REVISTA
ILUSTRAÇÃO

COMPETÊNCIAS LINGUÍSTICAS NA ERA DIGITAL: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DO IMPACTO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUAS

LANGUAGE SKILLS IN THE DIGITAL AGE: A SYSTEMATIC REVIEW OF THE IMPACT OF TECHNOLOGIES ON LANGUAGE TEACHING

Maria das Graças Machado Rodrigues
Faculdade Ibero Americana de São Paulo

Resumo: Este trabalho é uma revisão sistemática do impacto das tecnologias no ensino de línguas e apresenta uma análise crítica da literatura recente sobre o papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no desenvolvimento de competências linguísticas em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). A pesquisa, conduzida conforme o protocolo PRISMA, concentra-se em estudos realizados entre 2020 e 2024, período marcado pela intensificação do uso de plataformas digitais na educação, especialmente após o período pandêmico. Os resultados indicam que o uso de tecnologias como gamificação, inteligência artificial e videoconferências tem potencializado significativamente as habilidades de leitura e escrita, promovendo aprendizagem personalizada e autônoma. No entanto, o desenvolvimento da competência oral ainda enfrenta desafios, especialmente na ausência de interações síncronas. A formação contínua dos docentes e a mediação pedagógica eficaz são apontadas como fatores essenciais para o sucesso das práticas digitais. Além disso, a revisão destaca a importância de estratégias híbridas que combinam ensino presencial e online, otimizando o aproveitamento das potencialidades de ambos os ambientes. Conclui-se que, embora os AVAs ofereçam oportunidades inovadoras para o ensino de línguas, seu êxito depende da superação de barreiras técnicas e pedagógicas, bem como da constante adaptação às demandas da cibercultura e às novas configurações do letramento digital.

Palavras-chave: Competências Linguísticas. Plataformas Digitais. Leitura. Escrita.

A Revista Ilustração está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Abstract: This work is a systematic review of the impact of technologies on language teaching and presents a critical analysis of recent literature on the role of Digital Information and Communication Technologies (DICT) in the development of language skills in Virtual Learning Environments (VLEs). The research, conducted according to the PRISMA protocol, focuses on studies conducted between 2020 and 2024, a period marked by the increased use of digital platforms in education, especially after the pandemic. The results indicate that the use of technologies such as gamification, artificial intelligence, and videoconferencing has significantly enhanced reading and writing skills, promoting personalized and autonomous learning. However, the development of oral competence still faces challenges, especially in the absence of synchronous interactions. Continuous teacher training and effective pedagogical mediation are highlighted as essential factors for the success of digital practices. Furthermore, the review highlights the importance of hybrid strategies that combine face-to-face and online teaching, optimizing the potential of both environments. It is concluded that, although VLEs offer innovative opportunities for language teaching, their success depends on overcoming technical and pedagogical barriers, as well as on constant adaptation to the demands of cyberculture and new configurations of digital literacy.

Keywords: Language Skills. Digital Platforms. Reading. Writing.

Introdução

Analisar um discurso implica conhecer como os diversos textos se organizam nas interfaces socioculturais, o que nos possibilita perceber a importância das linguagens para a sociedade. O progresso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), têm promovido transformações substanciais nos processos de ensino-aprendizagem em distintas áreas do conhecimento, incluindo o desenvolvimento de competências linguísticas, fator de extrema importância na cibercultura. Sendo assim, é relevante mencionar o que diz Pereira (2025, p. 126): "[...] Na perspectiva de Vigotski, o papel da linguagem na constituição da consciência é central, pois é por meio dela que o sujeito internaliza os signos culturais [...]" , transformando, assim, a própria estrutura psíquica.

A evolução da *internet* proporcionou a ampliação das plataformas digitais e a consolidação da Educação à Distância (EaD). Nessa conjuntura,

os ambientes virtuais de aprendizagem assumem um papel cada vez mais relevante no aprimoramento das habilidades linguísticas, tanto no ensino de línguas estrangeiras quanto na promoção de capacidades comunicativas em contextos específicos da vida social. Essa transição para o meio digital impõe novos desafios e, simultaneamente, oferece oportunidades que merecem ser analisadas com rigor, a fim de se compreender melhor sua eficácia e seu impacto no processo pedagógico (Castilho; Malheiro, 2024). A BNCC (2018) traz uma proposta revolucionária nesse sentido para todas as áreas, inclusive linguagens, com habilidades voltadas ao uso de tecnologias.

O componente Língua Portuguesa da BNCC dialoga com documentos e orientações curriculares produzidos nas últimas décadas, buscando atualizá-los em relação às pesquisas recentes da área e às transformações das práticas de linguagem ocorridas neste século, devidas em grande parte ao desenvolvimento das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC). Assume-se aqui a perspectiva enunciativo-discursiva de linguagem, já assumida em outros documentos, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), para os quais a linguagem é "uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica [...]. (BRASIL, 2018)

As competências linguísticas compreendem a capacidade do indivíduo de comunicar-se proativamente por meio das habilidades de escuta, fala, leitura e escrita em variados contextos. Historicamente, essas competências foram desenvolvidas predominantemente em ambientes presenciais, caracterizados por interações diretas entre docentes e discentes. Contudo, os ambientes virtuais de aprendizagem introduzem uma nova dinâmica, permitindo maior personalização do processo educativo, flexibilização do tempo de estudo e a incorporação de elementos inovadores, como a gamificação e o uso de inteligência artificial para fornecimento de *feedback* em tempo real. Tais ambientes tornam-se promissores (Rossi; Leal, 2019), não apenas favorecendo a prática das habilidades linguísticas, mas também viabilizando a criação de contextos imersivos de aprendizagem, ainda que fora do espaço físico da sala de aula.

Os assistentes virtuais, como *Siri, Alexa* e *Google Assistant*, são plataformas poderosas de reconhecimento de fala e foram desenvolvidos com aprendizagem profunda. "[...] Esses assistentes utilizam redes neurais profundas para entender e processar a linguagem natural humana, permitindo que os usuários interajam com os seus dispositivos usando comandos de voz [...]" (MARANHÃO FILHO, 2024, p. 19). Ferramentas

interativas, como chats, fóruns de discussão, vídeos e exercícios *online*, facilitam tanto a aprendizagem colaborativa quanto a individualizada. Ao explorar os recursos proporcionados pelas TDIC, os educadores podem desenvolver estratégias pedagógicas que estimulam a autonomia discente e fomentam a aprendizagem ativa, respeitando os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem (Soares, 2024).

Competências linguísticas dentro dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs)

Apesar dos inúmeros benefícios, o desenvolvimento de competências linguísticas em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), enfrentam desafios significativos, pois a ausência de interações presenciais, as limitações técnicas e a necessidade de uma mediação pedagógica eficaz, podem comprometer a qualidade do processo educativo. Diante disso, torna-se fundamental avaliar criticamente se as metodologias adotadas nesses contextos são capazes de promover a competência comunicativa de maneira equivalente ou superior às abordagens tradicionais (Silveira; Brüggemann; Bianchi, 2019). Em vista disso, "[...] uma educação através dos meios, a mídia-educação aborda a utilização das TDIC/mídias como linguagem, como forma de expressão e produção a partir da apropriação de uma escrita com as linguagens da mídia, promovendo o conhecimento criativo e crítico de suas linguagens [...] (SILVEIRA; BRÜGGEMANN; BIANCHI, 2019, p. 13).

Uma das abordagens amplamente exploradas na literatura recente, refere-se ao impacto da gamificação e do uso de ferramentas interativas sobre a motivação e o engajamento dos discentes. Evidências empíricas indicam que tais estratégias pedagógicas podem favorecer a retenção de conteúdo e incentivar a prática contínua de elementos considerados fundamentais para o desenvolvimento de competências linguísticas. Contudo, observa-se uma significativa variação quanto às plataformas e metodologias de ensino empregadas, bem como aos níveis de engajamento dos estudantes nos diferentes contextos analisados (Silveira; Brüggemann; Bianchi, 2019).

Ademais, o papel do docente e a adaptação das metodologias de ensino constituem aspectos centrais para o êxito no desenvolvimento de competências linguísticas em ambientes virtuais. A formação adequada dos professores, aliada ao uso apropriado das tecnologias educacionais é imprescindível para que os ambientes virtuais de aprendizagem

ofereçam uma experiência formativa enriquecedora e eficaz (Martins et al., 2023). Nesse sentido, de acordo com Rodrigues (2025, p. 575), os Recursos Educacionais Digitais (REDs), necessitam ser pesquisados pelos educadores para a utilização correta na sala de aula e estes recursos abrangem vários formatos, que vão desde textos, imagens, vídeos, áudios, podcasts, conteúdos multimídias até as redes sociais. Os docentes precisam adquirir novas habilidades voltados ao melhor desempenho pedagógico, pois na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é ressaltado que a competência é definida como "a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores, para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho" (BRASIL, 2018, p. 8).

A crescente demanda por metodologias de ensino a distância, bem como a intensificação do uso de tecnologias digitais na educação, torna premente a investigação de sua eficácia, especialmente no que concerne à promoção de competências linguísticas. Essas competências são essenciais tanto para o desempenho acadêmico quanto para a atuação profissional em distintas áreas do conhecimento. Compreender como elas podem ser potencializadas em ambientes virtuais é crucial para a elaboração de estratégias pedagógicas que respondam às demandas de um público cada vez mais heterogêneo e conectado. Além disso, tal compreensão contribui para o aprimoramento das práticas docentes e para a formulação de políticas educacionais alinhadas às exigências do contexto digital contemporâneo. De acordo com Riedner, Paniago e Arguelho (2022, p. 119):

> [...] a habilidade de leitura e escrita digital também abrangem as leituras em ambientes virtuais extra sala de aula on-line, tais como: redes sociais, aplicativos interativos na web, ou ainda os softwares utilizados para realização de aulas em ensino remoto ou on-line, como exemplificado no caso do Teams, do Classroom, e do Zoom, entre outros. Para utilizar o capital tecnológico, é fundamental haver tal letramento digital sob pena de o capital tecnológico se evidenciar como ausente. (RIEDNER; PANIAGO; ARGUELHO, 2022, p. 119).

Nesse contexto, é necessário que, antes de haver capital tecnológico, se tenha letramento digital ou que se desenvolva no indivíduo a capacidade para a transição e o manuseio desse capital, a fim de compreender o mundo digital e sua habilidade de expressão oral em aulas *on-line*. Para tal propósito, requer-se que professores e estudantes se tornem agentes

atuantes da cultura científica e intelectual, sujeitos orais e que, a despeito de suas dificuldades de expressão nos contextos aqui debatidos, dominem o processo de letramento digital necessário aos complexos da coletividade. O letramento digital enfatiza o conjunto de competências e competências cognitivas necessárias para a utilização social do computador. Porém, quando nos referimos ao uso social da informática em múltiplas conjecturas, aos valores, métodos, perspectivas, as formas de pensar e relações de poder envolvidos nesses usos, estamos nos referindo a letramentos digitais no plural, pois, ainda que possuamos " [...] uma base comum de conhecimentos necessários, as habilidades, pressupostos e efeitos advindos da participação em um desses contextos de uso não são iguais aos de outros contextos" (BUZATO, 2021).

Metodologia

O presente estudo tem como objetivo realizar uma revisão sistemática da literatura para analisar como o desenvolvimento de competências linguísticas tem sido abordado em ambientes virtuais de aprendizagem, especialmente no período de pós instituição do ensino remoto. Busca-se identificar os principais métodos empregados, seus impactos sobre o processo de aprendizagem dos estudantes e os desafios inerentes a essa modalidade de ensino. Como ilustração, na BNCC (2018), a respeito das práticas de linguagem, considera-se a caracterização do campo jornalístico em relação aos gêneros em circulação, às mídias e às práticas da cultura digital, que são vistos como objetos de conhecimento.

A presente revisão sistemática foi conduzida em conformidade com as diretrizes metodológicas estabelecidas pelo protocolo PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), com o objetivo de assegurar a transparência, a reprodutibilidade e o rigor na identificação, seleção e análise dos estudos incluídos (Page et al., 2022). Foram considerados para esta revisão, artigos publicados no período compreendido entre 2020 e 2024, intervalo temporal que coincide com a consolidação e a intensificação do uso de tecnologias digitais aplicadas ao contexto educacional, por ocasião da pandemia da COVID-19, (Rodrigues, 2025, p 573).

A busca bibliográfica foi realizada nas bases de dados científicas *Scopus*, *Web of Science, PubMed e Google Scholar,* com o intuito de garantir ampla cobertura e representatividade das produções acadêmicas pertinentes

à temática. Os descritores empregados no processo de busca incluíram: aprendizagem colaborativa digital, plataformas de educação a distância, competências comunicativas digitais, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), artigos em revistas acadêmicas e imersão linguística virtual. Para otimizar a recuperação dos estudos relevantes foram utilizados operadores booleanos em diversas combinações estratégicas.

Os critérios de inclusão abrangeram publicações empíricas e teóricas sobre o desenvolvimento de competências linguísticas em ambientes digitais, bem como estudos com resultados ou reflexões pertinentes à eficácia das metodologias aplicadas. Foram excluídos artigos cujo texto completo não estava disponível ou que não demonstravam alinhamento direto com os objetivos propostos nesta revisão.

Para a análise dos dados extraídos, adotou-se uma abordagem qualitativa fundamentada na análise de conteúdo. Os artigos selecionados foram categorizados com base nas principais abordagens pedagógicas identificadas, no uso das ferramentas tecnológicas descritas e nos efeitos relatados sobre a aprendizagem dos discentes. A triangulação dos achados permitiu a identificação de padrões recorrentes, e de lacunas existentes na literatura, oferecendo uma perspectiva abrangente e crítica sobre as práticas de ensino de competências linguísticas em ambientes digitais de aprendizagem.

Resultados e discussão

A análise dos estudos selecionados para esta revisão sistemática revelou um aumento substancial na adoção de ambientes virtuais de aprendizagem voltados para o desenvolvimento de competências linguísticas. A grande maioria dos estudos (82%) indicou que a utilização de tecnologias digitais, como plataformas interativas, aplicativos móveis e videoconferências, resultou em um incremento significativo na participação e no engajamento dos alunos. Esses ambientes virtuais proporcionaram uma personalização do processo de aprendizagem, permitindo aos estudantes avançar em seu próprio ritmo e de acordo com suas necessidades individuais (Castilho; Malheiro, 2024).

As plataformas de ensino à distância que incorporam inteligência artificial para correção de exercícios escritos e elaboração de *feedback* imediato, também se destacaram de forma recorrente. A utilização de tecnologias de correção automática foi considerada particularmente

funcionais para a melhoria das competências de escrita, visto que possibilitou aos alunos a identificação autônoma e ágil de seus erros (Santos, 2020). Vale ainda ressaltar a observação de Pereira (2025):

> [...] Ferramentas como geradores automáticos de texto, corretores inteligentes e sistemas de recomendação de conteúdo, se não forem mediados pedagogicamente, tendem a reduzir o papel do estudante a um mero receptor de dados, sem espaço para reflexão ou construção ativa do saber. Neil Selwyn (2019) adverte que, apesar das promessas de personalização e eficiência, o uso da IA na educação muitas vezes reforça lógicas de controle e padronização, limitando a autonomia do professor e do aluno na construção do conhecimento. Ao adotar um modelo educacional baseado exclusivamente na automação, corremos o risco de alienar ainda mais os sujeitos de seu processo formativo, prejudicando a qualidade crítica da educação. (PEREIRA, 2025, p. 133).

Importante nesse contexto é o ChatGPT, com suas vantagens e desvantagens. A ferramenta, no âmbito das linguagens textuais, pode ser usada em aplicativos de tradução, possibilitando que os usuários da plataforma traduzam textos em tempo real entre diferentes línguas e pode ser utilizado em diferentes situações, como em viagens internacionais ou em diálogos com pessoas que falam idiomas distintos. Além disso, pode ser empregado em aplicações de análise de emoções. O software pode ser treinado para entender os sentimentos expressos em mensagens de texto e comentários em redes sociais, o que possibilita que as empresas monitorem a reputação da marca e compreendam o feedback dos clientes. Porém, existem desvantagens, como "[...] o desafio é garantir que ele seja treinado em dados que sejam representativos e diversificados, de forma a evitar preconceitos e desigualdades na geração de respostas " (TEDESCO; FERREIRA, 2023). De fato, podemos considerar o ChatGPT uma ferramenta valiosa na melhora da escrita acadêmica:

> [...] mas deve ser usado com responsabilidade e de forma ética. Os professores e as instituições devem orientar e supervisionar os acadêmicos em relação à utilização do ChatGPT, fornecendo as informações e as orientações necessárias para garantir que o seu uso não comprometa a ética e integridade acadêmica. Afinal, o ChatGPT é uma ferramenta tecnológica que pode ser útil, mas é a ética e integridade acadêmica que garantem a confiabilidade e a relevância da pesquisa científica. (TEDESCO; FERREIRA, 2023, p. 16)

Outro aspecto amplamente discutido foi a gamificação, que

se mostrou uma ferramenta eficaz na promoção do engajamento dos estudantes. Ferramentas que integram jogos e desafios relacionados ao aprendizado de vocabulário e gramática foram associadas a uma maior retenção do conteúdo e a um aumento na motivação para a prática contínua. Jogos digitais, como os oferecidos por plataformas como *Duolingo* e *Kahoot*, foram destacados como estratégias eficientes para a aquisição de vocabulário e a fixação de estruturas gramaticais. Ambientes Virtuais de Ensino e Aprendizagem (AVEAs), como *Khan Academy, Coursera*, *Duolingo, Google for Education e Canvas* LMS, já utilizam técnicas avançadas de modelagem dos processos de ensino e aprendizagem. Recentemente, essas plataformas passaram a incorporar o suporte da Inteligência Artificial (IA) desenvolvida pelas respectivas empresas responsáveis. Um exemplo notável é o *Canvas* LMS, que conta com uma estrutura de gestão colaborativa baseada em ferramentas digitais voltadas à integração das diversas etapas do processo educacional. Essa plataforma passou a integrar a inteligência artificial da *Amazon Web Services* (AWS) por meio da assistente virtual *Alexa*.

Essa integração possibilita que professores e estudantes interajam com o conteúdo do curso ou disciplina utilizando comandos de voz em dispositivos compatíveis com a Alexa. Na prática, o funcionamento ocorre da seguinte forma: o responsável pelo curso insere no AVEA as informações necessárias para a contextualização dos conteúdos, incluindo atividades, avaliações e demais formas de interação. A partir desse momento, o estudante pode iniciar seus estudos e interagir com o sistema. Todas as ações realizadas pelos usuários são automaticamente registradas em logs (registros de eventos), permitindo o acompanhamento detalhado do processo de aprendizagem e oferecendo subsídios para futuras intervenções pedagógicas baseadas em dados. Na concepção de Meyer (2022):

Com o desenvolvimento desses ambientes virtuais houve uma alteração dos gêneros textuais impressos para os digitais. Na Internet, podemos verificar um constante aumento desses novos gêneros digitais, tais como: blogs, e-mail, chats, fóruns, listas de discussão, entre outros. Nesses ambientes, os hipertextos utilizam o ciberespaço para promover a interação e, também, a construção de uma leitura não linear, incorporando novas habilidades que permitem ao leitor avançar na produção do conhecimento, explorando os diversos espaços que o texto oferece. (MEYER, 2022, p. 192).

Além das tecnologias digitais, a mediação pedagógica emergiu como um fator crucial para o sucesso nos ambientes virtuais. Professores que adotaram metodologias ativas e colaborativas, como fóruns de discussão

e trabalhos em grupo, apresentaram resultados mais expressivos no desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos. A mediação eficaz foi associada a uma melhoria na compreensão de textos complexos e no desenvolvimento da fluência oral, ao incentivar os alunos a praticarem a língua em contextos reais e colaborarem com os colegas (Araújo et al., 2021). Na imagem abaixo, apresentamos os principais princípios da Educação *on-line*.

Figura 1: princípios da educação on-line

Fonte: Pimentel e Carvalho, 2020.

Os resultados obtidos evidenciaram diversos desafios enfrentados por estudantes e professores em ambientes virtuais. Vasconcelos (2018) destaca a dificuldade de adaptação inicial ao uso das plataformas, especialmente entre alunos com menor familiaridade com tecnologias. Além disso, a literatura revelou a necessidade de formação contínua dos docentes, uma vez que a falta de capacitação tecnológica pode comprometer a qualidade do ensino (Soares, 2024). Outro desafio significativo foi garantir suporte técnico contínuo para assegurar o bom funcionamento das plataformas e prevenir falhas tecnológicas que possam comprometer o andamento das aulas. Muitos estudantes relataram frustrações relacionadas a problemas de conexão, lentidão nos sistemas e dificuldades de navegação nas plataformas, o que impactou negativamente seu desempenho (Araújo et al., 2021). Muitos professores relatam também dificuldades técnicas e limitaçoes de acesso a internet por parte dos alunos. A ausência de tempo para explorar todas as funcionalidades disponíveis foi outro empecilho, o

que evidencia a necessidade de investimento na formação do educador. Outro ponto relevante é o cuidado com a sobrecarga de atividades e a superficialidade das interações. "[...] A simples transferência de conteúdos para o digital não garante aprendizagem significativa. É fundamental que as propostas sejam contextualizadas, com intencionalidade pedagógica e foco no desenvolvimento das competências linguísticas." (ALVES; SANTOS, 2025, p. 215).

As Competências Linguísticas no contexto digital

Em relação às competências linguísticas específicas, a revisão revelou avanços notáveis nas habilidades de leitura e escrita, especialmente quando os alunos tiveram acesso a ferramentas de correção automática e *feedback* imediato. No entanto, dez artigos indicaram que o desenvolvimento das competências orais foi mais desafiador, particularmente em cursos que não ofereciam interações síncronas entre alunos e professores (Silveira; Brüggemann; Bianchi, 2019).

A combinação de metodologias híbridas, que integram aulas presenciais e virtuais, foi apontada como uma solução eficaz para superar as limitações dos ambientes digitais, especialmente no que se refere à prática de habilidades orais. Os estudos que avaliaram essa abordagem relataram melhorias substanciais na fluência e na confiança dos alunos ao se comunicarem em uma língua estrangeira (Santos, 2020). Nesse contexto, práticas como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em projetos e o uso de tecnologias da fala, por exemplo, demonstram um imenso potencial para desenvolver competências comunicativas e interculturais. Vale ressaltar que "o conceito de Ensino Híbrido se estruturam a partir de uma visão de mundo antropocêntrica, fundamentada na teoria da ação e na perspectiva de ensino, focado em técnicas, ora tratado como modelo, método ou ainda metodologia " (MOREIRA; SCHLEMMER, 2020, p. 21). Pesquisadores têm aprofundado esse conceito, atribuindo-lhe novos significados a partir de uma perspectiva epistemológica reticular e conectiva na qual a teoria da ação é substituída pelo ato conectivo. Isso promove uma transformação nas condições da própria compreensão do que é esse espaço geográfico e digital, incluindo o próprio espaço híbrido de presença física e virtual.

Os resultados desta revisão indicam que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), quando bem estruturados, podem representar

ferramentas poderosas para o desenvolvimento de competências linguísticas. A personalização do ensino, proporcionada pelas tecnologias digitais, emerge como um dos fatores principais para o sucesso dessa abordagem, permitindo que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e revisem conteúdos de forma autônoma, o que se revelou particularmente eficaz no desenvolvimento das competências de leitura e escrita. Para Meyer (2022, p. 201), "[...] esses ambientes virtuais são caracterizados por uma lógica de organização horizontal, na qual estão presentes a 'multivocalidade', a não linearidade, a afetividade e a negociação entre os sujeitos". No entanto, os desafios relacionados ao desenvolvimento das habilidades orais indicam que o contato humano continua a desempenhar um papel essencial na aquisição de competências comunicativas completas. Embora ferramentas como videoconferências e chats tenham mostrado eficácia, elas não substituem completamente as interações presenciais, especialmente no que diz respeito à fluência oral. Isso sugere que, para o desenvolvimento adequado dessas habilidades, as plataformas devem oferecer mais oportunidades para interações síncronas e colaborativas. Pimentel e Carvalho (2020), ressaltam que:

Podemos/devemos (re)pensar nossos desenhos didáticos para o digital em rede nos inspirando nos valores e práticas da cibercultura. O cenário sociotécnico contemporâneo, de nossa cultura estruturada pelas tecnologias digitais em rede, vem nos desafiando a reconfigurar a educação formal para estarmos mais em sintonia com o "espírito de nosso tempo". Os meios de comunicação de massa, unidirecionais, que foram característicos do século passado, hoje nos parecem datados, bem como nos parecem ultrapassadas as práticas pedagógicas instrucionista-massivas que muitas vezes são equivocadamente confundidas com a própria modalidade a distância. (PIMENTEL; CARVALHO, 2020).

A gamificação, por sua vez, revelou-se uma estratégia altamente eficaz para engajar os estudantes e promover a aprendizagem de forma lúdica e interativa. A motivação gerada por jogos e desafios tem impacto direto no aumento da frequência com que os alunos praticam a língua-alvo, sublinhando a importância de integrar esses elementos nas plataformas de ensino de idiomas. Contudo, é imprescindível que tais estratégias sejam bem integradas ao conteúdo pedagógico, a fim de garantir que o aprendizado seja significativo.

Um dos principais desafios identificados foi a necessidade de formação contínua dos professores para garantir o uso adequado das tecnologias digitais. A competência tecnológica dos docentes surge como

fator determinante para o sucesso do ensino em ambientes virtuais, pois "[...] a implementação dessas práticas digitais nas atividades sociais e cotidianas das escolas, demandam o domínio de habilidades e competências para o chamado 'letramento digital'[...]" (RODRIGUES, 2025, p. 574). Na ausência de uma mediação pedagógica eficaz, o potencial das plataformas digitais pode ser subutilizado, comprometendo a qualidade do aprendizado. Portanto, políticas de capacitação contínua e suporte técnico devem ser priorizadas pelas instituições educacionais.

A discussão sobre a eficácia das metodologias híbridas também se mostrou relevante, indicando que a combinação de modalidades presenciais e virtuais pode oferecer o melhor dos dois mundos. Essa abordagem permite que os alunos pratiquem a língua de forma autônoma em ambientes digitais, ao mesmo tempo em que recebem *feedback* direto e orientação em interações presenciais, o que potencializa o desenvolvimento das diversas competências linguísticas. Portanto, embora os ambientes virtuais possuam grande potencial para o ensino de competências linguísticas, é necessário superar desafios como a adaptação tecnológica de alunos e professores e a implementação de ferramentas adequadas para a prática das habilidades orais que perpassam pelo desenho didático da proposta de ensino. No entender de (MOREIRA; SCHLEMMER, 2020, p. 16), em face às tecnologias, "[...] a necessidade de ter em atenção a intencionalidade e o design instrucional dos ambientes virtuais de aprendizagem para que estes cumpram os requisitos e as exigências de acessibilidade, inclusão e de integração [...]", ou seja, se deve promover diferentes contextos para novas interações de aprendizagens que devem ser relevantes a um novo paradigma educacional.Tais desafios, se devidamente abordados, podem resultar em ambientes de aprendizagem mais eficientes e inclusivos, capazes de proporcionar uma experiência formativa significativa para todos os envolvidos.

Conclusão

As conclusões desta revisão sistemática evidenciam o impacto positivo dos ambientes virtuais no desenvolvimento de competências linguísticas, com destaque para as habilidades de leitura e escrita. A flexibilidade proporcionada pelas plataformas digitais, a personalização do ensino e a utilização de tecnologias como inteligência artificial para fornecer feedback imediato foram elementos-chave para o sucesso de muitos dos

estudos analisados. Além disso, a integração de ferramentas interativas, como videoconferências e jogos gamificados, demonstrou-se eficaz em manter o engajamento e a motivação dos alunos, fatores fundamentais para o processo contínuo de aprendizagem. Contudo, os desafios identificados, especialmente no que tange ao desenvolvimento das habilidades orais e à adaptação inicial dos usuários, indicam que, embora os AVAs apresentem um grande potencial, ainda existem limitações significativas. O contato humano, mesmo em contextos digitais, permanece essencial para a prática oral e o desenvolvimento da fluência comunicativa. Esse fato reforça a necessidade de explorar metodologias híbridas, que integrem o melhor das interações virtuais e presenciais, de modo a garantir um aprendizado linguístico mais completo e eficaz. Segundo Santos, Jorge e Winkler (2021), o *chat on-line* é considerado um espaço de interação instantânea entre professores e estudantes, pois o aluno muda de postura, passando a ser protagonista e agente do próprio processo de aprendizagem por meio da interação com os AVEAs.

Outro ponto de grande relevância abordado nesta revisão foi a necessidade de formação contínua e específica para os docentes que atuam em ambientes virtuais. A eficácia das plataformas não depende exclusivamente das ferramentas tecnológicas disponíveis, mas também da capacidade dos professores em utilizá-las de maneira pedagógica e estratégica. Assim, é imperativo que as instituições de ensino priorizem programas de capacitação e suporte técnico, assegurando que os docentes estejam devidamente preparados para explorar todo o potencial das tecnologias digitais no ensino de línguas. Sugere-se, além disso, que futuras investigações aprofundem o impacto das plataformas digitais no desenvolvimento das competências orais, com um foco particular no uso de tecnologias emergentes, como Realidade Aumentada e Inteligência Artificial (IA). Essas tecnologias podem oferecer uma imersão linguística mais autêntica e personalizada, permitindo uma prática comunicativa mais próxima das interações reais e minimizando as barreiras ainda existentes no ensino de línguas em ambientes virtuais. Cardia e Affini (2019), consideram que:

> [...] imersividade é a predisposição de um determinado dispositivo de gerar, em maior ou menor grau, a sensação de imersão e, conseguinte, passamos a definir um dispositivo imersivo como todo aparato que apresenta a capacidade de envolver a percepção do observador em uma paisagem virtual com o intuito e a capacidade de criar ilusão de presença e transformar o espaço pictórico em

espaço de experiência (CARDIA; AFFINI, 2019, p. 292).

Portanto, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem representam uma oportunidade significativa para inovação no ensino de competências linguísticas. No entanto, para que essas inovações se mostrem plenamente eficazes, é essencial que as práticas pedagógicas estejam em constante adaptação, e que as tecnologias sejam empregadas de forma complementar, nunca substituindo a importância do contato humano no processo de aprendizagem.

Referências

ALVES, Renato Monteiro; SANTOS, Antonia Ellen Alves. TECNOLOGIAS APLICADAS AO ENSINO DE INGLÊS. In **A Tecnologia no Ensino:** Estratégias para o Sucesso Educacional/ José Leonardo Diniz de Melo Santos; Carla Michelle da Silva; Rose Alves de Oliveira; et al. (organizadores). – Formiga (MG): Editora MultiAtual, 2025.

ARAÚJO, Sílvia**.** et al**. O uso de mapas interativos como ferramenta de aprendizagem colaborativa e multimodal**. Editora FGV, 2021. Disponível em: https://hdl.handle.net/1822/86136 Acesso em: 12 jul. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília/DF. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base Acesso em: 20 jul. 2025.

BUZATO, Marcelo El Khouri. Multiletramentos e informática na escola. In: SANTOS, Edméa O.; PIMENTEL, Mariano; SAMPAIO, Fábio F. (Org.). **Informática na Educação**: autoria, linguagens, multiletramentos e inclusão. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. (Série Informática na Educação, v.2). Disponível em: https://ceie.sbc.org.br/livrodidatico/multiletramentos. Acesso em: 25 jul. 2025.

CARDIA, Rubens ; AFFINI, Letícia. Passos. Um Mergulho nos Conceitos de Imersão, Imersividade, Fotografia Imersiva e Realidade Virtual. In: Abel Suing; Aida Carvajal; Ana Sedeño; et al. (Org.). **Narrativas Imagéticas**. 01 ed.Aveiros: RIA Editorial, 2019, v. 01, p. 289-303. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/337290087_Um_Mergu

lho_nos_Conceitos_de_Imersao_Imersividade_Fotografia_Imersiva_e_

Realidade_Virtual Acesso em: 16 jul. 2025.

CASTILHO, Mileidi Ferreira; MALHEIRO, Cícera A. Lima. NARRATIVAS NA FORMAÇÃO DOCENTE: ANÁLISE SOB HORIZONTES INCLUSIVOS. **Anais CIET:Horizonte**, São Carlos-SP, v. 7, n. 1, 2024. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2853.. Acesso em: 20 jul. 2025.

MARANHÃO FILHO, Éfrem de Aguiar. **IA como Ferramenta de Aprendizagem e de Pesquisa**. Rio de Janeiro: FGV, 2024.

MARTINS, Ana Karla. et al. As TDIC no ERE: experiências com aplicativos digitais na elaboração do artigo de opinião. **Revista de Comunicação e Cultura no Semiárido**, v. 14, n. 2, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.36943/comsertoes.v14i2.19595. Acesso em: 17 jul. 2025.

MEYER, Antonia Isabel da Silva . Ambientes Virtuais de Aprendizagem. **Kiri-Kerê - Pesquisa em Ensino**, [*s. l.*], n. 12, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.47456/krkr.v1i12.37409. Acesso em: 17 jul. 2025.

MOREIRA, José Antonio; SCHLEMMER, Eliane. Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. **Revista UFG**, Goiânia, v. 20, n. 26, 2020. DOI: 10.5216/revufg.v20.63438. Disponívelem:https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/

view/63438. Acesso em: 24 jul. 2025. Acesso em: 25 jul. 2025.

PAGE, Matthew J. et al . A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. **Epidemiol. Serv. Saúde**, Brasília , v. 31, n. 2, e2022107, 2022. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/s1679-49742022000200033. Acesso em: 21 jun. 2025.

PEREIRA, João Junior Bomfim. EDUCAÇÃO, PLATAFORMAS EDUCACIONAIS E LUTA IDEOLÓGICA: A APROPRIAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO SOB A PERSPECTIVA MARXISTA. In: **Educação** [livro eletrônico] : reflexões sobre abordagens, desafios e inovações para a aprendizagem significativa / organizadores Rúbia Kátia Azevedo Montenegro, Francisco Albertino Gomes. – 1.ed. – Campo Grande, MS : Editora Inovar, 2025. Disponível em: www.doi.org/10.36926/editorainovar-978-65-5388-315-4_007 Acesso em: 24 jun. 2025.

PIMENTEL, Mariano; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte. Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante! **SBC**

Horizontes, maio de 2020. ISSN 2175-9235. Disponível em: https://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/23/principios-educacao-online. Acesso em: 18 jun. 2025.

RIEDNER, Daiani Damm Tonetto; PANIAGO, Maria Cristina Lima; ARGUELHO, Miriam Brum. (Org.). **Tecnologias digitais e reinvenções de práticas educativas em diferentes cenários formativos**. Campo Grande, MS: Editora UFMS, 2022. Disponível em: https://link.ufms.br/3dBhD. Acesso em: 24 jun. 2025.

RODRIGUES, Maria das Graças Machado. RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS E OS PARÂMETROS PARA O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 1, p. 572–591, 2025. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/17811. Acesso em: 20 jun. 2025.

ROSSI, Vitor Lobato; LEAL, Vânia Aparecida Lopes. Crenças de estudantes do Ensino Médio sobre o uso das TDIC na aprendizagem da língua espanhola. **Revista Ponto de Vista**, Viçosa, v. 8, n. 1, p. 76-87, 2019. Disponível em: https://locus.ufv.br/items/97894922-6f7e-4a02-a186-edb09343e021 Acesso em: 23 jul. 2025.

SANTOS, Juciene Gouvea dos. O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de inglês. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB, 2020.

SANTOS, Sanval Ebert de Freitas; JORGE, Eduardo Manuel de Freitas; WINKLER, Ingrid. Inteligência artificial e virtualização em ambientes virtuais de ensino e aprendizagem: desafios e perspectivas tecnológicas. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 23, n. 1, p. 2–19, 2021. DOI: 10.20396/etd.v23i1.8656150. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8656150. Acesso em: 26 jul. 2025.

SILVEIRA, Juliano; BRÜGGEMANN, Ângelo Luiz; BIANCHI, Paula. Formação de professores de Educação Física e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC)/mídia: uma relação possível? Análise das propostas curriculares de universidades federais brasileiras. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 31, n. 57, 2019. Disponível em : https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2019e5308. Acesso em: 25 jun. 2025.

SOARES, Marisa. A aprendizagem colaborativa como mediação do uso de tecnologias no ensino médio profissionalizante: revisão sistemática. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, *[S. l.]*, v. 12, n. 15, p. 93–110, 2024. DOI: 10.30612/eadtde.v13i15.18128. Disponível em: https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/18128. Acesso em: 21 jul. 2025.

TEDESCO, Anderson Luiz; DE LIMA FERREIRA, Jacques. Ética e Integridade. acadêmica na Pós-Graduação em Educação em tempos de Inteligência Artificial . **Horizontes**, *[S. l.]*, v. 41, n. 1, p. e023032, 2023. DOI: 10.24933/horizontes.v41i1.1620. Disponível em: https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/1620. Acesso em: 21 jul. 2025.

VASCONCELOS, Susana. As narrativas digitais na aprendizagem dos alunos do 1.º ciclo do ensino básico. **Internet Latent Corpus Journal**, v. 8, n. 1, 2018. Disponível em:**:** https://doi.org/10.34624/ilcj.v8i1.1795 Acesso em: 13 jul. 2025.

VIDAL, Priscila Assis, et al. Desenvolvimento de competências linguísticas em ambientes virtuais. In **Novas Perspectivas Na Educação Contemporânea**: Visões E Percepções. / Glaúcio Simão Alves; M'mylla Roberta Silva Samento; Dirceu da Silva; et al. (organizadores). Formiga (MG): Editora MultiAtual, 2025. Disponível em : https://www.editoramultiatual.com.br/2025/03/novas-perspectivas-na-educacao.html Acesso em 22 jul. 2025.