



Mudanças e continuidades nas formas de interação em um site para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa

Maria Isabel Casagrande Catafesta, UCS, miccatafesta@ucs.br

<https://orcid.org/0009-0004-6672-6979>

Paulo Antônio Pasqual Júnior, UCS, papjunior@ucs.br

<https://orcid.org/0009-0008-7641-5428>

Eliana Relá, UCS, erela@ucs.br

<https://orcid.org/0000-0001-9670-1634>

Resumo: Este artigo analisa mudanças e permanências nas formas de interação presentes no site *Breaking News English*, que é um ambiente digital voltado ao ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa, entre os anos de 2004 e 2025. Fundamentado na teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007) e nos aportes de Harmer (2008) e Scrivener (2005), o estudo utiliza a Análise de Conteúdo de Bardin (2020) e o acesso a versões arquivadas do site via *Wayback Machine* para identificar estratégias de mediação, engajamento e desenvolvimento de habilidades linguísticas. Os resultados indicam que, embora a estrutura básica das atividades tenha sido mantida, houve transformações na personalização, interatividade e clareza dos enunciados, ainda que persistam limitações quanto à colaboração entre aprendizes. Conclui-se que o site ressignifica práticas tradicionais ao incorporá-las em ambientes virtuais, ampliando a Zona de Desenvolvimento Proximal por meio da mediação.

Palavras-chave: ambientes virtuais de aprendizagem. história digital. mediação pedagógica.

Changes and continuities in the forms of interaction on a website for English language teaching and learning

Abstract: This article analyzes changes and continuities in the forms of interaction present on the website *Breaking News English*, aimed at English language teaching and learning, between the years 2004 and 2025. Grounded in Vygotsky's (2007) cultural-historical theory and supported by the works of Harmer (2008) and Scrivener (2005), the study employs Bardin's (2020) Content Analysis and uses archived versions of the website accessed through the *Wayback Machine* to identify strategies of mediation, engagement, and the development of language skills. The results indicate that, although the basic structure of the activities has remained consistent, there have been changes in personalization, interactivity, and clarity of instructions, despite ongoing limitations regarding learner collaboration. The study concludes that the site re-signifies traditional practices by integrating them into virtual environments, expanding the Zone of Proximal Development through mediation.

Keywords: digital history. pedagogical mediation. virtual learning environments.

1. Introdução

Desde a Segunda Guerra Mundial, os avanços tecnológicos transformaram significativamente as formas de comunicação, produção e aprendizagem nas sociedades (Lins, 2013). A criação dos primeiros computadores, a consolidação da internet e, posteriormente, a popularização da Web alteraram profundamente os modos de acesso e compartilhamento de informações. Segundo Carvalho (2006), a criação da *World Wide Web*



(WWW) por Tim Berners-Lee, em 1991, foi um marco ao permitir a navegação entre páginas com textos, imagens e links.

Assim, pode-se compreender que essa expansão das redes e o surgimento dos sites consolidaram a cultura digital como parte integrante da vida cotidiana, inclusive no campo educacional. Nesse cenário, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) passaram a mediar novas formas de ensinar e aprender. Se, antes, o ensino se apoiava em materiais impressos e práticas expositivas, hoje é atravessado por recursos digitais que potencializam a aprendizagem por meio da interatividade e da personalização.

É nesse contexto que se insere a presente pesquisa, cujo objetivo é investigar as principais mudanças e continuidades nas formas de interação que emergem nas mediações com o site *Breaking News English* para o aprendizado de Língua Inglesa entre 2004 e 2025. Este artigo apresenta um recorte de uma dissertação de mestradoⁱ que analisou três sites, mas, para fins deste texto, enfoca-se exclusivamente o *Breaking News English*. O recorte temporal parte do ano de sua criação, 2004, e se estende até 2025, marco correspondente à finalização da pesquisa.

Este artigo une duas perspectivas, a questão dos sites para o ensino de inglês e a História Digital. Afinal, como em um contexto atual podemos fazer história do que foi um dia um site? Como esses vestígios são analisados frente à efemeridade das fontes. Fazer história nesse sentido, coloca o pesquisador em um novo lugar onde as fontes não estão mais em um arquivo físico, mas sim na própria Web. Nesse contexto, há uma dificuldade de captar o que, por muitas vezes é simplesmente deletado da Web. Nesse sentido, apresenta-se neste artigo, também como uma possibilidade para investigações o uso do site Wayback Machine que se configura como uma espécie de museu digital. Trazendo, portanto, os vestígios que não estão mais disponíveis na internet, mas podem servir como insumos para o estudo histórico da WEB, bem como para compreender mudanças e permanências em recursos de aprendizagem, como é o caso desta pesquisa.

Sendo assim, na próxima seção apresenta-se a fundamentação teórica deste artigo, articulada em Vygotsky (2007) Harmer (2008) e Scrivener (2005). Em seguida apresenta-se o método fundamentado na Análise de Conteúdo e na História Cultural e por fim, apresenta-se a análise do *Breaking News English* e as conclusões deste estudo.

2. Fundamentação teórica

A teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007) oferece fundamentos sólidos para analisar os ambientes virtuais como espaços de mediação, ao compreender o desenvolvimento humano como resultado da apropriação de signos culturais, sobretudo a linguagem, em contextos historicamente situados. Quando organizados com intencionalidade pedagógica, esses recursos operam como mediadores da aprendizagem, contribuindo para a transformação de funções psicológicas elementares em funções superiores.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), proposta por Vygotsky (2007), permite compreender como ambientes digitais podem impulsionar o desenvolvimento para além das capacidades atuais do sujeito. Esse processo ocorre por meio de apoios humanos, técnicos ou simbólicos, que atuam como mediações. Com comandos, exemplos, níveis progressivos e feedback imediato, os sites constroem "andaimes digitais" que sustentam a aprendizagem. Assim, atividades como reorganização de frases ou preenchimento de lacunas, quando bem planejadas, deixam de ser mecânicas e passam a favorecer avanços cognitivos.

Essa perspectiva se articula com as contribuições de Scrivener (2005) e Harmer (2008) que compreendem a aprendizagem linguística como um processo ativo e contextualizado. Scrivener propõe três etapas interligadas: *input* (exposição à língua por



meio de textos, áudios ou vídeos), *learning* (processamento e assimilação de vocabulário, gramática e estratégias comunicativas) e *use* (aplicação prática em produções orais ou escritas). Esse ciclo evita a mera memorização, promovendo o uso significativo da linguagem.

Essas etapas são claramente observáveis em atividades digitais bem estruturadas. Harmer (2007) reforça essa visão ao destacar que a motivação e a participação ativa do aprendiz são essenciais. Sob esse enfoque, os sites analisados evidenciam não apenas práticas instrucionais, mas também estratégias de mediação que favorecem o desenvolvimento linguístico.

Embora Vygotsky (2007) não tenha vivenciado os ambientes digitais, sua concepção de desenvolvimento por meio da apropriação de ferramentas e signos permite compreender os sites como instrumentos simbólicos de mediação. A inserção de tecnologias no ensino e na aprendizagem é compatível com essa perspectiva, desde que orientada por objetivos educacionais claros e socialmente significativos.

Essa interpretação é corroborada por estudos contemporâneos. Fardo (2013), ao analisar os jogos digitais à luz da teoria histórico-cultural, demonstra que regras, objetivos definidos, níveis progressivos e feedback imediato constituem formas de mediação com alto potencial formativo. De modo semelhante, Andrade, Brandão e Santos (2022) mostram que softwares educacionais, como o GeoGebra, também operam como mediadores do processo de aprendizagem.

Com base nesses referenciais, é possível afirmar que atividades intencionalmente organizadas em sites não apenas desenvolvem habilidades linguísticas, mas também ampliam a ZDP ao promoverem mediações orientadas capazes de estimular o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

3. Materiais e Métodos

Esta pesquisa está ancorada na perspectiva da História Cultural, especialmente nos aportes de Roger Chartier (2002), que propõe compreender as práticas sociais, representações e formas de comunicação como elementos fundamentais para a construção da realidade. A partir desse referencial, os sites foram considerados como fontes históricas e culturais que expressam representações sobre o ensinar e aprender línguas em contextos digitais. Entende-se que tais ambientes virtuais não apenas transmitem conteúdos, mas também produzem sentidos que revelam mentalidades e práticas pedagógicas de diferentes períodos.

Os dados foram analisados com base na técnica de Análise de Conteúdo, conforme Bardin (2020), estruturada em três etapas: pré-análise, exploração do material e tratamento/interpretação dos resultados. A familiarização com o corpus ocorreu por meio da leitura flutuante e da navegação no site *Breaking News English* em três momentos distintos, utilizando-se a plataforma *Wayback Machine*, que permite o acesso a versões arquivadas de páginas da web.

Este site, disponível em <https://web.archive.org>, permite navegar entre versões de uma URL informada. Conforme se pode perceber na Figura 1, é exibida uma linha do tempo com todos os registros de alterações do site em forma de gráfico. Logo abaixo, há um calendário que permite ao usuário selecionar uma data e acessar a versão antiga do site.

Nesse sentido, como mencionado anteriormente, o Wayback machine funciona como um museu, interativo virtual que arquiva e disponibiliza as versões antigas dos sites, formando um rico repositório para a análise histórica digital.

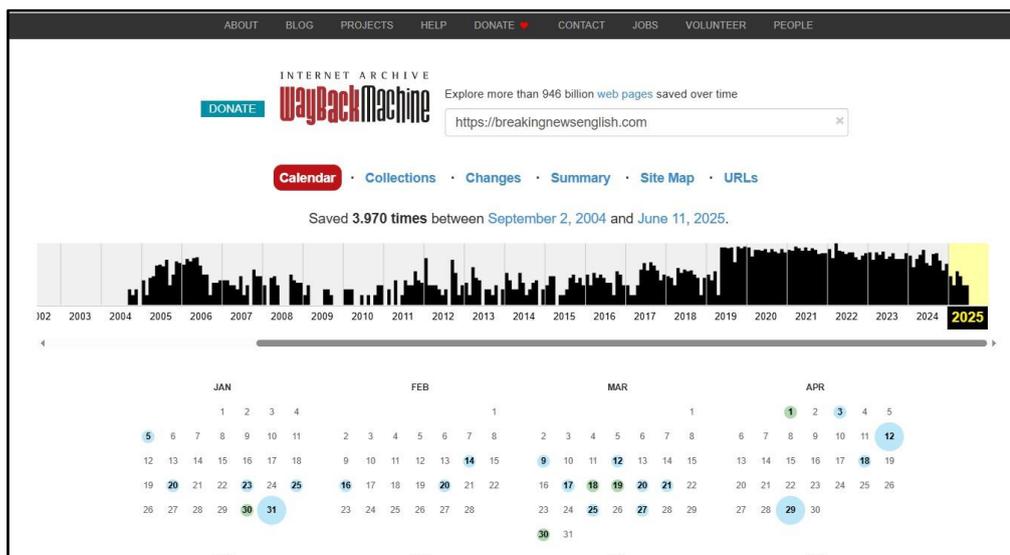


Figura 1 – Wayback Machine Fonte: autores

Definiram-se três marcos temporais para a análise: 2004 (ano de criação), 2014 (período intermediário) e 2025 (momento atual). Em cada período, foram extraídas capturas de tela da página inicial e de duas atividades constantes ao longo do tempo: uma de preenchimento de lacunas e outra de discussão. A análise considerou os enunciados, os materiais das atividades e os elementos visuais relacionados às formas de interação.

Como o site, em sua fase inicial, disponibilizava apenas atividades para impressão e, posteriormente, passou a adotar o formato digital, foram analisadas tanto as versões impressas quanto as interativas online das atividades selecionadas. As categorias de análise foram construídas com base nos referenciais de Vygotsky (2007), Harmer (2008) e Scrivener (2005), articulando aspectos teóricos com os objetivos da pesquisa.

Durante a análise dos materiais do site emergiram os conceitos (1) Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP); (2) Mediação; (3) Interação, com subcategorias (a) com o computador, (b) simbólica e (c) social; (4) Habilidades Linguísticas; e (5) Engajamento. Essas categorias permitiram identificar permanências e transformações nos modos de interação do site para o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa. Os achados compuseram um repositório digital, onde as fontes foram organizadas e classificadas por meio dos códigos emergentes. Esse processo de análise seguiu o que foi postulado por Pasqual Júnior e Rela (2025) seguindo os pressupostos da História Digital.

4. Resultados, Discussão e Análises

O Breaking News English, criado em 2004 por Sean Banville, oferece gratuitamente materiais voltados ao ensino e a aprendizagem de inglês com base em notícias atuais. A análise histórico-cultural, realizada a partir de capturas da Wayback Machine (2004, 2014 e 2025), evidenciou transformações significativas em sua estrutura, organização e formas de mediação. Seu design, inicialmente simples e com layout predominantemente textual, manteve-se com características ainda da Web 1.0, embora botões clicáveis e uso moderado de cores, possa ter aprimorado sutilmente a navegabilidade e a usabilidade do site, conforme pode-se perceber nas figuras 2 e 3, a seguir.

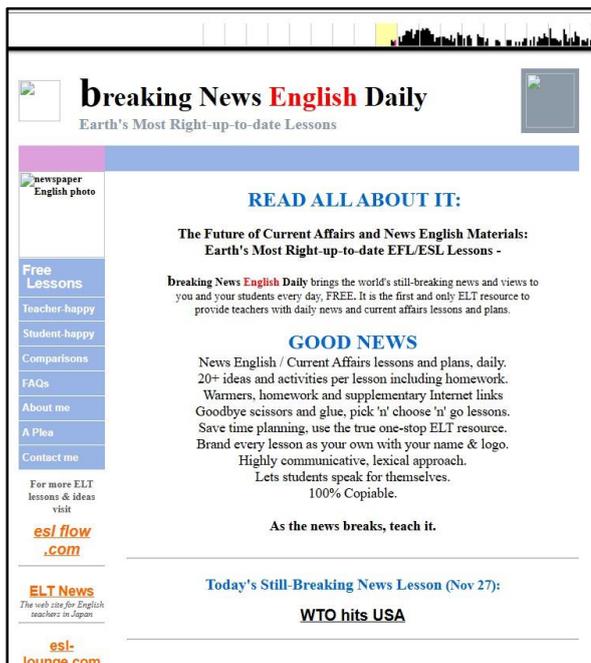


Figura 2 – Interface do site em 2004

Fonte: Autores

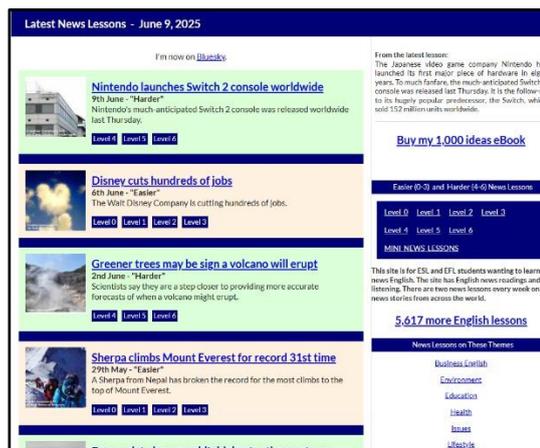


Figura 3 – Interface do site em 2025

Fonte: autores.

Por outro lado, transformações mais significativas ocorreram nas atividades analisadas. Em 2004, os materiais apresentavam níveis de dificuldade previamente definidos, sem possibilidade de personalização. A partir de 2014, no entanto, o site passou a permitir que o próprio usuário selecionasse o nível de dificuldade (de 0 a 6), adequando os conteúdos à sua proficiência linguística e favorecendo uma mediação mais responsiva às necessidades individuais.

Em 2025, além de manter esses recursos, o site explicita quais as habilidades se espera que o usuário desenvolva, isso fica perceptível na página inicial que diz “*English news readings and listening*” (leitura e escuta de notícias em inglês, além de comandos que incentivam o engajamento, como neste trecho: “*Click on one of the seven levels...*” (Clique em um dos sete níveis), indicando uma proposta mais personalizada e responsiva. A análise das atividades de preenchimento de lacunas do site *Breaking News English*, entre os anos de 2004 e 2025 mostrou que nas versões dessas amostras o material disponibilizado consiste em lista de apoio lexical e enunciado claro. Isso fica evidenciado no trecho: “*Put the words into the spaces in the paragraph below*” (Coloque as palavras no espaço no parágrafo



abaixo). Na versão de 2014, não havia o enunciado, mas a própria estrutura da atividade sugere ao usuário o que fazer. Veja a figura 4.

Put these words into the spaces in the paragraph below.

class
list
efficient
globe
focus
competition
haul
winner

There is a lot of (1) _____ among airlines to be the best. The website AirlineRatings.com has announced which company is at the top of its (2) _____. The site provides "detailed ratings, reviews and information on airlines around the (3) _____. It puts together its annual World's Best Airlines Awards. This year's (4) _____ is Korean Air. The website wrote: "Korean Air won the Airline of the Year 2025 for its exceptional (5) _____ on passenger comfort, particularly in economy (6) _____." The site added: "Korean Air's thoughtful touches, such as slippers and generous meal portions on long-(7) _____ flights, enhanced its appeal." The reviewers praised the airline for its "investments in modern, fuel-(8) _____ aircraft".

Figura 4 - Atividade de preenchimento na versão impressa 2025 Fonte: autores.

É possível inferir que as atividades de preenchimento de lacunas exigem uma mediação docente, especialmente para orientar o uso pedagógico, promover reflexões linguísticas mais aprofundadas e garantir que as atividades sejam integradas a objetivos de aprendizagem significativos. Como destaca Vygotsky (2007), o papel do outro mais experiente, nesse caso, o professor, é essencial para potencializar a Zona de Desenvolvimento Proximal.

Com a transição para o ambiente virtual, especialmente a partir de 2014, essas práticas foram enriquecidas com recursos como botões de correção automática, o que reforçou a autonomia do aprendiz e ampliou o potencial de atuação na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Na Figura 5, é possível verificar uma parte do exercício, o qual, ao final, permite ao usuário conferir automaticamente as respostas, promovendo feedback imediato.

HOW TO PLAY:

- Type in the correct tense of the verb in the spaces.
- Click the button at the bottom to check your answers.
- Press the "refresh" button on your browser to play again.

be be announce be provide put write add enhance praise
be have vote have offer go redefine win look meet

There _____ a lot of competition among airlines to _____ the best. The website AirlineRatings.com has _____ which company _____ at the top of its list. The site _____ "detailed ratings, reviews and information on airlines around the globe". It _____ together its annual World's Best Airlines Awards. This year's winner is Korean Air. The website _____: "Korean Air won the Airline of the Year 2025 for its exceptional focus on passenger comfort, particularly in economy class." The site _____: "Korean Air's thoughtful touches, such as slippers and generous meal portions on long-haul flights, _____ its appeal." The reviewers _____ the airline for its "investments in modern, fuel-efficient aircraft".

Figura 5 - Atividade de preenchimento de lacunas no formato digital Fonte: autores.

No que se refere às atividades de discussão, observou-se a manutenção de sua proposta formativa ao longo do tempo, com variações estruturais. Nas versões impressas (2004, 2014 e 2025), as perguntas abertas atuam como instrumentos de mediação e de interação social, favorecendo a argumentação, a reflexão crítica e a produção oral em pares.



Enunciados como “*What do you think of flying?*” (O que você acha de voar?) mobilizam experiências pessoais e desafiam o sujeito a organizar ideias de forma significativa, demonstrando potencial de engajamento e inserção na ZDP.

Observa-se uma mudança significativa: em 2004, as perguntas não eram organizadas por participante. A partir de 2014, foi introduzida a estrutura em duplas (Estudante A e Estudante B), mantida também em 2025, evidenciando uma estratégia pedagógica voltada à promoção do diálogo e à personalização do processo de aprendizagem.

No formato digital, a atividade de discussão intitulada “*Listen to the 20 Questions*” manteve sua estrutura entre 2014 e 2025, mas incorporou recursos técnicos, como reprodutor de áudio integrado e comandos interativos do tipo “*Put the words in the correct order...*” (Coloque as palavras na ordem correta), promovendo formas de interação simbólica e técnica (Base de dados – *Breaking News English*, 2014 e 2025). Disposto na figura 6.

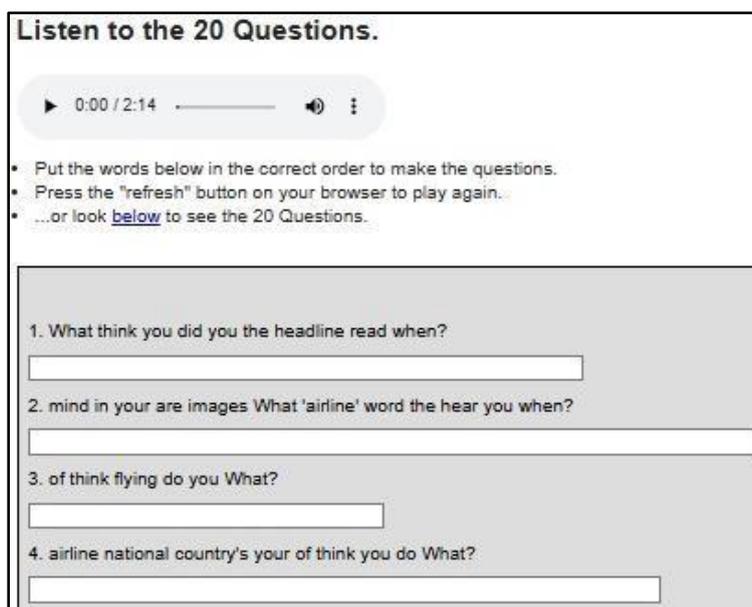


Figura 6 - Atividade de discussão no formato digital Fonte: autores

Contudo, diferentemente da versão impressa da mesma atividade, observa-se a ausência de mecanismos colaborativos no formato digital, como fóruns, chats ou ferramentas de compartilhamento em tempo real, o que limita a interação social. Por um lado, há um avanço em termos de autonomia do aprendiz; por outro, persiste a carência de recursos que favoreçam a construção compartilhada do conhecimento, resultando em um nível de engajamento inferior ao observado na versão impressa.

A análise revela que o *Breaking News English* ressignifica práticas tradicionais no ambiente digital, adaptando-as a novas formas de mediação e engajamento sem romper completamente com modelos instrucionais anteriores. As unidades de análise, como enunciados, botões e estrutura visual evidenciam interações técnicas, simbólicas e sociais mediadas por recursos digitais. Elementos como áudios, feedbacks automatizados e suporte visual ampliam a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e favorecem a autonomia do aprendiz, ainda que limitada à seleção e à navegação. À luz da História Cultural, essas transformações indicam novas formas de representação do conhecimento e de subjetivação, com o sujeito assumindo papel mais ativo, embora inserido em lógicas pedagógicas tradicionais.

5. Considerações finais



Os resultados da análise do site *Breaking News English*, ao longo de suas versões entre 2004 e 2025, evidenciam tanto permanências quanto transformações nas formas de mediação e interação propostas para o ensino e da aprendizagem de Língua Inglesa. Embora a estrutura básica das atividades tenha sido preservada, com destaque para tarefas de preenchimento de lacunas e perguntas de discussão, observou-se uma progressiva sofisticação nos recursos técnicos e didáticos, com melhorias na navegabilidade, na personalização e na explicitação dos objetivos de aprendizagem.

Tais mudanças, quando analisadas à luz da teoria histórico-cultural de Vygotsky (2007), revelam que os ambientes digitais podem operar como instrumentos simbólicos de mediação, desde que organizados intencionalmente com finalidades pedagógicas.

Elementos como comandos claros, níveis graduais de dificuldade, feedback imediato e incentivo à reflexão linguística mostram-se compatíveis com os princípios da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), pois oferecem ao aprendiz apoios técnicos e simbólicos que favorecem a internalização de conhecimentos e o desenvolvimento de funções psicológicas superiores.

As contribuições de Scrivener (2005), com o modelo *input-learning-use*, e de Harmer (2007), com foco no engajamento e na motivação, complementam essa perspectiva ao enfatizar a importância de um processo de aprendizagem ativo, contextualizado e significativo. As atividades analisadas mobilizam múltiplas habilidades linguísticas e apresentam potencial de engajamento, sobretudo quando exigem reorganização de enunciados, compreensão auditiva e produção discursiva. No entanto, limitações quanto à interação social no formato digital ainda representam um desafio, evidenciando a necessidade de estratégias mais colaborativas que integrem os aspectos interpessoais da linguagem.

Conclui-se, portanto, que sites como o *Breaking News English* ressignificam práticas tradicionais no ambiente digital ao promoverem uma aprendizagem mais autônoma, interativa e responsiva às necessidades do usuário. No entanto, para ampliar seu potencial formativo, é fundamental que essas plataformas se modifiquem também no sentido da mediação social, incorporando recursos colaborativos que favoreçam a construção conjunta de sentidos, em consonância com os princípios da aprendizagem sociocultural. Assim, reforça-se a importância de considerar não apenas os recursos tecnológicos, mas principalmente sua articulação com objetivos educativos claros e teoricamente fundamentados.

Por fim, esta pesquisa não é apenas a análise de um site ao longo do tempo. Ela também almeja apresentar possibilidades para os estudos em História Digital, frente à volatilidade das fontes na Web. Assim, estudos futuros poderiam analisar uma infinidade de outros recursos digitais afim de traçar uma historicidade dos recursos digitais para o ensino e a aprendizagem em diversas outras áreas.

ⁱ Dissertação: Navegando entre mudanças e continuidades nas interações em sites para o aprendizado de Língua Inglesa, sob orientação de Dra. Eliana Relá e coorientação de Dr. Paulo Antônio Pasqual Júnior, com previsão de defesa para agosto de 2025.

Referências

ANDRADE, W. M.; BRANDÃO, J. C.; DOS SANTOS, M. J. C. O sociointeracionismo de Vygotsky na aprendizagem das funções quadráticas: um estudo com a mediação do software geogebra. **TANGRAM-Revista de Educação Matemática**, v. 5, n. 1, p. 60-86, 2022.



BANVILLE, S. **Breaking News English**. 2004. Disponível em: <https://breakingnewsenglish.com/>. Acesso em: 02 mar. 2025.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. 4. ed. Lisboa: Edições 70, 2020

CARVALHO, M. S. R. M. de. **A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. 2006. 239 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Sistemas e Computação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

CHARTIER, R. **A história cultural: entre práticas e representações**. 2. ed. Lisboa, Portugal: DIFEL, 2002.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul. Caxias do Sul, 2013.

HARMER, J. **How to teach English**. Oxford University Press, 2008.
LINS, Bernardo Felipe Estellita. A evolução da Internet: uma perspectiva histórica. Cadernos ASLEGIS, n.48 Janeiro/Abril,2013. Brasília. p. 11-46.

PASQUAL JÚNIOR, P.A.; RELA, E. História da informática educativa: pensamento pedagógico na Rede Municipal de Caxias do Sul (1992–2012). **História da Educação**, Caxias do Sul, v.29, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/heduc/a/588Kw3TLyHWV7jSb4kqq7CF/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

SCRIVENER, J. **Learning teaching**. Oxford: Macmillan, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 182 p. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche, 2007