pautada em uma experiência pedagógica capaz de oferecer aos estudantes um ensino inovador e de melhor qualidade, em sintonia com as novas demandas sociais e educacionais da sociedade brasileira e do cenário internacional como um todo dentro da perspectiva da globalização. Nesta perspectiva, aplicativos de linguagem e idiomas são excelentes exemplos de ferramentas tecnológicas colocadas à serviço da educação.

Imagem 3: Aplicativos de Linguagens e Idiomas



Fonte: Felipe Freitas (2020)

O trabalho “Os desafios encontrados no uso das Tecnologias Digitais na Educação em Tempos de Pandemia”, escrito por Pereira (2022), apresenta importantes reflexões sobre as aplicações dessas novas tecnologias na área da educação, principalmente no que diz respeito a aprender uma segunda língua, torna-se portanto perceptível que um dos resultados mais expressivos não apenas para os professores, mas também para os estudantes, é um ensino mais inovador, dinâmico, atrativo e lúdico, que desperta o interesse e por sua vez a busca dos alunos pela área, o que eleva o índice de aprendizagem.

As novas tecnologias digitais no ensino de Língua Espanhola

Muitas das novas tecnologias digitais produzidas dentro do contexto da cultura digital se configuram como sendo importantes ferramentas para a aprendizagem, de modo particular para o ensino de Língua Espanhola. Entre estes novos suportes digitais se destacam, especialmente, o Zoom e o Google Meet, ferramentas educacionais que não apenas tornaram possível o ensino a distância, como também têm contribuído para a inovação e um maior dinamismo nas práticas de ensino das aulas no contexto presencial.

Quando pensamos especificamente no ensino de Língua Espanhola, verificamos que as tecnologias digitais vêm contribuindo bastante para a implementação de novas práticas na sala de aula. Exemplos de ferramentas que ajudam a dinamizar o ensino do Espanhol são o Google Tradutor e o Reverso Context, recursos esses que permitem a professores e estudantes trabalharem com a tradução desde simples palavras até mesmo frases e textos completos.

Como já foi mencionado ao longo deste trabalho, as plataformas de vídeos, sobretudo o Youtube e a Netflix, permitem uma maior imersão do estudante na Língua Espanhola, pois através desses suportes da cultura digital o aluno tem um maior contato com filmes, séries e músicas, dessa forma ampliando o seu repertório vocabular e auxiliando na pronúncia adequada das palavras, mas não somente isto, visto que as tecnologias digitais cumprem também outros papéis sociais bem relevantes, considerando que

Em uma nova era tecnológica e comunicativa observamos que as habilidades de leitura e escrita até então utilizadas se tornaram insuficientes diante dos desafios relativos à compreensão

das práticas culturais e históricas do uso da informação mediada pela tecnologia digital, o que nos remete o olhar para a importância da literária digital ou letramento digital no processo ensino-aprendizagem e principalmente no campo da educação digital, aberta e a distância, por não estar principalmente ligada apenas à evolução tecnológica, mas à exigência de seu novo cenário, construindo um novo entendimento a respeito das habilidades intelectuais, informacionais e outras relacionada ao papel da informação e das tecnologias na vida das pessoas (Zawacki-Richer apud Santos, 2024, p. 7).

Portanto, é inegável que a cultura digital e a cibercultura provocaram resultados muito positivos para a área da educação, com reflexos diretos no ensino de Língua Espanhola. Neste sentido, cabe aos educadores buscarem investir mais em sua formação acadêmica, inicial e continuada, visando um maior domínio das novas tecnologias digitais para fazer uso delas no ambiente da sala de aula. Somente assim, será possível construir uma educação mais conectada com os avanços tecnológicos.

Visando contribuir para a disseminação e o uso das tecnologias digitais no ensino da língua estrangeira moderna, sobretudo no que diz respeito à Língua Espanhola, procuraremos a seguir apresentar uma sugestão de duas dessas ferramentas, a saber: Duolingo e Babbel. Tais aplicativos são de suma importância, uma vez que contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades, como é o caso da leitura e da escrita, o aumento do vocabulário, a oralidade, tradução de palavras, memorização de frases, entre outras mais, como fica bastante claro no trecho reproduzido a seguir:

Através do Duolingo, o ensino é baseado em repetição de expressões apresentadas no decorrer dos exercícios, além de possuir um ensino baseado na tradução de palavras. É por esse fator, também, que o aplicativo demonstra a preferência pelo uso do

método direto de ensino de línguas estrangeiras justificado, sobretudo, pela metodologia de ensino de gramática baseada na indução. Além disto, este método caracteriza-se pelo uso da língua estrangeira estudada através de associações e pela memorização de pequenas frases (Carvalho e Carvalho, 2020, p. 411).

Como se pode perceber no trecho acima, aplicativos e ferramentas digitais como o Duolingo, quando utilizados de forma correta e com intencionalidade, podem contribuir de forma bastante positiva para uma maior imersão do estudante de Língua Espanhola haja vista que o aplicativo possibilita que o discente, uma vez inserido na sala de aula, tenha uma maior familiaridade com as habilidades básicas da língua, com destaque para o aperfeiçoamento da escrita, o desenvolvimento da leitura, a ampliação vocabular e a construção de frases.

Neste sentido, outro modelo de proposta através do Duolingo ganha relevância, como percebe-se no trecho que segue

Entre as várias atividades no *Duolingo* estão os exercícios de cunho auditivo e oral que se constituem também das traduções de expressões disponibilizadas via áudio em que o aluno terá que fazer a tradução da língua materna oralmente para o espanhol. Também fazem parte uma série de lições que têm como objetivo ensinar o estudante a utilizar e distinguir o singular do plural, também, através de destreza oral e auditiva, além da leitura e da escrita (Carvalho e Carvalho, 2020, p. 411).

Dessa forma, percebe-se que as tecnologias digitais constituem ferramentas educacionais das mais importantes para o desenvolvimento da aprendizagem da Língua Espanhola. Evidencia-se, portanto, que os aplicativos digitais, a exemplo do Duolingo, são importantes ferramentas à serviço da educação, as quais contribuem fundamentalmente para a promoção de práticas de ensino mais dinâmicas e inovadoras,

em que docentes e discentes podem compartilhar conhecimento e juntos aprender de forma mais significativa.

De forma prática e buscando perceber como estas tecnologias se fazem presentes atualmente na sala de aula, buscou-se conversar por intermédio de redes sociais com duas professoras de Língua Espanhola que lecionam na rede pública de ensino do município de Juazeirinho-PB, uma da Escola Municipal Severino Marinheiro e a outra da Escola Cidadã Técnica Integral Deputado Genival Matias. A conversa, e não exatamente uma entrevista, ocorreu através do Whatsapp, onde foram enviadas algumas perguntas relacionadas ao conhecimento e utilização de aplicativos, jogos e plataformas de vídeo.

Na oportunidade foi perguntado as professoras Marciele Henrique de Medeiros Soares e Hanley Cristina Vasconcelos Figueiredo se elas faziam uso das novas tecnologias e de aplicativos digitais, nas práticas de ensino na sala de aula, ao que foi possível verificar que ambas as educadoras não apenas fazem uso de tais ferramentas educativas, como também estimulam seus alunos a terem baixados tais aplicativos em seus aparelhos celulares e smartphones para uso constante. Para Hanley Cristina,

A temática é bem interessante, nos dias de hoje os alunos estão imersos nas mídias digitais e com bastante conhecimento tecnológico e utilizar isso para o ensino/aprendizagem é bem importante, pois faz com que o aluno aprenda de forma lúdica e divertida, então acredito que traz benefícios sim.

Quando perguntado em relação aos aplicativos e mídias digitais utilizadas no espaço da sala de aula, a professora Hanley Cristina comenta:

O Kahoot e Bamboozle foram utilizados no contexto de aulas particulares, onde foi passado o jogo para a turma ao final da aula, em uma realidade onde todos tinham acesso à internet no Curso de idiomas. Ao concluir os alunos relataram que gostaram da experiência e aprenderam bastante. Já o Wordwall foi utilizando na escola pública de ensino integral, para esse momento foi feito um jogo da memória trabalhando os pronomes pessoais em espanhol, o mesmo só precisa do acesso à internet ao notebook do professor, sendo espelhado na TV.

De modo análogo à experiência relatada pela professora Hanley Cristina, também a docente Marciele Henrique tem um olhar bastante positivo ao que diz respeito às novas tecnologias na educação e mais particularmente em relação ao uso desses aplicativos no universo da sala de aula. A esse respeito, Marciele Henrique relata suas vivências e experiências pedagógicas inserindo as mídias digitais em suas práticas de ensino:

As tecnologias digitais estão cada vez mais inseridas em nosso cotidiano, assim que, em sala de aula é extremamente importante que utilizemos desses recursos para nos ajudar a levar o conteúdo de uma forma mais leve para nossos alunos, desse modo, eu utilizo o máximo possível, percebo que os alunos interagem mais, observam, conseguem entender melhor, sendo menos cansativo. Faço uso do PowerPoint com apresentações para explicações de conteúdo, também para quiz (jogo de perguntas), para repassar vocabulário ou revisar algum conteúdo. Utilizo o YouTube para apresentações de vídeos e músicas, assim como plataformas de filmes a exemplo: a Disney e Netflix. Também já indiquei o aplicativo Duolingo para os alunos e tive um resultado positivo, pois eles sempre falam que estão utilizando e gostando muito. Além disso, sempre indico tradutores ou dicionários online (Dicionário Real Academia Española - RAE, Reverso, etc.). Atualmente tenho testado outros sites de jogos e plataformas interativas (Wordwall, Kahoot, etc.) os quais geram um resultado

bem positivo, é sempre divertido, prazeroso e que trazem bons resultados. Na sala de aula, para utilizar esses recursos, temos a lousa digital e assim os alunos veem e participam, seja com jogos, seja até mesmo para apresentarem seminários. Mas, a escola agora disponibiliza de uma sala Google, toda equipada com recursos tecnológicos, onde podemos levar os alunos e utilizar os computadores, a sala foi inaugurada recentemente e logo estaremos utilizando-a.

Tomando como pressuposto os relatos das duas educadoras mencionadas anteriormente, bem como as considerações tecidas por autores que se dedicam aos estudos relacionados ao papel exercido pelas mídias digitais na educação, torna-se perceptível que os aplicativos são de suma importância para a promoção de práticas de ensino inovadoras, mais dinâmicas, lúdicas e interativas, sobretudo no que diz respeito ao ensino da Língua Espanhola. Dessa forma, cabe aos educadores investirem em sua formação continuada buscando se qualificar cada vez mais a fim de que possam fazer o uso adequado dessas ferramentas no âmbito da sala de aula.

Considerações Finais

Em vista do estudo empreendido e ancorado nas discussões levantadas por importantes pesquisadores na área da educação, a Ciberultura vem, sim, exercendo grande influência na cultura, na educação e na sociedade de um modo geral, estando presente no universo da sala de aula e fazendo parte das práticas de ensino e aprendizagem, imprimindo um maior dinamismo às aulas e despertando também um maior interesse dos estudantes na aprendizagem da Língua Espanhola, conforme demonstrado nas ideias e sugestões pedagógicas.

Neste viés, verificou-se que as TDIC's são importantes suportes digitais, que auxiliam no processamento de dados armazenados, através do mecanismo de decodificação de códigos numéricos e sinais, incluindo equipamentos, como é o caso de computadores, tablets e celulares, lousas digitais, projetores multimídia, entre outros. Todos esses suportes tecnológicos têm contribuído para a inovação das práticas educacionais desenvolvidas na sala de aula.

Como foi demonstrado ao longo das linhas deste trabalho, aplicativos de interatividade como Google Meet e o Zoom vêm sendo mais utilizados na educação, ao mesmo tempo que outros suportes como as plataformas de vídeo YouTube e Netflix, e aplicativos de linguagens e idiomas a exemplo do Duolingo e o Babbel, também ganharam mais espaço na sala de aula. Tais plataformas digitais tornaram possível o desenvolvimento de uma experiência pedagógica pautada em um ensino inovador e de melhor qualidade.

Fato é que todos esses suportes digitais vêm desempenhando um papel de suma importância no ensino de modo geral, e de maneira particular no ensino da Língua Espanhola. Cada um ao seu modo permite aos educadores trabalharem os diversos aspectos relacionados à língua, tanto a escrita, a oralidade, como também a tradução, desenvolvendo com isso as habilidades e competências necessárias ao pleno domínio da Língua Espanhola, contribuindo, deste ponto, com um ensino mais conectado com as novas demandas sociais.

Por fim, cumpre ressaltar que de modo nenhum esse trabalho tem a pretensão de encerrar a discussão sobre a cultura digital na sala de aula e sobre o papel das TDIC's no ensino de Língua Espanhola, constituindo, portanto, um ponto inicial para reflexões sobre o tema abordado, de modo que novos trabalhos são necessários para um maior aprofundamento da temática em estudo. Neste sentido, a temática ca-

rece de novas pesquisas e novos olhares, sobretudo no que diz respeito, principalmente, à recepção e a interação por parte dos estudantes em relação às novas tecnologias digitais.

Referências

BRITO, Glaucia da Silva; COSTA, Maria Luísa Furlan. Cultura digital e educação: desafios e possibilidades. In: *Dossiê: Cultura digital e educação*. Educar em Revista, Curitiba, v. 36, e 76482, 2020.

CARVALHO, Lyandra Bessa de; CARVALHO, Tatiana Lourenço de. Reflexões sobre propostas de atividades de Espanhol em ambientes virtuais de aprendizagem móvel. *Leitura, Maceió*, n. 67, set./dez. 2020 – ISSN 2317-9945.

Dossiê Linguística Aplicada, p. 404-420.

CORDEIRO, Salete de Fátima Noro. Tecnologias digitais móveis e cotidiano escolar: espaços/tempos de aprender. 2014. 327 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia. Salvador: UFBA, 2014

COSTA, Rogério da. *A Cultura Digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

NETO, José Carlos da Silva. Inglês Conectado: a tecnologia e o ensino de línguas. In: NERY, Luciana Fernandes (Org). *Diálogos e experiências no município de Juazeirinho*, PB. – Queimadas: Gráfica Cópias e Papéis copiadora, 2017.

PEREIRA, Ana Carolina Reis. Os desafios do uso das tecnologias digitais na educação em tempos de pandemia. *Campinas, SP* v.24 n.1 p. 187-205 jan./abr. 2022. Acesso em 2 de abril de 2024.

SANTOS, Débora Sandyla de Araújo dos. *Atuação docente em tempos de Cibercultura: reflexões sobre ferramentas virtuais e ensino na modalidade EaD via Zoom*. UFPB: 2021.

SANTOS, Ciro et alli. Sociedade em rede: o impacto da cibercultura na Educação a Distância. IN: *Ead em Foco*, v. 14 n. 2 (2024): Edição Especial - 100

anos da EaD no Brasil - O Presente e Futuro na era digital.

SILVA, Josenildo Marques da; LIMA, João Batista de. As multimídias na sala de aula: por um ensino de História inovador e de melhor qualidade. In: *X Semana de Pedagogia*. UEPB: 2011.

Recebido em: 20/01/2024

Aprovado em: 07/03/2025

Licenciado por

