

LÍNGUA INGLESA E CULTURA DIGITAL: O USO DE QR CODES E DA PLATAFORMA SOCRATIVE COMO FERRAMENTAS DE LETRAMENTO DIGITAL

Fabiano da Silva Araujo¹

¹ Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul, Três Lagoas, Brasil
(f.araujo@unesp.br)

Resumo: Esta experiência analisou o uso de QR Codes e da plataforma Socrative no ensino de língua inglesa no Ensino Fundamental, com base na BNCC (2018) e nos multiletramentos. A sequência didática promoveu letramento digital, aprendizagem colaborativa e avaliação formativa, fortalecendo autonomia, protagonismo e engajamento dos estudantes. Os resultados indicam que a integração de tecnologias digitais potencializa a construção do conhecimento e a formação crítica na cultura digital.

Palavras-chave: Cultura Digital; Letramento Digital; Língua Inglesa; Qr Codes.

INTRODUÇÃO

Esta investigação analisa como a mediação tecnológica, por meio de QR Codes e da plataforma Socrative, impulsiona o letramento digital e a aprendizagem colaborativa do componente curricular: língua estrangeira inglês no Ensino Fundamental. Através de uma sequência didática fundamentada em referenciais teóricos da cultura digital, o estudo enfatiza que o letramento digital transcende o simples manuseio de ferramentas, configurando-se como uma prática social crítica essencial para que o estudante saiba interpretar e produzir sentidos em ambientes multimodais. Ao utilizar QR Codes como disparadores de conteúdos e o Socrative para avaliação formativa, a intervenção pedagógica promoveu o protagonismo e a autonomia, competências centrais de um sujeito digitalmente letrado no novo milênio. A proposta articulou as habilidades de leitura, oralidade e compreensão auditiva à análise de elementos multimodais e à interação em ambientes digitais. A articulação entre o ensino de língua inglesa e os multiletramentos é fundamental na educação contemporânea, pois permite que a formação do estudante ocorra por meio de práticas sociais mediadas pela tecnologia, onde o domínio do inglês amplia significativamente as chances de participação e circulação global. Essa abordagem educacional propõe um ensino que vai além da gramática, integrando de maneira indissociável diversas linguagens como a verbal, visual e audiovisual em um processo contínuo de construção de sentidos que é, por natureza, dialógico e ideológico.

Nesse contexto, o uso pedagógico de QR Codes permitiu que os estudantes acessassem conteúdos diversificados, como vídeos, áudios e imagens,

conectando de forma fluida os espaços físicos e virtuais de aprendizagem. Complementarmente, a integração da plataforma Socrative funcionou como um mecanismo de avaliação formativa e engajamento, permitindo ao docente acompanhar o desempenho da turma em tempo real por meio de quizzes interativos e da coleta de dados essenciais para o ajuste do processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma o ensino de língua inglesa na educação básica deixa de ser visto apenas como uma língua estrangeira isolada para ser compreendido como um bem cultural mundial. Os resultados demonstraram que o estímulo a essas habilidades digitais gera maior engajamento e facilita a construção de conhecimento em rede, permitindo que os estudantes transformem informações em saberes significativos. Em última análise, conclui-se que a apropriação crítica das tecnologias na escola pública é fundamental para garantir o acesso democrático à informação e formar cidadãos aptos a interagir em uma sociedade contemporânea cada vez mais plural e conectada. Em conformidade com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (2018), que preconiza o desenvolvimento de competências voltadas ao uso ético e crítico das tecnologias e ao estímulo do protagonismo estudantil, a sequência didática deste estudo foi desenhada sob a ótica dos multiletramentos.

O objetivo desta experiência é analisar as contribuições da mediação tecnológica para o desenvolvimento do letramento digital e da aprendizagem colaborativa no ensino de língua inglesa. Busca-se, ainda, investigar como a integração de recursos digitais e de uma sequência didática fundamentada na perspectiva dos multiletramentos favorece a participação ativa dos estudantes.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa configura-se como um estudo de abordagem qualitativa e natureza aplicada, alicerçado nos pressupostos dos multiletramentos digitais e das práticas pedagógicas mediadas por tecnologias no ensino de língua inglesa. De acordo com Coscarelli e Ribeiro (2011), a pesquisa qualitativa no contexto educacional favorece a compreensão de fenômenos relacionados às práticas de leitura, escrita e ao uso de tecnologias, ao considerar as especificidades do contexto sociocultural dos participantes e privilegiar processos de interpretação. Sob essa perspectiva, quando optamos por utilizar uma abordagem mais qualitativa buscamos possibilitar uma análise aprofundada das experiências vivenciadas pelos estudantes durante as atividades mediadas por tecnologias digitais. Mais do que mensurar resultados quantitativos, buscamos compreender como os participantes interagiram com os recursos tecnológicos, construíram conhecimentos de forma colaborativa e atribuíram significado às práticas de leitura, escrita e comunicação em língua inglesa.

Nosso caminho foi no sentido de interpretar com mais propriedade empírica os processos de aprendizagem em sua complexidade, considerando as relações entre os sujeitos, os recursos digitais e o contexto escolar, evidenciando que a incorporação das tecnologias ao ensino constitui uma prática social capaz de ressignificar as experiências educativas e promover o desenvolvimento do letramento digital de maneira contextualizada e crítica.

Nessa perspectiva, adotou-se uma metodologia voltada à investigação das interações dos estudantes com recursos digitais, buscando compreender de que maneira constroem significados em atividades multimodais desenvolvidas por meio da utilização de QR Codes e da plataforma Socrative. O estudo foi realizado com uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental, no período matutino, composta por estudantes com diferentes níveis de proficiência em língua inglesa e distintos repertórios de competências digitais, utilizando a Sala de Tecnologias Educacionais de uma escola da Rede Estadual de Ensino localizada em Três Lagoas, Mato Grosso do Sul. A seleção desse contexto fundamenta-se nos desafios enfrentados pela escola pública para integrar, de forma significativa, as tecnologias digitais às práticas pedagógicas, conforme discutem Kenski (2012) e Rojo (2012).

A investigação caracteriza-se como uma intervenção pedagógica, uma vez que envolveu a implementação de uma sequência didática estruturada com base nos pressupostos dos multiletramentos (New London Group, 1996), da cultura digital e das concepções acerca dos nativos digitais (Prensky, 2001; 2010), bem como das práticas de mobile learning (Ally, 2009;

Hopkins, 2013). Essa abordagem buscou promover experiências de aprendizagem mediadas por tecnologias digitais, favorecendo a construção ativa do conhecimento.

A sequência didática foi organizada de modo a integrar atividades de leitura, oralidade, compreensão auditiva, análise de textos multimodais e interação em ambientes digitais. Sua elaboração esteve alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que preconiza o desenvolvimento articulado de competências linguísticas e digitais, valorizando o protagonismo estudantil, a autonomia e a participação dos estudantes em práticas sociais mediadas pela linguagem e pelas tecnologias digitais.

Para a implementação da proposta, os QR Codes foram utilizados como recursos de acesso a conteúdos multimodais, tais como vídeos, áudios, imagens e textos, em consonância com Law e So (2010), que destacam seu potencial para mediar experiências de aprendizagem em ambientes híbridos.



Figura 1. Acesso Qr Code .

Complementarmente, a plataforma Socrative foi empregada como instrumento de avaliação formativa e de promoção do engajamento, possibilitando o acompanhamento do desempenho, das percepções e das interações dos estudantes, conforme as contribuições de Dervan (2014).

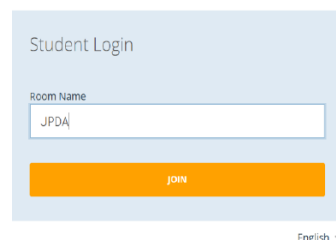


Figura 2. Sala virtual na plataforma Socrative.

A intervenção pedagógica foi estruturada em três etapas interdependentes.

A primeira consistiu na realização de um diagnóstico inicial, por meio da aplicação de um questionário e de uma atividade diagnóstica destinados a identificar o repertório digital dos estudantes, suas dificuldades em língua inglesa e o nível de familiaridade com QR

Codes e outras ferramentas digitais. Essa etapa fundamentou-se nas contribuições de Leffa (2016), que ressalta a importância de conhecer o perfil sociotecnológico dos aprendizes como subsídio para o planejamento de práticas pedagógicas contextualizadas e alinhadas às suas necessidades de aprendizagem.

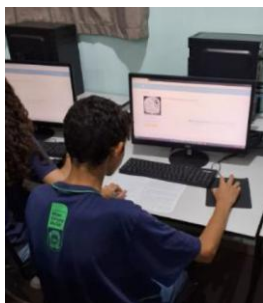


Figura 3. Quizz na sala de Tecnologias.

A segunda etapa correspondeu ao desenvolvimento da sequência didática, composta por atividades que integraram o uso de QR Codes, materiais multimodais e exercícios interativos na plataforma Socrative. As propostas foram planejadas para favorecer a leitura multimodal, a análise crítica e a construção colaborativa de conhecimentos, à luz das contribuições de Prensky (2001) sobre o engajamento dos nativos digitais e de Coscarelli e Ribeiro (2011) acerca das práticas de leitura em ambientes digitais. Durante essa fase, o processo foi acompanhado por meio de observação participante e registros sistemáticos em diário de campo, possibilitando a documentação das interações, do envolvimento dos estudantes e do desenvolvimento das atividades.



The Black Cat						
Saturday, November 15, 2025 at 8:49 AM						
BETA AI Insights analyzes graded responses to see where participants can improve. Learn More						
32 students		Completion % 78.13%		Avg. Score 78.39%		
☒ Show Names ☒ Show Responses ☒ Show Results						
NAME	SCORE %	IE 1	IE 2	IE 3	IE 4	IE 5
adrian	40%		✓ A	✗ B	✓ D	✗ C
alicia isabelle santa...	90%	✓ B	✓ A	✓ D	✓ D	✓ D
aline vitoria camar...	50%	✗ D	✓ A	✓ D	✗ B	✓ D
ANABEATRIZDASIL...	100%	✓ B	✓ A	✓ D	✓ D	✓ D

Figura 4. Acompanhamento da atividade.

A terceira etapa consistiu na avaliação e reflexão sobre a intervenção pedagógica, a partir da análise das respostas registradas na plataforma Socrative, das observações das interações em sala e da participação dos estudantes nas atividades mediadas por QR Codes.

Para valorizar o repertório da classe, foram realizadas rodas de conversa com o objetivo de compreender as percepções dos participantes acerca do processo de aprendizagem, do uso das tecnologias digitais e das

estratégias desenvolvidas ao longo da sequência didática.

Os dados produzidos foram analisados com base na técnica de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), possibilitando a identificação de categorias relacionadas ao engajamento, à aprendizagem colaborativa, à compreensão multimodal, ao desenvolvimento do letramento digital e às potencialidades do uso pedagógico das tecnologias digitais. Essa abordagem permitiu interpretar não apenas os resultados obtidos, mas também os processos de construção do conhecimento vivenciados pelos estudantes durante a intervenção.

A plataforma permitiu ao oferecer feedback imediato permitir que os estudantes identificassem seus avanços e reconhecessem suas maiores dificuldades durante o desenvolvimento das atividades.

A análise dos dados coletados permitiu compreender de forma mais clara a evolução no desempenho dos participantes, especialmente em aspectos relacionados ao vocabulário, à compreensão leitora e à interpretação de recursos visuais. E de posse desses resultados foi possível promover rodas de conversas com os estudantes para que eles pudessem confirmar como instrumentos de mediação no ensino de língua inglesa, podem promover maior interação no sentido de favorecer suas aprendizagens em dinâmica(s) mais interativa(s) e reflexiva(s), em consonância com as contribuições de Leffa (2016) sobre o papel das tecnologias na aprendizagem de línguas.

Nosso percurso metodológico adotado buscou não somente compreender de forma abrangente como os multiletramentos digitais contribuem para a aprendizagem da língua inglesa mas como é possível articular mobilidade, interatividade e multimodalidade em situações significativas de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, o letramento digital mostrou-se um elemento fundamental para favorecer a aprendizagem colaborativa, ao estimular a comunicação, o compartilhamento de informações, a resolução conjunta de problemas e a construção coletiva de conhecimentos em ambientes digitais.

Ao utilizar as ferramentas digitais como elementos ativos de mediação pedagógica, a pesquisa pode avançar no sentido de buscar promover maior participação ativa dos estudantes, fortalecendo suas habilidades analógicas e pode incentivar práticas de cooperação da sala de aula para plataformas digitais, buscando perceber novos aspectos essenciais para a formação de sujeitos críticos e capazes de atuar em uma sociedade cada vez mais conectada e permeada pelas tecnologias digitais.

Além da observação das interações mediadas pelas tecnologias digitais, a pesquisa considerou que o desenvolvimento do letramento digital não se



restringe ao domínio operacional de ferramentas tecnológicas, mas compreende a capacidade de acessar, interpretar, avaliar e produzir informações em diferentes linguagens e suportes digitais. Nessa perspectiva, a mediação pedagógica desempenhou papel central ao orientar os estudantes na construção de estratégias de leitura, interpretação e comunicação em ambientes multimodais, favorecendo práticas colaborativas de aprendizagem e a ampliação da autonomia na resolução de problemas. Conforme Buzato (2006) e Rojo (2012), o letramento digital configura-se como uma prática social que integra competências técnicas, cognitivas e críticas, indispensáveis à formação de sujeitos capazes de atuar de maneira ética e participativa na cultura digital.

Do ponto de vista metodológico, a opção por uma intervenção pedagógica possibilitou acompanhar o processo de aprendizagem em seu contexto natural, permitindo analisar não apenas os resultados obtidos pelos estudantes, mas também as interações, os desafios e as estratégias mobilizadas durante a realização das atividades. Essa perspectiva favoreceu a compreensão de como a integração entre dispositivos móveis, QR Codes e a plataforma Socrative potencializou experiências de aprendizagem colaborativa, nas quais a troca de conhecimentos, o feedback imediato e a resolução coletiva de tarefas contribuíram para o desenvolvimento das competências linguísticas e digitais. Assim, a pesquisa buscou evidenciar que a incorporação intencional das tecnologias digitais ao planejamento pedagógico amplia as possibilidades de ensino da língua inglesa, tornando o processo de aprendizagem mais significativo, participativo e alinhado às demandas da educação contemporânea.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao socializar os resultados obtidos nesta investigação buscamos destacar caminhos docentes e autorais que demonstram que a utilização pedagógica de ferramentas digitais pode tanto favorecer o desenvolvimento do letramento digital e da aprendizagem colaborativa no cotidiano como promover maior participação, interação e envolvimento dos estudantes. Essas ferramentas digitais permitem não somente articular nas aulas maior mediação tecnológica mas podem possibilitar novos contextos para criação de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e interativas, nas quais os estudantes podem atuar e contextos mais plurais para a construção do seu conhecimento.

Além disso, a integração dessas tecnologias alinhadas à perspectiva de articular diferentes linguagens, recursos multimodais e formas de interação, ampliando a compreensão dos conteúdos e a produção de sentidos. Esses resultados corroboram no sentido de contribuir para evidenciar que o uso intencional

das tecnologias digitais no contexto escolar fortalece práticas pedagógicas inovadoras, críticas e colaborativas, compatíveis com as demandas da cultura digital contemporânea.

Nossa interpretação dos dados foi norteada com base na análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), possibilitando a organização das informações em categorias temáticas representativas das experiências vivenciadas pelos estudantes durante a intervenção pedagógica.

Nossa sistematização das evidências permitiu identificar três eixos centrais de análise: (a) engajamento e motivação dos estudantes, (b) ampliação da compreensão por meio da multimodalidade e (c) fortalecimento da aprendizagem ativa e colaborativa. Essas categorias emergiram da análise das respostas registradas na plataforma Socrative, das observações realizadas ao longo das atividades e dos relatos apresentados pelos participantes ao final da sequência didática.

Os depoimentos dos estudantes permitiram além do engajamento evidenciar uma percepção positiva acerca da mediação pedagógica dessas ferramentas digitais. Os participantes fizeram questão de destacar em seus relatos nas rodas de conversa que as atividades mediadas por QR Codes tornaram as aulas mais dinâmicas, atrativas e participativas, enquanto os questionários desenvolvidos na plataforma Socrative proporcionaram maior agilidade na revisão dos conteúdos e na realização das avaliações, reduzindo a sensação de monotonia frequentemente associada aos instrumentos tradicionais. Tais resultados corroboram as contribuições de Dervan (2014), ao demonstrar que plataformas de resposta interativa favorecem o envolvimento dos estudantes, ampliam a participação coletiva e estimulam uma aprendizagem mais ativa.

Nas rodas que aconteciam na aula posterior ao uso das ferramentas digitais era possível observar a importância da integração de diferentes linguagens textos, imagens, vídeos, áudios e atividades interativas podem contribuir para aumentar a compreensão dos conteúdos em língua inglesa. A multimodalidade permitiu que os estudantes acessassem a informação por diferentes canais de aprendizagem, favorecendo a construção de significados e tornando o processo de assimilação dos conteúdos mais acessível e contextualizado. Essa característica em turmas extremamente heterogêneas permitiu mostrar de maneira relevante, quais os estudantes apresentam diferentes estilos de aprendizagem e níveis de proficiência linguística e digital, evidenciando o potencial pedagógico das tecnologias digitais para promover práticas mais inclusivas. Movimentos de reflexão coletiva fortalecem a aprendizagem colaborativa, uma vez que os estudantes compartilharam dificuldades, estratégias e



descobertas, construindo conhecimentos de forma conjunta. Bem como rodas de conversa constituíram-se como um importante instrumento de avaliação formativa, permitindo ao professor compreender as percepções dos estudantes e reorientar as práticas pedagógicas de acordo com as necessidades da turma, em consonância com os princípios dos multiletramentos e da cultura digital. Outro aspecto evidenciado pela análise refere-se ao fortalecimento da aprendizagem colaborativa. As atividades estimularam o diálogo, a troca de conhecimentos e a resolução conjunta de desafios, incentivando os estudantes a compartilhar estratégias, discutir respostas e construir soluções de forma cooperativa. Nesse contexto, o professor assumiu o papel de mediador do processo de aprendizagem, orientando as interações e promovendo situações que favoreceram a autonomia, o pensamento crítico e a participação ativa dos estudantes. Esses resultados reforçam a compreensão de que a integração planejada de tecnologias digitais ao ensino de língua inglesa ultrapassa o uso instrumental dos recursos tecnológicos, constituindo-se como uma estratégia pedagógica capaz de potencializar o desenvolvimento do letramento digital e das competências colaborativas exigidas pela cultura digital contemporânea. A aprendizagem colaborativa permite ao docente evidenciar em seu cotidiano como a interação entre os estudantes desempenha um papel fundamental na construção de novos olhares sobre o conhecimento. Ao trabalharem em duplas e pequenos grupos para acessar os materiais disponibilizados por meio dos QR Codes e responder às atividades na plataforma Socrative, os estudantes foram incentivados a negociar significados, justificar suas respostas e construir soluções de maneira coletiva. Esse processo favoreceu o desenvolvimento de competências comunicativas, sociais e cognitivas, ampliando as oportunidades de aprendizagem por meio da cooperação e do diálogo. Nessa perspectiva, a tecnologia deixou de ser apenas um recurso de acesso à informação para constituir-se como elemento mediador das interações e da produção compartilhada do conhecimento. Além disso, os resultados demonstraram que a combinação entre recursos digitais, metodologias ativas e práticas colaborativas colabora imensamente para a criação de um ambiente de aprendizagem mais participativo, inclusivo e significativo. Quando o docente media o recurso de *feedback* imediato oferecido pela plataforma Socrative, ele permite que os estudantes possam explorar conteúdos multimodais por meio dos QR Codes estimulando maiores reflexões sobre seus próprios desempenhos, reconhecendo suas dificuldades e buscando novas estratégias para superá-las com o apoio dos colegas e do professor.

Esse movimento permite criar maior senso de corresponsabilidade pelo processo de aprendizagem e o desenvolvimento do letramento digital crítico,

compreendido não apenas como domínio das tecnologias, mas como a capacidade de utilizá-las de forma ética, reflexiva e colaborativa. Com a implementação da sequência didática foi possível vivenciar experiências pedagógicas e evidenciar formas de integração dos QR Codes e plataforma digitais podem contribuir para ampliar a compreensão de conteúdos multimodais e fortalecer práticas de aprendizagem crítica e contextualizada no cotidiano escolar da educação básica. Sob essa perspectiva docente é possível observar a intensidade em que a mediação pedagógica exerce papel decisivo para que as tecnologias digitais transcendam sua função meramente instrumental e se consolidem como ferramentas de construção do conhecimento. O potencial educativo dos QR Codes e da plataforma Socrative não reside apenas em suas funcionalidades tecnológicas, mas na intencionalidade didática com que são incorporados ao planejamento das aulas. Ao organizar situações de aprendizagem que articulam investigação, interação, colaboração e reflexão, o professor cria oportunidades para que os estudantes desenvolvam competências linguísticas, digitais e socioemocionais de forma integrada. Assim, o letramento digital passa a ser compreendido como uma prática social situada, na qual os estudantes aprendem não apenas a acessar informações, mas também a selecionar, interpretar, produzir e compartilhar conhecimentos de maneira crítica, ética e colaborativa. Dessa forma, a integração planejada dessas tecnologias fortalece o ensino de língua inglesa ao aproximar os conteúdos escolares das práticas comunicativas contemporâneas. Esta pesquisa buscou, ainda, evidenciar que a escola pública, mesmo diante de limitações relacionadas à infraestrutura e aos recursos tecnológicos, possui condições de desenvolver práticas pedagógicas inovadoras quando há planejamento e intencionalidade didática. O uso pedagógico das tecnologias digitais pode aproximar a escola das práticas sociais contemporâneas, promovendo experiências de aprendizagem mais contextualizadas e inclusivas. Os resultados também reforçam a necessidade de ressignificar metodologias tradicionais de ensino, incorporando recursos digitais que dialoguem com o perfil dos estudantes e com as competências previstas para a educação na cultura digital. A utilização de ferramentas como QR Codes e Socrative mostrou que a tecnologia, quando integrada ao planejamento pedagógico, deixa de ser um recurso meramente instrumental para constituir-se como elemento mediador da aprendizagem, estimulando a autonomia, a colaboração, o pensamento crítico e o desenvolvimento do letramento digital.

Por fim, a investigação permitiu compreender que os multiletramentos digitais representam uma abordagem consistente para o ensino de língua inglesa na educação básica, pois favorecem a construção de conhecimentos em diferentes linguagens e ampliam as



possibilidades de interação entre estudantes, professor e conteúdos. Assim, a proposta desenvolvida demonstra que a utilização de QR Codes e da plataforma Socrative é não apenas viável no contexto da escola pública, mas também uma estratégia pedagógica relevante para promover uma educação mais participativa, multimodal e alinhada às exigências da sociedade contemporânea.

CONCLUSÃO

A reflexão desta experiência didática permitiu até este momento concluir que a mediação tecnológica, por meio da utilização pedagógica das plataformas digitais permite construir caminhos autorais e colaborativos no sentido de criar experiências significativas para o desenvolvimento do letramento digital e da aprendizagem colaborativa no ensino de língua inglesa. Os resultados podem evidenciar um aumento no engajamento, participação e autonomia dos estudantes durante a realização das atividades, permitindo que possam demonstrar que a integração intencional de tecnologias digitais favorece práticas pedagógicas mais dinâmicas, interativas e contextualizadas. Além disso, a combinação entre recursos multimodais e metodologias ativas amplia as possibilidades de construção do conhecimento, aproximando o ensino das demandas da cultura digital na qual os estudantes estão inseridos e poucas vezes têm oportunidade de refletir sobre os usos pedagógico, culturais e sociais que delas fazem.

Outro aspecto relevante refere-se ao potencial pedagógico e inclusivo permitido pela multimodalidade uma vez que ela pode favorecer a compreensão dos conteúdos de maneiras plurais e ampliar as oportunidades de aprendizagem em turmas heterogêneas. A articulação entre textos, imagens, vídeos, áudios e atividades interativas possibilitou que os estudantes acessassem a informação por diferentes canais, respeitando distintos estilos de aprendizagem e níveis de proficiência linguística e digital permitindo ampliar os recursos neurodivergentes. As rodas de conversa e as atividades colaborativas evidenciaram que a construção coletiva do conhecimento fortaleceu a reflexão, o compartilhamento de estratégias e a participação ativa dos estudantes, consolidando a aprendizagem como um processo social mediado pelas interações.

Os resultados também demonstraram que o êxito da proposta não decorre exclusivamente do uso das ferramentas digitais, mas, sobretudo, da mediação pedagógica realizada pelo professor. A pesquisa evidenciou que ferramentas digitais podem alcançar seu potencial educativo quando integrados a um planejamento didático fundamentado nos princípios dos multiletramentos, da aprendizagem colaborativa e da cultura digital. Nessa perspectiva, o docente mediador, pode organizar experiências que estimulam

a investigação e o pensamento crítico e a corresponsabilidade dos estudantes pelo próprio processo de aprendizagem, transformando a tecnologia em um instrumento de produção e compartilhamento do conhecimento.

Por fim, conclui-se que a utilização pedagógica de QR Codes e da plataforma Socrative constitui uma estratégia viável e pertinente para o contexto da escola pública, mesmo diante das limitações de infraestrutura frequentemente presentes nesse cenário. Buscamos com esta pesquisa reafirmar que a inovação pedagógica depende, sobretudo, da intencionalidade do planejamento e da capacidade do professor de integrar tecnologias às práticas de ensino de forma crítica, ética e significativa. Esperamos que este estudo contribua para ampliar as discussões sobre o uso das tecnologias digitais no ensino de língua inglesa e incentive novas investigações que explorem diferentes contextos, recursos e metodologias capazes de fortalecer o letramento digital e a formação de estudantes protagonistas de sua aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALLY, Mohamed. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Edmonton: AU Press, 2009.
- BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.
- DERVAN, Patrick. Increasing in-class student engagement using Socrative (an online student response system). *Proceedings of EdTech*, v. 2014, p. 1–13, 2014.
- HOPKINS, David. *QR Codes In Education*. London: David Hopkins, 2012.
- KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- LAW, Chris; SO, Simon. QR Codes in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, v. 3, n. 1, 2010.
- LEFFA, Vilson José. *A aprendizagem de línguas mediada por tecnologias*. Caxias do Sul: EDUCS, 2016.
- NEW LONDON GROUP. *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, p. 60–92, 1996.
- PRENSKY, Marc. *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1–6, 2001.
- ROJO, Roxane. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.