

## 30 anos de CALL no Brasil: uma área andaimada sobre “ombros de gigantes”

Susana Cristina dos Reis<sup>1</sup>

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, Brasil

**Resumo:** Este artigo é uma pesquisa de síntese, com base em um mapeamento bibliográfico feito em publicações acadêmicas selecionadas em periódicos acadêmicos e dissertações produzidas no contexto brasileiro durante o período de 2019 a 2022. Por meio desse estudo de revisão sistemática, busco triangular os dados obtidos com as produções de um renomado pesquisador ativo na área de CALL, o Professor Dr. Vilson Leffa. Os resultados analisados evidenciam os temas prioritários em discussão na atual agenda de pesquisa em CALL, incluindo ainda a produção de material didático digital e o uso de jogos em práticas de ensino de línguas. Tais temas foram identificados pela análise da revisão sistemática e comparados com as produções de Leffa, o qual neste estudo homenageamos por suas ricas e inspiradoras produções feitas ao longo de sua carreira acadêmica à área de CALL.

**Palavras-chave:** Publicações acadêmicas; Agenda de pesquisa; CALL; Professor Dr. Vilson Leffa.

**Title:** 30 years of CALL in Brazil: a scaffolded area under the shoulder of giants

**Abstract:** This article is a research synthesis, made by a mapping done in academic journals, and the theses published in the Brazilian academic context between 2019 and 2022. Doing this systematic review of literature, the purpose is to triangulate the data collected with the academic publication of a well-known and active researcher in the field of Computer Assisted Language Learning, Professor Vilson Leffa. The results discussed in the article highlight the themes under discussion in the CALL agenda, including the design of digital teaching material and use of games in practices of language teaching, as identified by the analysis, and compared with the academic production of the Leffa, whom we would like to honor him by his rich and inspiring productions made throughout his academic career to CALL as a field of studies.

**Keywords:** Academic Publication; Research Agenda; CALL. Professor Vilson Leffa.

---

<sup>1</sup> Doutora em Letras pela Universidade Federal de Santa Maria. Professora no Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional de Tecnologias em Rede, na UFSM. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1697-2237>. E-mail: [susana.reis@ufsm.br](mailto:susana.reis@ufsm.br).

## Introdução

Em 2010 concluí minha tese e naquele texto reportei uma pesquisa de síntese que desvendava os discursos de pesquisadores da área de *Computer Assisted Language Learning* (CALL) por meio da textualização de suas pesquisas publicadas, tanto no Brasil quanto no âmbito internacional (REIS, 2010). Nessa pesquisa, apresentei também uma proposta de agenda de pesquisa para área de CALL, a qual descrevia sugestões de temas/tópicos, por meio da análise crítica de gêneros e discursos em publicações acadêmicas.

No período investigado, o *corpus* incluía mais de 160 relatos de pesquisa, cujos estudos propostos, até aquele momento, mostravam uma nova área de pesquisa em ascensão no Brasil, a qual precisava definir a sua agenda. Os resultados apresentados em Reis (2010) descrevem os esforços dos diferentes grupos de pesquisas em fomentar a existência da comunidade discursiva em CALL e, que no contexto brasileiro, CALL orientava-se por quatro eixos temáticos, a saber: linguagem, participantes, tecnologias e pedagogia on-line (REIS, 2010, p.83).

Enquanto isso, no cenário internacional, os avanços teórico-práticos já eram bastante notáveis, e CALL já se consagrava com mais de 20 anos de pesquisa, apesar dos discursos de seus pesquisadores indicarem situações similares àquelas encontradas no contexto brasileiro. Com isso, percebeu-se também a necessidade de revisitar o que se considerava como o estágio de normalização quanto à aplicação de tecnologias em sala de aula. Conforme sugere Bax (2003), o estágio de normalização é quando CALL se torna invisível e verdadeiramente integrada ao ensino.

Com base nesse conceito, é notável que no período investigado essa não era a realidade em nosso país, já que as publicações analisadas indicavam que cada vez mais CALL ocupava o seu lugar; no entanto, essa área ainda não estava em um estágio de invisibilidade (REIS; 2008; 2010; 2011; 2012a; 2012b). Recentemente, a publicação de Costa *et al.* (2020) reforça também a discussão sobre as temáticas e as concepções em foco em nossa área ao analisar os trabalhos acadêmicos apresentados durante os últimos 10 anos da Jornada de Elaboração de Materiais, Tecnologias e Aprendizagens de Línguas.

Esses estudos prévios me mostram que CALL projetou-se como área de investigação, sendo suportada e andaimada pelos “ombros de gigantes acadêmicos”, os quais impulsionam os avanços teórico-práticos quanto à inserção, ao uso e à avaliação de tecnologias no ensino de línguas. Por outro lado, embora evidenciamos uma intensa inclusão de tecnologias durante a pandemia nas práticas de aprendizagens, o retorno do ensino à presencialidade requer de seus agentes novas ações. Isso revela-se principalmente pelo retorno tímido quanto à inserção e ao uso de tecnologias em aulas de línguas, se compararmos com as ações reportadas em publicações acadêmicas do mesmo período.

Tendo por base essas inquietações e a necessidade de fomentar processos híbridos no ensino, neste artigo, tenho como objetivo geral apresentar um mapeamento bibliográfico realizado em periódicos brasileiros, em nível nacional, com a intenção de descrever o que tem sido proposto sobre a aplicação de tecnologias nos últimos três anos (2019 a 2021) em práticas

de ensino e aprendizagem de línguas adicionais. Além disso, nesse levantamento incluímos dissertações defendidas em um programa de pós-graduação de Mestrado profissional da UFSM, no âmbito local, com a intenção de investigar se os temas propostos nas dissertações também estão sendo discutidos em periódicos nacionais.

Como objetivo secundário, busquei identificar se as temáticas propostas para a agenda de pesquisa, proposta por Reis (2010) ainda estão em foco ou se já estão consolidadas. Para isso, as perguntas de pesquisa norteadoras deste artigo são as seguintes: 1) Está já consolidada a agenda de pesquisa em CALL proposta por Reis (2010)?; 2) Tendo por base os estudos investigados, é possível afirmar que temos um *status* de normalização do uso de tecnologias em nossas práticas de pesquisa, ensino e extensão (BAX, 2003; 2011)?; Ou, estamos, ainda, em um *status* de desterritorialização, como proposto por Leffa (2006)?

Para ampliar esse diálogo e fomentar novas discussões sobre ensino de línguas e tecnologias no Brasil, sintetizo também neste artigo as produções acadêmicas publicadas pelo Professor Dr. Vilson Leffa, com base em um estudo netnográfico (KOZINETTS, 2014) em seu *site* pessoal e em seu currículo Lattes, buscando ao mesmo tempo fazer uma curadoria dos trabalhos desse renomado pesquisador, a fim de identificar suas contribuições à área de CALL. Além disso, ao discutir os resultados obtidos, pretendo estabelecer diálogo com esse autor por meio de suas publicações, com a intenção de, a partir dessa triangulação, validar novos discursos que podem ser consolidados em nossa área de pesquisa.

Resultados obtidos por meio da análise indicam a necessidade de aprofundamento de alguns temas de pesquisa, incluindo na agenda estudos que abordem, discutam e produzam novas pesquisas e diretrizes com vistas a orientar, principalmente o *design* de materiais didáticos digitais e as práticas de ensino on-line, em uma perspectiva crítica, com foco em multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2015; REIS, 2021) para fomentar a abordagem híbrida em aulas de línguas e o ensino a distância. Ademais, recomenda-se a inclusão de novos temas na agenda de pesquisa em CALL, reorganizando àqueles que fazem parte das atuais práticas de ensino e aprendizagem de línguas, tendo por base as investigações implementadas no âmbito nacional e nos contextos locais.

Por fim, neste artigo, na próxima seção, apresento e descrevo o percurso metodológico definido para esta pesquisa e, na terceira seção discuto a metáfora CALL como área andaimada nos ombros de gigantes, buscando por meio da análise dos dados explicitar os novos temas que fazem parte da agenda de CALL no contexto brasileiro.

### **Percurso Metodológico**

Este relato faz parte de um projeto de pesquisa guarda-chuva em desenvolvimento no Grupo de Pesquisa/CNPq Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NUPEAD), nomeado como “Investigação de diretrizes para orientar a produção de materiais didáticos digitais para cursos online em uma perspectiva sistêmico-funcional com foco em gêneros e multiletramentos”, registro GAP/CAL 056102, na UFSM.

Nesse projeto temos como objetivo identificar diretrizes teórico-metodológicas sobre o processo de produção de material didático digital, a partir de resultados publicados em estudos prévios na área de CALL e entrevistas com pesquisadores renomados na área. Atualmente estamos em fase inicial de mapeamento bibliográfico, em cuja etapa inclui-se a síntese preliminar dos dados que serão discutidos amplamente no projeto em desenvolvimento. Vale ressaltar que essa sistematização é feita colaborativamente por membros do grupo e, por isso, também é utilizada como fonte documental bibliográfica de pesquisas em andamento no NuPEAD, tais como as de iniciação científica, mestrado e doutorado.

Portanto, neste artigo reporto uma pesquisa netnográfica (KOZINETS, 2014), de abordagem qualitativa, indutiva, realizada com base em publicações acadêmicas, a fim de estabelecer uma revisão sistemática de literatura (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007), em gêneros acadêmicos, publicados em três diferentes tipos de *sites*: a) de periódicos acadêmicos; b) de Programa de Pós-Graduação institucional e; c) pessoal de pesquisador da área de CALL.

Para a análise de dados, o primeiro *corpus* é constituído de artigos publicados em periódicos da área de Letras, mais especificamente da Linguística Aplicada; o segundo em dissertações publicadas no *site* de um Programa de Pós-graduação de um Mestrado Profissional, em nível local, institucional, da UFSM; e o terceiro nas produções acadêmicas divulgadas em *site* pessoal de um renomado pesquisador da área de CALL. Na sequência, apresento mais detalhes sobre cada contexto investigado.

Para coletar os dados em nível nacional, iniciamos pelo mapeamento em periódicos acadêmicos classificados como *Qualis* de extrato superior (A1, A2, B1 e B2), que foram publicados nos últimos 3 anos (2019 a 2021), sendo que foram incluídos nesse *corpus* 49 artigos (*Corpus 1*). No âmbito local, os dados selecionados para compor o segundo *corpus* são as dissertações defendidas e publicadas no Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), da Universidade Federal de Santa Maria (*Corpus 2*). É importante informar que, para esta análise, consideramos apenas a leitura do título e do resumo das dissertações selecionadas. Nesse *corpus* incluí 22 resumos de dissertações da área de Letras, as quais foram publicadas nos últimos sete anos e defendidas entre os anos de 2015 e 2022.

Para fins de informação é oportuno mencionar que o programa de pós-graduação supracitado é um Mestrado interdisciplinar, classificado como avaliação 4 pela CAPES<sup>2</sup>, em cujo programa são orientadas pesquisas com foco em diferentes áreas interdisciplinares (Letras, Educação, Artes, Design, Ciência da Computação, Pedagogia, entre outras). O programa iniciou em 2013 na UFSM e as produções resultantes são apresentadas no formato de dissertações e produtos técnicos, as quais são divulgadas no site do programa (<http://www.ufsm.br/ppgter>). Para definir as dissertações a serem incluídas nesse mapeamento, consideramos os seguintes critérios: a) apresentar uma proposta de pesquisa

---

<sup>2</sup> Avaliação do período de 2013 a 2022. Reconhecido pelo Ministério da Educação – Portaria n. 609/2019

para a área de Letras, com foco em língua portuguesa, inglesa e espanhola; b) ser uma pesquisa sobre o uso e/ou desenvolvimento de tecnologias educacionais em rede.

O terceiro conjunto de dados é constituído pela produção bibliográfica pessoal do Professor Dr. Vilson Leffa (*Corpus 3*), pesquisador ativo na área de CALL desde os anos 90, conforme produção divulgada em seu *site*. Na sua página pessoal, Professor Leffa (<https://leffa.pro.br/textos/trabal.htm>) publica, mais especificamente na seção *Meus textos*, em português, uma variedade de gêneros acadêmicos. Entre eles estão incluídos artigos, livros e capítulos de livros. Nessa seção foram encontrados 23 textos, sendo que, para a seleção, consideramos apenas os artigos com foco sobre o ensino de línguas com uso e/ou o desenvolvimento de tecnologias. A tabela 1 sintetiza os dados quantitativos incluídos para análise nesta pesquisa.

Tabela 1 - Síntese dos dados coletados

<b>Corpus</b>	<b>Gêneros acadêmicos</b>	<b>Quantidade</b>	<b>Período de publicação</b>
<i>Corpus 1</i>	Artigos Acadêmicos	49	2019 a 2022
<i>Corpus 2</i>	Dissertações	15	2015 a 2022
<i>Corpus 3</i>	Artigos/Capítulos de livros	23	1999 a 2022
<b>Total</b>		87	

Fonte: Banco de Dados do NuPEAD 2022<sup>3</sup>

A partir da seleção dos conjuntos de dados, analisamos os títulos e os resumos dos textos, e estabelecemos uma triangulação sobre as publicações divulgadas nos três contextos, considerando avaliar e descrever o cenário nacional de publicação, o institucional/local e o pessoal em que pesquisadores da área participam.

Como apresentado na introdução, neste artigo busco resposta às perguntas de pesquisa: 1) Está atualmente a agenda de pesquisa em CALL consolidada? 2) Com base nos estudos selecionados, podemos afirmar que temos um *status* de normalização do uso de tecnologias em nossas práticas de pesquisa, ensino e extensão (BAX, 2003; 2011)? Ou, ainda estamos em um *status* de desterritorialização, como proposto por Leffa (2006)? A partir da análise, é possível identificar quais temas ainda estão em discussão na agenda de pesquisa? As categorias propostas em 2010 precisam ser ampliadas ou é possível incluir outros tópicos/temas nela? Como as produções de Leffa (1999-2022) contribuem para a consolidação da área de CALL? Tendo em mente a discussão dessas questões, na próxima seção, analiso e discuto os dados divulgados por meio das pesquisas em CALL no Brasil, principalmente no período de 2019 a 2022.

<sup>3</sup> Dados compilados estão disponíveis em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1w2aljMg8DwoLivX5FXjxADfy0NiAZOtm?usp=sharing>.

Para analisar e classificar os estudos coletados, revisito a Agenda de Pesquisa em CALL (REIS, 2010, p.83), com foco em identificar as três categorias amplas, as quais são: a) Linguagem como ferramenta mediadora da interação no contexto digital; b) Práticas de ensino e de aprendizagem no contexto digital e c) Estado da Arte. De acordo com Fragoso, Recuero e Amaral (2016, p. 94), categorias

(...) surgem a partir do processo de construção de teoria fundamentada nos dados e é baseado em constante comparação entre código e, posteriormente, entre conceitos. (...) nesse estágio, os conceitos são comparados entre si, proporcionando que semelhanças e diferenças sejam observadas e categorias mais amplas sejam construídas. As categorias, assim, são um nível mais abrangentes e superior aos conceitos, que já traz em si elementos mais generalizantes, provenientes do campo. São essas categorias, também, que vão finalmente dar origem à teoria (FRAGOSO et al., 2016, p.94).

Para Reis (2010) essas categorias foram evidenciadas pelos dados analisados em seu estudo e têm os descritores apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1 - Categorias com as temáticas incluídas na Agenda de Pesquisa em CALL (REIS, 2010)

Categoria	Descritor
“Linguagem como ferramenta de interação social no contexto digital”	Pesquisas que analisam a linguagem manifestada por meio de diferentes gêneros digitais e multimodais, tais como em <i>blogs</i> , <i>wikis</i> , bate-papo, <i>e-mails</i> , <i>websites</i> , redes sociais, aplicativos, jogos digitais, infográficos, narrativas, cursos on-line, jornais on-line, revistas eletrônicas, etc. Nesses estudos, a linguagem geralmente é concebida como fenômeno social e cognitivo, resultante da interação dos participantes por meio dos gêneros digitais e multimodais.
“Práticas sociais de ensino e de aprendizagem no contexto digital”	as pesquisas: a) descrevem e analisam abordagens para o ensino e aprendizagem de línguas <i>on-line</i> ; b) reportam os papéis assumidos pelos participantes do ciberespaço em contextos de interação <i>on-line</i> ; c) avaliam tecnologias a partir das percepções dos participantes; d) analisam ou avaliam recursos e materiais didáticos para o ensino e aprendizagem de línguas mediadas por computador.
“Estado da arte”	os estudos que discutem o estado da arte das pesquisas desenvolvidas na área de CALL/TELL, nas quais os pesquisadores buscam descrever possíveis agendas de pesquisa a partir da análise de estudos prévios que foram publicados em períodos diferentes, geralmente focalizando estudos desenvolvidos entre os anos de 1980 e 2022.

Fonte: Adaptado de Reis (2010, p. 89-90)

Tendo em vista os procedimentos descritos, na próxima seção discuto os dados e os resultados obtidos.

### **CALL andaimada sobre os ombros de Gigantes**

Ao iniciar esta seção, em primeiro lugar explico a metáfora que trago no título deste artigo: “CALL andaimada sobre os ombros de gigantes”, pois é assim que concebo essa área sendo construída e disseminada no Brasil, pelo menos, nos últimos 20 anos. E, especialmente para este número temático, gostaria de homenagear um dos “gigantes acadêmicos” da área de CALL, nosso querido Professor e pesquisador Dr. Wilson Leffa, a quem dedico este texto com todo o meu carinho e admiração, por suas valiosas contribuições à essa área de pesquisa.

Portanto, além de discutir os avanços, os desafios e *status* com relação à área de CALL, proponho também neste artigo a curadoria da produção acadêmica do Professor Leffa<sup>4</sup> (BEVILAQUA et al., 2021), por reconhecê-lo como uma referência fundamental para as pesquisas de CALL no Brasil, já que – como autor – tem produzido diferentes produtos técnicos e tecnológicos (artigos, livros, ebooks, vídeos no Youtube, sistema de autoria, materiais digitais) que fazem parte da sua produção acadêmica.

De acordo com Beviláqua et al. (2021) é difícil afirmar a origem do conceito de curadoria na área da Educação, já que o termo originalmente foi adquirindo significado, considerando os diferentes contextos sócio-históricos e/ou campos de conhecimento. Em vista disso, retomo aqui a definição apresentada pelos autores em que se entende que

Do ponto de vista etimológico, trata-se de uma palavra latina, *curare*, que significa cuidar ou preservar (CORREIA, 2018). Por aproximação, um curador seria “aquele que cuida”, e, com efeito, em áreas como o Direito, o termo curadoria é utilizado para designar o papel de pessoas incumbidas, judicialmente, pelo cuidado de terceiros. (grifo nosso) (BEVILAQUA et al., 2021, p. 253)

Embora a curadoria nos estudos da LA refere-se, de modo geral, a de materiais didáticos digitais e seja um tópico emergente em discussão nos estudos, os autores Deschaine e Sharma (2015), citado em Bevilaqua *et al.* (2021) afirmam que a curadoria implica em reconhecer etapas tais como: coleta, categorização, crítica, conceituação e circulação, as quais são consideradas como pilares essenciais nesse processo. Por isso, entendo que embora o foco neste artigo não seja discutir toda a produção do Professor Leffa, incluindo os materiais didáticos produzidos por ele, a sua produção acadêmica também pode ser motivo de curadoria, cujo processo dou início neste artigo propondo a coleta, a categorização e crítica, a partir das suas produções divulgadas em seu site pessoal.

Outro aspecto a ser destacado é que, de acordo com Motta-Roth e Hendges (2010), em seu livro “Produção textual na Universidade”, revisar a literatura de uma área significa dar crédito e reconhecimento à literatura prévia produzida, e essa prática é definidora, tanto para

---

<sup>4</sup> Carinhosamente e respeitosamente optei por chamá-lo neste texto como Professor Leffa, pois é assim que geralmente me dirijo a esse pesquisador em situações de interação pessoal.

a condução de novas pesquisas quanto para orientar a formação de novos pesquisadores, principalmente, quanto à redação acadêmica de teses, dissertações e artigos.

Por isso, nesse mesmo livro, Motta-Roth e Hendges (2010), citando ainda estudos prévios de Feak e Swales (2009), os autores comparam a prática de sistematizar a literatura prévia com a ideia de “apoiar-se nos ombros de gigantes”. Para as autoras, em práticas de pesquisa é importante o pesquisador buscar suporte “nos ombros de gigantes”, pois como citado nesse livro “os anões só conseguem “enxergar mais longe” por estarem apoiados nos ombros dos gigantes” (MOTTA-ROTH; HENDGES, 2010, p.90).

Tendo em mente essa metáfora, entendo que ao fazer revisão sistemática de literatura prévia e a curadoria da produção intelectual de pesquisadores renomados como o Professor Leffa, tenho como objetivo principal reforçar que buscamos “utilizar, reconhecer e dar crédito à criação intelectual de outros autores” (MOTTA-ROTH; HENDGES, 2010, p. 90) e, também, apoiar-se em “ombros de gigantes”, para fundamentar novos resultados de pesquisas e posteriormente discuti-los.

Com base nesse entendimento, penso que elaborar sínteses de pesquisa é uma prática para promover não só a aprendizagem e a formação de novos pesquisadores na área de CALL, mas também uma maneira de fomentar o reconhecimento ético sobre pesquisas prévias produzidas em um campo transdisciplinar (LEFFA, 2006). Nesse sentido, ao propor essa metáfora, destaco e faço referência a ideia de que “CALL é andaimada sobre os ombros de gigantes”, pois no Brasil nossa área cresceu, projetou-se, foi mobilizada aos poucos pelos membros de sua comunidade discursiva, para ganhar visibilidade e hoje ser reconhecida como área de investigação. Por isso, a área de CALL não só avançou sobre os ombros de gigantes, mas passou a ser “andaimada” pelos “gigantes acadêmicos” para que seus novos pesquisadores pudessem “enxergar longe”. A cada avanço, passamos de um nível de desenvolvimento para outro, procurando disseminá-los por meio de publicações e ações práticas em sala de aula.

O conceito de andaimes é basilar em muitas publicações da área de CALL e é uma perspectiva de ensino de linguagem norteadora de diversos estudos no Brasil, consequentemente, entender a linguagem como um fenômeno social e cognitivo (REIS, 2010; 2021), adotando-a como uma perspectiva norteadora das práticas de ensino mediado por tecnologias, contribuiu significativamente para que as ações de ensino e pesquisas fossem fortalecidas, contando principalmente com “os ombros” e a mediação de seus pesquisadores para fazê-la evoluir.

Adotando essa perspectiva vygostkiana no ensino mediado por tecnologias, a comunidade discursiva em CALL no Brasil, em cujo grupo também me incluo, implementou nos últimos 30 anos práticas efetivas com o uso de diferentes artefatos em sala de aula de línguas. Por isso, como membros dessa comunidade compartilhamos de conceitos basilares, tais como o entendimento de que a aprendizagem se dá pela mediação de diferentes artefatos, pela interação e pela colaboração com outros, por meio de trocas e compartilhamentos. Com base nesses conceitos e, outros ainda já mobilizados em publicações acadêmicas, as práticas significativas de aprendizagem podem ser fortalecidas, promovendo



os multiletramentos e o ensino crítico (LEFFA, 2021; REIS, 2021), aderindo a novas perspectivas teóricas para entender os fenômenos e sustentar as ações, atividades e as particularidades do uso da linguagem em situações mediadas por tecnologias.

Portanto, as perspectivas teóricas que fundamentam os estudos em CALL (REIS, 2010; 2011; COSTA et al., 2020; MARTINS; MOREIRA, 2012) são importantes para fornecer os andaimes necessários para passarmos de um nível de desenvolvimento para outro, sejam estes andaimes ofertados por meio da divulgação e da popularização das pesquisas produzidas, ou por meio do ensino e de práticas efetivas de ensino.

*Língua(gens), Ensino e Tecnologias: O que temos feito no Brasil? Em que estágio estamos? Quais nossos avanços nos últimos 30 anos?*

Em 2010, quando escrevia minha tese, encontrei uma citação de Leffa (2006) em que o autor afirmava que “parece haver certa desterritorialização da área” que é caracterizada pela dificuldade de demarcar os limites do que pertence a uma ou outra área de conhecimento, “como se CALL fosse ao mesmo tempo terra de todos e terra de ninguém” (LEFFA, 2006, p.17). Essa citação naquela época motivou a minha investigação e justificou a necessidade de identificar a organização dos temas emergentes em investigação para que os pesquisadores pudessem aprofundar conhecimentos e ampliar suas pesquisas da área.

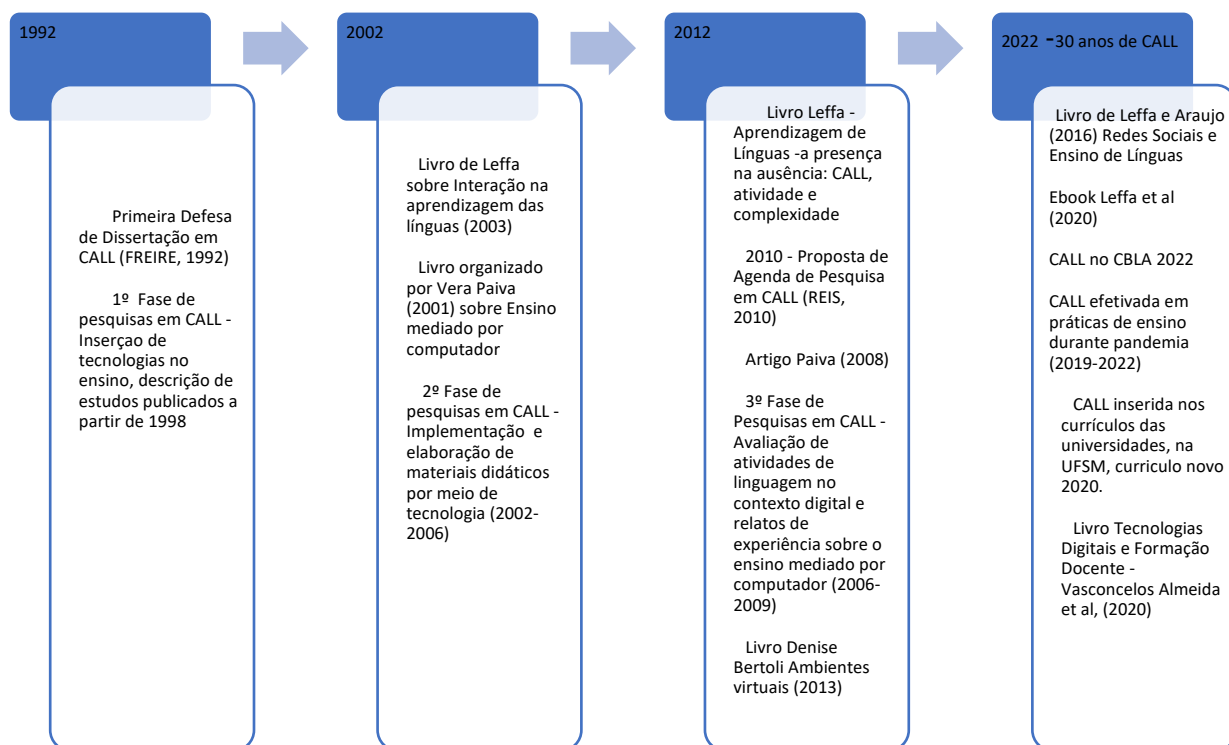
Sabemos que o reconhecimento de uma área não se dá apenas pelas suas textualizações em práticas discursivas, mas também pelos seus usos em práticas sociais. Em práticas de ensino, CALL é referenciada e nomeada como Linguagens e Tecnologias, Ensino de Línguas e Tecnologias, ou, ainda, como TELL (LEFFA et al., 2020; MARTINS; MOREIRA, 2012; REIS, 2008; 2010; 2011; 2012). Essas nomenclaturas são legitimadas quando analisamos publicações acadêmicas, documentos oficiais como currículos de cursos, normativas e resoluções reconhecidos pelo Ministério da Educação.

Além do seu reconhecimento como área, a inserção de práticas de ensino mediado por tecnologias começou a ter mais visibilidade em currículos de cursos de graduação e de pós-graduação em Letras em nosso país, mostrando assim que a validação de seus feitos, vão além daqueles disseminados por meio de publicações, pois a área começa a ter visibilidade em currículos, em periódicos e eventos importantes de Letras (por exemplo, no Congresso Brasileiro de Linguística Aplicada (CBLA). No GrPesq CNPq NUPEAD, ao analisarmos a inserção de tecnologias em currículos de cursos de letras, em universidades federais do sul do Brasil, percebemos que, na UFRGS, por exemplo, há disciplinas que discutem o uso de tecnologias, sendo estas classificadas como eletivas, por exemplo por meio das disciplinas como Projeto de aprendizagem em ambientes digitais, Mídia e Tecnologias digitais em espaços escolares, produção textual (em inglês) mediada por tecnologias. Em instituições como Unipampa, as disciplinas com foco em multiletramentos discutem o uso de tecnologias, conforme descrito na ementa, mas não há menção à palavra tecnologias nos títulos das disciplinas.

Já na UFSM, temos três disciplinas incluídas como obrigatórias nos currículos dos cursos de Letras (Português, Inglês e Espanhol), nomeadas como Fluência e Letramento

Digital, Ensino mediado por tecnologias e Formação de Professores para EAD. Nas universidades do Paraná, a UFPR registra no currículo a disciplina Laboratório temático IV de língua inglesa: tecnologia e educação e a UTFPR inclui como obrigatória a Linguagem e Tecnologia. Na UFSC há apenas indicação de uma disciplina optativa sobre tutoria em EAD.

Gráfico 1 – Timeline com produções sobre 30 anos de CALL no Brasil



Fonte: Da autora.

Esses dados reforçam que, além da proliferação de estudos sobre diversos tópicos e subtópicos, fazendo ampla divulgação sobre CALL, a sua inserção em diferentes práticas sociais, principalmente em práticas de ensino e aprendizagem, visam promover multiletramentos e uma nova perspectiva na formação de novos professores para atuação efetiva com o uso de tecnologias. Desse modo, observa-se que, de fato, não há ainda um estágio de normalização como proposto por Bax (2003). Por outro lado, como enfatiza o autor em estudo publicado em 2011, esse conceito precisa ser revistado e sugere que canetas e livros são artefatos invisivelmente inseridos no ensino de línguas, no entanto, ao repensar o conceito de normalização propõe que o estágio de normalização deve ser concebido dentro de uma estrutura "contextualizada" (BAX, 2011).

Para isso, o autor entende a importância de aliar essa discussão a uma perspectiva neovygotskiana e estabelece cinco elementos centrais da educação e da aprendizagem de línguas, pelos quais argumenta que a discussão sobre normalização poderia ser enquadrada. Para Bax (2011) a normalização deve ser aliada ao acesso ao conhecimento, a participação e a interação e, também, a outros elementos importantes, tais como mediação, intervenção especializada, andaimes, modelagem e letramento crítico. Para o autor, todos esses

elementos podem desempenhar um papel importante no movimento de integração de uma nova tecnologia em direção à normalização no ensino línguas. Com base nessas premissas, concluo que não há mais uma “desterritorialização da área” como proposto por Leffa (2006), mas sim uma territorialização que está sendo demarcada principalmente pela atuação ativa da comunidade discursiva de pesquisadores em CALL, sobre os quais destaco algumas características na próxima seção deste artigo.

#### *A Comunidade discursiva em CALL iniciada nos anos 90*

Para descrever a textualização da prática de pesquisa em que os pesquisadores da área de CALL participam e realizam atividades sociais, é preciso olhar para as práticas sociais e discursivas realizadas pelos membros dessa comunidade, identificando quem são eles e em que atividades se engajam (REIS, 2010, p. 78).

Para pesquisadores que fundamentam seus estudos da Análise Crítica de Gêneros, o conceito de comunidade discursiva, proposto por Swales, em 1990, apresenta características que têm sido muito úteis para delimitar a existência de comunidades em diferentes áreas do conhecimento. Os dados coletados por Reis (2010) reforçaram a identificação da existência da comunidade discursiva em CALL, nos termos propostos por Swales (1990). Porém, outras definições têm sido propostas ao longo dos anos, levando em consideração o discurso para identificar uma comunidade disciplinar (HYLAND, 2009, p.46-65).

De acordo com Hyland (2009), o conceito de comunidade discursiva tem sido ampliado de uma visão estabelecida em termos de normas e orientações (SWALES, 1990) para ser identificada em termos de engajamento individual por meio de certos discursos e participação em práticas sociais. Para o autor, “a cultura acadêmica, as ideologias disciplinares e os discursos acadêmicos são inseparáveis e entrelaçados, os quais dependem mutuamente um do outro” (HYLAND, 2009, p.65). Isso significa conceber a ideia de comunidade como modelo (*framework*) para conceituar as expectativas, as convenções e as práticas que influenciam a comunicação acadêmica.

Nesse sentido, a identificação de discursos de uma comunidade pode ser uma maneira útil de descrever os letramentos e as práticas sociais realizadas nas disciplinas individuais (as práticas realizadas em CALL, por exemplo), já que essas práticas podem oferecer *insights* no modo como os pesquisadores de uma disciplina entendem suas comunidades. Portanto, para o autor (HYLAND, 2009, p. 55), ao analisar uma comunidade discursiva é importante considerar a participação acadêmica na coletividade, já que essa participação ajuda a organizar a existência de uma comunidade discursiva, visto que esta é estruturada pelo discurso.

Para melhor entendermos as práticas da comunidade discursiva de pesquisadores da área de CALL, a pesquisa de Reis (2010) buscou contribuir para consolidar uma proposta de agenda de pesquisa para a área, pois apesar das dificuldades em sistematizar os resultados por temas, a partir do mapeamento realizado, esse estudo destacou que os membros dessa comunidade: 1) possuem objetivos e interesses de pesquisa em comum (por exemplo,

publicam artigos acadêmicos eletrônicos sobre CALL; participam em eventos específicos); 2) desenvolvem diferentes formas de comunicação entre os pares (por exemplo, comunicação via e-mail, listas de discussão, eventos científicos, fóruns de discussão, redes sociais); 3) possuem léxico específico da área (por exemplo, *computer assisted language learning, online learning, online interaction, online language learning, e-learning, Mobile Assisted Language Learning*); 4) desenvolvem seu próprio elenco de gêneros (por exemplo, artigos acadêmicos sobre CALL; colunas temáticas sobre *softwares* de ensino de línguas; *sites* pedagógicos de língua inglesa, aplicativos e jogos sobre e para o ensino de línguas).

Além do objetivo de publicação de textos *online*, a comunidade discursiva em CALL compartilha outros objetivos. Por meio de entrevistas realizadas com os membros dessa comunidade, identifiquei que os interesses dos pesquisadores visam a principalmente: a) propor alternativas pedagógicas para o ensino de línguas mediado por computador; b) identificar tecnologias que fossem mais apropriadas para a aprendizagem de certas habilidades linguísticas; c) identificar e descrever os papéis dos participantes do contexto virtual de interação social. Ao comparar as publicações anteriores e as recentes, é importante salientar que a comunidade discursiva em CALL no Brasil ampliou-se e consolidou-se na última década. Em vista disso, na próxima seção descrevo o foco das pesquisas atuais em CALL no Brasil.

### *O que as pesquisas atuais nos mostram*

A análise dos dados, incluindo o período de 2019 a 2021, pelo mapeamento de revistas acadêmicas, demonstrou que os estudos podem ser classificados principalmente nas temáticas “Práticas de ensino e de aprendizagem no contexto digital e de Estado da Arte”, conforme apresentamos síntese dos dados no Quadro 2. No entanto, não temos registro até o momento de estudos com foco na categoria “Linguagem como ferramenta mediadora da interação no contexto digital”. Por outro lado, é importante salientar que se trata de uma primeira reorganização dos dados recentes coletados. É possível que ocorra alguma modificação, visto que ainda estamos desenvolvendo uma análise mais aprofundada e incluindo novos estudos.

Ao elaborarmos essa classificação por temática, evidenciamos a necessidade de adicionar novas categorias àquelas apresentadas por Reis (2010), visto que, nos últimos três anos, a maioria dos estudos mantém foco nas práticas educativas do contexto digital e uma maior preocupação em discutir a apresentação e a análise de propostas/*frameworks* (34,88%) do que somente considerar a avaliação pelos participantes (23,25%) e o uso de tecnologias em sala de aula (20,93%) (Quadro 2), como acontecia na década passada (LINHATI; REIS, 2022).

Dos 49 artigos coletados, os temas com maior incidência são sobre produção de material didático digital e uso de games. Destes 24,49% deles discutem a produção de MDD e 28,57% o uso de *games* na sala de aula de línguas adicionais, apontando que há uma tendência sobre o interesse nesses assuntos nos últimos três anos, temas estes que se confirmam

também em discussão nas publicações propostas por Leffa (2020; 2016; 2014). Em Leffa e Pinto (2014, p.358), os autores revelam que

Quadro 2 – Classificação dos estudos em categorias<sup>5</sup>

Tema	Foco Principal	ARTIGOS
Práticas de ensino e de aprendizagem no contexto digital	Abordagem de ensino/aprendizagem para promover a aquisição de línguas/autonomia/motivação	#1LA
	Aulas mediadas por computador/Atividades de línguas mediadas por um gênero digital/ferramentas de comunicação mediadas por computador/internet para a aquisição das línguas	#3ESP, #1ING, #3ING, #5ING, #7ING, #10ING, #18ING, #23ING, #8LA
	Análise de <i>corpora/framework/guidelines</i> para elaborar/dar suporte a materiais didáticos digitais/objetos de aprendizagem	
	Eficiência/avaliação do uso de tecnologias/software/websites para promover a aquisição da linguagem	#8ESP, #2ING, #21ING
	Avaliação de recursos digitais/sistemas/ambientes virtuais para promover/elaborar objetos de aprendizagens/cursos online/ensino de línguas	#15ING, #17ING
	<b>Apresentação e/ou elaboração de diretrizes de MDD/REA/MOOC/Curso/Projeto com uso de tecnologias</b>	#4ESP, #9ING, #12ING, #22ING, #29ING, #30ING, #3LA
	<b>Apresentação, análise e/ou avaliação de MDD/REA/MOOC/Curso/Projeto com uso de tecnologias</b>	#1ESP, #2ESP, #7ESP, #16ING, #20ING, #25ING, #28ING, #31ING
	Participantes (aluno, professor em serviço ou em pré-serviço) dos processos de ensino e de aprendizagem	#14ING, #5LA, #9LA
	Avaliação dos participantes do contexto digital sobre a eficiência do uso de recursos eletrônicos/tecnologias/ <b>conceitos e experiência de ensino com tecnologias/disciplina/curso/</b>	#5ESP, #6ESP, #8ING, #11ING, #13ING, #24ING, #26ING, #27ING, #32ING, #2LA,
Estado da Arte	Identificação do estado da arte em CALL/TELL	#6ING, #4LA, #6LA, #7LA

Fonte: Adaptado de Reis (2010)

<sup>5</sup> Referências completas disponíveis em:

<https://docs.google.com/document/d/1dVWYpjvtuIA7QX4FTvS6xGohhgg47JgVOHKqFNdb5s/edit>.

A proliferação dos games entre a população em idade escolar tem despertado a atenção dos pesquisadores na área da aprendizagem (...), principalmente quando percebem que tudo aquilo que acontece durante o jogo é o que os professores gostariam de ver acontecer na sala de aula: motivação, interesse e aprendizagem (LEFFA; PINTO, 2014, p. 358).

Essa afirmação reforça a preocupação dos pesquisadores em fomentar nos professores em serviço a necessidade de pensar a inserção do uso de *games* no contexto escolar, tendo em vista buscar alternativas para que a aprendizagem de línguas se torne “viciante”, conforme sugerem os autores ao final do artigo,

*O jogo bom é aquele que vicia, despertando no jogador o desejo de continuar jogando, às vezes a ponto de querer que o jogo não termine. O mesmo vale para a sala de aula: a aprendizagem boa é aquela que vicia, despertando no aluno o desejo de continuar estudando* (LEFFA; PINTO, 2014, p. 372) (grifo nosso)

Pesquisas com foco em jogos surgem no contexto brasileiro com base em estudos prévios publicados na área de CALL, no âmbito internacional, sendo muitos destes estudos baseados em Gee (2003;2005;2001), Prensky (2005), McGonical (2010), cujos autores também são renomados na área de CALL e na área interdisciplinar de Informática na educação. Com isso, nota-se principalmente em estudos da LA a ampla adesão à essa temática, pois os resultados publicados são motivadores para incentivar a inserção e uso de jogos nos processos de ensino e aprendizagem a aprendizagem, ou, ainda pela aplicação de estratégias de Gamificação no ensino de línguas.

As pesquisas com foco na temática sobre jogos reportam, principalmente, a inclusão de jogos em práticas de ensino, e a ênfase está em propor análise de jogos (GOMES; REIS, 2019; 2018) e, também, diretrizes para orientar o design de material complementar (GOMES; REIS, 2019; REIS, 2017), que envolvem o uso e a avaliação de jogos, sendo essas propostas implementadas em atividades realizadas em cursos livres, educação básica e o ensino superior. Em estudos prévios, Reis *et al.* (2015), Reis (2017), Gomes e Reis (2019), entre outros, a ênfase da discussão está em como a gamificação pode provocar o aluno ao engajamento.

A aprendizagem por meio da resolução de problemas ou desafios, não é algo novo em termos de metodologia de ensino, no entanto, a literatura indica que as atividades com foco em metodologias ativas (como gamificação, entre outras), devem tornar os alunos protagonistas de suas ações em sala de aula. Para isso, como sugerem Gomes e Reis (2018; 2019), é preciso que no planejamento de atividades com gamificação os alunos sejam incluídos como parte de uma narrativa, desse modo poderemos inclui-los, conduzi-los e engajá-los em sua jornada de aprendizagem.

Essa preocupação com aprendizagem é bastante enfatizada em outras publicações recentes em que Leffa (2020) discute o uso de estratégias de gamificação. Na percepção do autor, o uso de gamificação no ensino pode contribuir significativamente para a aprendizagem de línguas, por isso, o autor debate alguns conceitos tendo como suporte teórico a Teoria do Fluxo, e considerando ainda necessidade da prática dos Letramentos digitais. Nesse estudo, Leffa ressalta que a reação e o engajamento dos alunos nas atividades propostas pela

aplicação de estratégias de gamificação, para isso não basta incluir apenas a gamificação pura e simples, ou seja, as estratégias PBL (*Points, Badges e Leaderboard*).

Nos resultados desse estudo, Leffa (2020, p.14) reforça que “a gamificação pura e simples, com base no uso dos mecanismos dos games – incluindo recursos como pontos, troféus e quadros de liderança (PBL) – não garante a motivação dos alunos” para a aprendizagem. Na percepção do autor, para que haja motivação e engajamento, é preciso que se “amplie seus recursos, buscando nos games atributos e princípios que sejam mais relevantes para a aprendizagem do que a simples aplicação dos PBL” (LEFFA, 2020, p.14).

Na mesma direção, porém dando mais ênfase a conceitos essenciais da área, Leffa (2020, p.11) destaca em seus estudos princípios fundamentais que podem fazer o professor refletir sobre como engajar o aluno em práticas de aprendizagem gamificadas, entre eles o autor cita o princípio do prazer e o princípio da persistência, com base na Teoria do Fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Para Leffa (2020), o princípio do prazer “envolve o que é conhecido como a experiência autotélica, isto é, a experiência do prazer é obtida da própria atividade, e não em algo acrescentado extrinsecamente a ela, como pontos, troféus ou quadros de liderança” (LEFFA, 2020, p.11). Nesse texto, o autor destaca também que o “prazer emerge intrinsecamente da execução da própria atividade e não pela espera de algum prêmio”.

Com relação ao “princípio da persistência”, Leffa (2020, p.11) enfatiza-se que esse princípio está atrelado à ideia de sustentabilidade”, ou seja, precisamos sustentar no aluno o *status* de jogador, pois assim como o jogador normalmente em uma primeira tentativa não desiste diante dos inúmeros desafios que o jogo apresenta, em vista disso, faz-se necessário, fomentar em práticas de aprendizagem também a motivação do aluno pela oferta de *feedback* imediato, mostrando-lhe alternativas, “provendo dicas e pistas que o orientem a andar no caminho certo, trabalhando também a esperança” (LEFFA, 2020, p.11), pois sempre há um meio de chegar onde se deseja.

Esses conceitos mobilizados por Leffa (2020; 2014) e outros pesquisadores na literatura prévia demonstram a importância da temática em discussão em CALL, e, também, quanto os resultados desses trabalhos podem colaborar com ações práticas em sala de aula de línguas. Acredito que buscar estabelecer relação entre teoria e prática é fundamental para que possamos verificar *in loco* os avanços e os desafios na área que a teoria muitas vezes nos impõe.

Os trabalhos supracitados trazem colaborações importantes nessa direção, porém o grande gargalo enfrentado por muitos professores quanto a promover uma prática de ensino com base em jogos ainda é a falta de infraestrutura no contexto escolar. Nesse sentido, o trabalho recente proposto por Linhati e Reis (2022) sobre promover o ensino de línguas por meio de jogos de realidade alternativa, em contexto escolar público, pode ser uma alternativa profícua para consolidar a inserção de práticas pedagógicas com jogos em sala de aula.

Com relação às discussões sobre MDD incluídos na Tabela 1, o foco nos estudos está voltado ao desenvolvimento, análise, produção e uso de material digital para promover a aprendizagem de idiomas, em cursos de extensão universitária ou para uso em outros

contextos, sejam tanto para a educação básica quanto para o ensino superior. Sobre esse tema, Leffa foi um dos pioneiros a oferecer contribuições tanto no formato de livro quanto de artigos para discutir sobre a importância da produção de materiais didáticos (LEFFA, 2003; 2008). Em seu livro de 2003, Leffa orienta o desenvolvimento de materiais didáticos com base no modelo ADDIE. Penso que essa referência dá início a outras reflexões na área, inclusive, em estudos mais recentes publicados, as quais fomentam a produção de materiais didáticos, tanto no âmbito acadêmico para a produção de materiais de aulas presenciais (NASCIMENTO, 2017) quanto para motivar a produção de material didático digital (REIS, 2021; REIS, 2017; REIS; GOMES, 2014; PLESTCH; REIS, 2019)

Ao discutir sobre esse tema amplo que envolve materiais didáticos digitais, Costa et al. (2016) destacam que há uma preocupação nos trabalhos na área de educação, incluindo o ensino de línguas, em discutir sobre o uso de Recursos Educacionais Abertos (REA) pelas contribuições que estes podem trazer para o desenvolvimento da aprendizagem. Para Costa, Fialho, Beviláqua e Leffa (2016), os REA “são, em síntese, materiais de ensino e de aprendizagem em quaisquer suportes (digitais ou outros) que se situem em domínio público ou divulgados sob licença aberta, que permita acesso, uso, adaptação e (re)distribuição de forma gratuita por terceiros, mediante nenhuma (ou quase nenhuma) restrição” (Costa et al., 2016, p. 2).

Em outro estudo também publicado, no ano de 2016, Leffa explica a diferença entre Objetos de Aprendizagem e Recursos Educacionais aberto, partindo do conceito inicialmente proposto pela Unesco, essa definição é fundamental para orientar a compreensão sobre o conceito de abertura. Para o autor, citando Santos (2013), REA são “[...] recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa que estejam em domínio público, ou que tenham sido disponibilizados com uma licença de propriedade intelectual que permita seu uso e adaptação por terceiros (SANTOS, 2013, p. 21)”.

Na concepção de Leffa, duas características desse conceito merecem destaque, as quais são: “a ideia de que o REA seja de domínio público, permitindo, portanto, livre acesso para que seja usado e reusado por qualquer pessoa, sem qualquer restrição; a segunda característica é que possa ser também adaptado por terceiros sem necessidade de solicitar permissão”. Porém, um dos problemas encontrados e destacado pelo autor em seu texto (LEFFA, 2016, p.353) sobre REA é a “dificuldade de adaptação dos REAs a diferentes contextos de aprendizagem, na medida em que vêm prontos para o professor e não apresentam facilidades de modificação”.

Ainda, nesse estudo, Leffa discute o porquê de recurso, de aberto e de educacional, destacando os elementos que compõe um REA, e, também, apresentando à comunidade acadêmica uma proposta de sistema de autoria para a produção de REA, nomeado pelo autor como ELO (LEFFA, 2016, p.368). De acordo com o autor, ELO

é o programa de computador que possibilita reusar, remixar, reelaborar e redistribuir os REAs, gerenciando tanto o espaço do aluno como o do professor. Este programa foi batizado de ELO, sigla para “Ensino de Línguas Online”, em português, e “Electronic Language Organizer”, em inglês, elaborado em PHP, que é a linguagem



do software livre. Embora o ELO já exista há alguns anos, foi só no segundo semestre de 2013 que passou para a nuvem, na tentativa de transformá-lo em um sistema que possa ser usado em qualquer lugar, em qualquer dispositivo, em qualquer sistema operacional e sem qualquer custo para o usuário, desde que tenha acesso à internet (LEFFA, 2016, p. 368).

Ao discutir sobre o ELO em seu texto, Leffa (2016) destaca que o objetivo era descrever resultados que ressaltam “os REAs não só como Recursos Educacionais Abertos, mas também adaptativos, no sentido de facilitar as transformações do próprio recurso e, desse modo, viabilizar a colaboração em massa na produção de REAs”. Além disso, reforçou-se que o ELO que vai além de uma simples ferramenta, mas sim um sistema importante de autoria para hospedar materiais produzidos pelos professores, o qual permite a hospedagem de materiais em nuvem, sendo compatível com diferentes dispositivos e diferentes sistemas operacionais.

Para o professor, utilizar esse espaço também permite criar para ele próprio um “repositório que, no momento do uso, se instancia ou como módulo ou como atividade” (LEFFA, 2016, p.374), que pode “facilitar a remontagem, permite ser reusado, reelaborado, remixado e redistribuído” o material produzido. Também, enfatiza-se que o sistema apresenta ainda o espaço do aluno, que “surge como atividade, instância em que os módulos se integram em um todo para que a atividade possa ser usufruída na sua completude” (LEFFA, 2016, p.374).

Por fim, penso que, sem dúvidas, as temáticas destacadas pela análise da triangulação dos três *corpus* de textos investigados e apresentados neste artigo ressaltam a preocupação recente na área de CALL sobre a produção e o uso de materiais didáticos digitais em práticas de ensino, bem como o seu reuso, remixação, reelaboração e redistribuição, sejam estes materiais no formato digital, como REA ou como quaisquer outros tipos de materiais digitais que possam ser propostos para uso em práticas de ensino de línguas, para promover a aprendizagem mediada por tecnologias digitais variadas.

Em vista disso, percebo, ainda, que temos avançado como área com relação em motivar, por meio das publicações, nossos professores a produzirem seus próprios materiais e, também, a desenvolver competência crítica sobre suas escolhas para uso em práticas de ensino. Em pesquisa anterior (REIS, 2010, p. 82) destaquei que

Pouco se discute sobre questões pedagógicas relacionadas ao contexto escolar, bem como as possíveis aplicações do uso de tecnologias no currículo de ensino de línguas estrangeiras. No *corpus*, encontramos apenas os artigos #44, #32, #109 sobre pesquisas realizadas no contexto escolar (REIS, 2010, p. 82).

Por outro lado, na pesquisa recente, evidencia-se uma grande quantidade de artigos com foco na produção de materiais didáticos digitais e com aplicação em contexto escolar, mostrando que as produções estão indo além dos muros da universidade, chegando na escola para testagem e avaliação. Isso evidencia-se também ao analisarmos as dissertações produzidas no âmbito do Programa de Mestrado profissional de Tecnologias Educacionais em Rede, em que concluímos que em torno de 12% das dissertações defendidas no programa são

da área de Letras (Tabela 2), tendo como propostas o uso e o desenvolvimento de ferramentas digitais e artefatos diversos no ensino.

Os produtos técnicos elaborados e apresentados nas dissertações são materiais didáticos digitais, cursos online, jogos educacionais e propostas de modelos e/ou abordagens para promover o ensino de línguas com o uso de tecnologias diversas, que visam contribuir para promover a aprendizagem de línguas. Por outro lado, ainda vemos pouca projeção dos resultados produzidas e divulgados nas dissertações produzidas no âmbito local do PPGTER, sendo publicados em periódicos qualificados da área de Letras.

Por fim, gostaria ainda de ressaltar que, por meio da análise, constatamos também que há maior incidência de estudos voltados para o ensino de Língua Inglesa (65,3%) em comparação com o ensino de Língua Espanhola (16,33%). Os estudos coletados com foco em LE buscam explicitar análise e/ou avaliação de cursos no formato MOOC (#1ESP), por exemplo, ou, ainda propor REA (#2ESP) e MDD (#7ESP), seguido de artigos que o foco está na avaliação feita pelos participantes em relação a projetos (#5ESP) e disciplinas (#6ESP). Em menor incidência, os estudos versam sobre apresentação de MDD (#4ESP), mediação de aulas por meio de atividades voltadas à EAD (#3ESP) e avaliação de ferramentas tecnológicas (#8ESP) (LINHATI; REIS, 2022).

Já com relação às dissertações incluídas no *corpus 2*, os dados mostram ainda que há um equilíbrio entre as línguas investigadas, pois encontramos pesquisas com foco em Língua Portuguesa, Inglesa e Espanhola, sendo essas testadas na maioria das vezes em contextos públicos de ensino, mais especificamente em escolas, com alunos de ensino médio e fundamental. A análise inicial das dissertações mostra também que há uma preocupação por parte dos pesquisadores em formação continuada em produzirem pesquisas para o contexto escolar, buscando desse modo inserir o uso de tecnologias em práticas de ensino.

É evidente que não temos dados sintetizados ainda sobre o impacto dessas pesquisas desenvolvidas e aplicadas nos contextos investigados. Por outro lado, consideramos que é notável a preocupação em instigar cada vez mais o uso de tecnologias na sala de aula, buscando implementar atividades práticas, com vistas a fomentar a aprendizagem de línguas por meio de tecnologias. Isso também demonstra que a área se amplia, além dos muros da universidade, e começa a ter mais visibilidade e uso efetivo em práticas de ensino escolar.

Recentemente com a pandemia do Covid-19 tivemos uma boa quantidade de pesquisas que relatam experiências práticas em sala de aula na área de línguas, porém, ao fazermos levantamento bibliográfico, notamos que a maioria dos relatos encontrados não estão em periódicos qualificados, o que nos impediu de sintetizar aqui neste estudo, a exemplo do número temático da revista Reter ([www.ufsm.br/reter](http://www.ufsm.br/reter)) que traz um dossiê repleto de experiências sobre práticas de ensino durante o ensino remoto nas áreas de Letras, Educação e Interdisciplinar (<https://periodicos.ufsm.br/reter/issue/view/2252>)

Tabela 2: Sistematização de Dissertações produzidas na área de Letras no PPGTER

Ano	Dissertações Defendidas	Área/Línguas <sup>6</sup>	Tecnologias/Artefatos Digitais/Softwares	Contexto? Nível?	O que se produziu?
2015	26	4 Letras 2 LE e 2 LP	Dispositivos móveis (tablet) Produção de Narrativas digitais Uso de Software ARTool-Book	Escolas públicas EF e EM	Revista digital; Aplicativo interativo CODATA; Curso online/MD e abordagem para orientar o ensino de Narrativas Digitais; criação de repositório virtual.
2016	20	2 Letras= 2 LI	Ferramenta online Jogos Dispositivos móveis (tablet)	ES Público e privado	Proposta pedagógica; desenvolvimento de APP
2017	27	1 Letras= 1 LI	MDD e Moodle	ES Público	MDD com Gamification; MDA; Diretrizes pedagógicas.
2018	20	3 Letras = 2 LI, 1 LP	Redes colaborativas curso Online RESPOND Jogo edu App	ES e EM Público	2 MDD
2019	18	1 Letras= 1 LP	Dispositivos móveis(celular) AVA Moodle	ES e EM Público	2 E-books
2020	11	1 Letras = 1 LI	MDD	Ensino Público, EF	MDD
2021	13	2 Letras = 1 LE e 1 LP	Tecnologias digitais SPOC	Ensino Público, EM e EF	Modelo; SPOC; Jogo digital (Faz Game).
2022	2	1 Letras = 1 LE	WQ	Ensino público, EM	Criação da WQ.
<b>Total</b>			137 Dissertações Defendidas em 7 anos 15 Dissertações em Letras		

Fonte: Banco de Dados do NuPEAD

<sup>6</sup> LE=Língua Espanhola; LI=Língua Inglesa; LP=Língua Portuguesa.

Sabemos que a falta de infraestrutura é um gargalo que impede a implementação de muitas ações didáticas inovadoras e sugeridas nas publicações, as quais, de fato, não se efetivam no âmbito escolar, principalmente a implementação das pesquisas com foco em jogos digitais. Nesses casos, a restrição é evidente pela falta de dispositivos e equipamentos necessários para potencializar tais práticas. Diante disso, inferimos que nem sempre a relação teoria e prática avançam concomitantemente, no entanto, cabe a nós professores e pesquisadores encontramos alternativas para que façamos CALL cada dia mais presente em nossas práticas docentes.

### **Considerações finais**

Neste artigo tive como objetivo principal realizar um mapeamento de pesquisas recentes publicadas, a partir da seleção de artigos coletados em periódicos acadêmicos brasileiros, classificados como Qualis de extrato superior, e, também, pela seleção de dissertações defendidas em um programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, da UFSM.

Esse conjunto de dados foi usado para triangular com a vasta produção bibliográfica de um renomado pesquisador da área de CALL, no Brasil, nosso querido professor e pesquisador Vilson Leffa, com a intenção de ratificar os resultados obtidos pela análise crítica dos gêneros em foco neste estudo. Para isso, buscou-se estabelecer diálogo com as produções desse profissional para reforçar os temas em evidência na atual agenda de pesquisa da área de CALL, e, também homenageá-lo por suas ricas contribuições ao longo dos anos à nossa área.

Gostaria de destacar que as poucas pesquisas sintetizadas neste artigo com relação à produção do Professor Leffa procuraram dar destaque, de modo muito singelo, à vasta produção desse profissional que, ao longo de sua carreira como professor e pesquisador, demonstrou preocupação em contribuir significativamente para a consolidação da área de CALL. Tenho certeza que, por meio deste texto, não consegui, de fato, nessas poucas páginas, destacar todas as contribuições inspiradoras que podemos aprender ao ler os textos do professor Leffa e, também, conhecer as novas temáticas propostas por outros pesquisadores novatos ou sênior que se incluem na comunidade discursiva em CALL, e que estão comprometidos em disseminar seus resultados por meio de publicações acadêmicas.

A análise realizada nas publicações demonstrou que os temas em foco de discussão na agenda de pesquisa estão relacionados, de modo geral, à produção de materiais didáticos digitais, ressaltando ainda a preocupação em promover multiletramentos por meio dos produtos elaborados. Em vista disso, na agenda de pesquisa sugerimos que novas categorias sejam incluídas para podermos incluir os temas emergentes como curadoria, jogos de realidade alternativa, entre outros.

Por fim, concluo este artigo reforçando que a agenda de pesquisa em CALL atualmente está consolidada pela recorrência de interesses nos temas propostos, e, também, pela visibilidade que essa área começa a ter cada vez mais em práticas de ensino, em escolas e nas

universidades. Porém, sabemos que ainda temos necessidade de aprofundamento teórico em alguns tópicos, os quais ao longo dos anos ainda seguiremos discutido, já que é preciso continuar investigando e reportando novos resultados.

Com relação a normalização do uso de tecnologias, infelizmente nos termos propostos por Bax (2003), é possível afirmar que não temos ainda esse *status*, conforme podemos verificar por meio das publicações que reportam diferentes contextos investigados. A inserção de dispositivos digitais tais como computadores e celulares não é invisível, pois com a pandemia do Covid-19 evidenciou-se mais uma vez que ainda temos um grande caminho a percorrer para que a aplicação de tecnologias se torne parte do dia a dia das práticas de ensino e de aprendizagem, isso tanto no âmbito acadêmico quanto escolar.

Para isso, é importante que o impacto do uso de tecnologias, pós-pandemia, continue sendo avaliado, mas também incentivado o seu uso por nossos pares para que possamos efetivamente promover abordagens híbridas no ensino, fomentando desse modo a aprendizagem mediada, seja por meio de recursos diversos, entre eles, os REAs, os sistemas de autoria, os cursos on-line, os jogos digitais, os podcasts, entre outros. Dessa forma, ao fomentar práticas de ensino e de aprendizagem que promovam o engajamento, a interação, a participação e os letramentos críticos de nossos alunos, por meio da sua participação em tecnologias diversas, poderemos dar maior visibilidade e atingir o *status* de normalização, proposto por Bax (2003; 2011).

Além disso, a triangulação e a análise desse repertório de estudos, permite afirmar que nossa área tem avançado significativamente nos últimos 30 anos no Brasil, adquirindo um *status* de área consolidada. O Professor Leffa é um dos pesquisadores em CALL que nos deixa um grande legado. Não tenho dúvidas, que sua ampla produção acadêmica não só dá suporte para descrever o *status quo* dessa área, mas também para fomentar novos estudos que ainda serão propostos em diversos contextos acadêmicos e escolares.

Por fim, por meio deste texto busquei destacar que nossos pesquisadores trabalham arduamente para motivar, analisar, planejar, desenhar, implementar, redesenhar, e aplicar o uso de diferentes artefatos, materiais digitais, jogos e outros dispositivos que podem ser explorados em práticas de ensino, bem como para teorizar e discutir resultados que venham contribuir para o estado da arte em CALL no contexto brasileiro.

## Referências

ALMEIDA, P.V.; VIEIRA, M.S.P; AMORIM, M. F. *Tecnologias Digitais e formação docente*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020.

BAX, S. CALL - past, present and future. *System*, v. 31, p. 13–28, 2003.

BAX, S. Normalisation Revisited: The effective use of technology in language education. Special Issue on Web 2.0 and the Normalisation of CALL. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, v. 1, n.2, p. 1-15, 2011.

- BEVILÁQUA, A. F.; VETROMILLE-CASTRO, R.; LEFFA, V. J. Eu não sou trapaceiro(a): a produção de REA para Letramentos Críticos e Competência Simbólica. *Revista brasileira de linguística aplicada*, v.3, n. 21, 2021.
- BEVILÁQUA, A. F.; COSTA, A. R.; FIALHO, V.; LEFFA, V. J. Princípios de curadoria de recursos digitais em Inglês como Segunda Língua no ELO em Nuvem. Digital Resources in English as L2: designs and affordances. *Ilha do Desterro*, v.74, n. 3, 2021.
- COSTA, A. R.; FIALHO, V. R.; BEVILÁQUA, A. F.; LEFFA, V. J. Contribuindo com o estado da arte sobre Recursos Educacionais Abertos para o ensino e a aprendizagem de línguas no Brasil. *Veredas* (UFJF. Online), v. 20, p. 1-20, 2016.
- COSTA, A. R.; FIALHO, V. R.; BEVILÁQUA, A.F.; OLIVEIRA, E. 10 anos de Jornada de Elaboração de Materiais, tecnologias e Aprendizagem de Línguas: estado da arte. In: LEFFA, V. J.; FIALHO, V.R.; BEVILÁQUA, A. F.; COSTA, A. R. (Org.) *Tecnologias e ensino de línguas: uma década de pesquisa em Linguística Aplicada*, Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2020, v. 1, p. 19-43.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. The things you do to know: An Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. *A Pedagogy of Multiliteracies*. Learning by Design. p. 1-36, 2015.
- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. *Métodos de pesquisa para a internet*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2016.
- GEE, J. P. Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, v.2, n. 85, p. 33-37, 2005.
- GEE, J. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillian, 2003.
- GOMES, A.F.; REIS, S.C. Diretrizes para a elaboração de material didático digital complementar com jogos comerciais. In: ALMEIDA, P.V.; VIEIRA, M.S.P; AMORIM, M.F. *Tecnologias digitais e formação docente*. 1 ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2020, p. 241-264.
- GOMES, A. F. ; REIS, S. C. Jogos digitais e o ensino de línguas: orientações práticas para a produção de material didático digital complementar. *THE ESPECIALIST*, v. 40, p. 01-18, 2019.
- GOMES, A. F. ; REIS, S. C. Descrição do Modelo Sistêmico Design com gamification para cursos online de línguas. *Letras em Revista*, v. 9, p. 246-264, 2018.
- HYLAND, K. *Academic discourse: English in a global context*. New York: Continuum, 2009. 256p.
- KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. M. Guidelines for performing Systemic Literature Reviews in Software Engineering. *Technical Report* EBSE 2007-001, Keele University and Durham University Joint Report, 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/302924724\\_Guidelines\\_for\\_performing\\_Systematic\\_Literature\\_Reviews\\_in\\_Software\\_Engineering](https://www.researchgate.net/publication/302924724_Guidelines_for_performing_Systematic_Literature_Reviews_in_Software_Engineering) .Acesso em: 31 maio 2022.
- KOZINETS, Robert. V. *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Porto Alegre: Penso, 2014. 203p.
- LEFFA, V. J.; ALVES, C. F. Como um Jogo: Gamificação Responsiva no Ensino de Línguas. *Revista Linguagem em Foco*, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 207–226, 2020.
- LEFFA, V. J. *Recursos Educacionais Abertos*. Disponível em: <<http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/coautoria.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2018.

LEFFA, V. J. O ensino de línguas estrangeiras no contexto nacional. *Contexturas*, APLIESP, n. 4, p. 13-24, 1999.

LEFFA, V. J.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. *(Con)textos Linguísticos*, v. 8, p. 358-378, 2014.

LEFFA, V. J. Uma outra aprendizagem é possível: colaboração em massa, recursos educacionais abertos e ensino de línguas. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 55, n. 2, p. 353-377, 2016.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*. v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020.

LEFFA, V. J. *et al. Tecnologias e ensino de línguas: uma década de pesquisa em linguística aplicada*. 1 ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unisc.br/jspui/handle/11624/2921>. Acesso em: 10 jun. 2022.

LEFFA, V. J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, V. J. (Org.) *Pesquisa em Linguística Aplicada: temas e métodos*. Pelotas: Educat, p.11-36, 2006.

LEFFA, V. J. Como produzir materiais para o ensino de línguas. In: LEFFA, V. J. (Org.). *Produção de materiais de ensino: teoria e prática*. Pelotas: Educat, 2003.

LINHATI, S. T.; REIS, S. C. Formação docente por meio de jogos de Realidade alternativa: uma proposta de curso de formação continuada a distância PARA professores de espanhol. *Revista Letras*, Santa Maria, 2022 (no prelo).

MARTINS, C. B. M. J.; MOREIRA, H. O campo CALL (Computer Assisted Language Learning): definições, escopo e abrangência. *Calidoscópico*, v. 10, n. 3, p. 247-255, set./dez., 2012

MCGONIGAL, J. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. 1 ed. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012

MOTTA-ROTH, D.; HENDGES, G. R. *Produção textual na universidade*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

NASCIMENTO, R.G. Análise crítica de gênero, planejamento de material didático e letramentos do professor de inglês como língua estrangeira/adicional. In: TOMITCH, L. M.B.; HEBERLE, V. M. (Orgs.). 2017. *Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas*. 1 ed. Florianópolis: PPGI/UFSC, v. 1, p. 121-152, 2017.

PAIVA, V. L. M.O. *O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica*. 2008. Disponível em: <http://www.veramenezes.com/techist.pdf> . Acesso em: 10 jun. 2022.

PAIVA, V. L. M.O. (Org). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte, MG: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

REIS, S. C. As tendências teóricas em estudos de CALL no Brasil: identificando o estado da arte. IN: VIII Encontro do CELSUL. Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/CELSUL VIII/estudos de call.pdf>. Acesso em: 05 jun. 2022.

REIS, S.C. Do discurso à prática: textualização de pesquisas sobre o ensino de inglês mediado por computador. 2010. 227 f. Tese (doutorado em Letras) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/3964> Acesso em: 05 jun. 2022.

REIS, S.C. Pesquisas sobre ensino de inglês mediado por computador: identificando concepções de linguagem nessa área de investigação. *Revista de Letras Olho de Boto*, v. 2, p. 98-121, 2011.

REIS, S. C. Temas Publicados em Pesquisas sobre CALL no Brasil. *RevLet: Revista Virtual de Letras*, v. 4, p. 128-147, 2012 (a). Disponível em: <http://revlet.com.br/artigos/158.pdf>. Acesso em: 10 Jun. 2022.

REIS, S. C. As fases de Pesquisas sobre Computer Assisted Language Learning (CALL) no Brasil: identificando o estado da arte. *Horizontes de Linguística Aplicada*, v. 11, n.1, p. 15-36, 2012 (b). Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/horizontesla/article/view/1135>. Acesso em: 10 Jun. 2022.

REIS, S.C. Curso English Online 3D no Moodle: uma proposta de artefato digital para o ensino de inglês como língua adicional na modalidade híbrida. *Ilha do desterro*, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 415-444, set./dez., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/80730> Acesso em: 03 abr. 2022.

REIS, S. C.; PLETSCHE, E. Read and Speak English Online Dynamically (ReSPOnD): uma proposta de curso híbrido em língua inglesa na abordagem sala de aula invertida. *Linguagem & Ensino* (UCPel), v. 22, p.197-219, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/16150>. Acesso em: 10 Jun. 2022.

REIS, S.C; GOMES, A. F. Podcasts para o ensino de Língua Inglesa: análise e prática de Letramento Digital. *Calidoscópico*, v. 12, p. 367-379, 2014.

REIS, S. C. Pesquisa e ensino sobre jogos digitais na universidade: em busca de diretrizes para o design e uso de jogos em aulas de língua inglesa. In: TOMITCH, L.B.; HEBERLE, V. M. (Orgs.). 2017. *Perspectivas atuais de aprendizagem e ensino de línguas*. 1 ed. Florianópolis: PPGI/UFSC, v. 1, p. 15-77. 2017.

SANTOS, A. I. *Recursos Educacionais Abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.

SWALES, J. M. *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press, p.24-27, 1990.

Recebido em: 30/08/2022.

Aceito em: 12/12/2022.