

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

GILLYÉLEN KERCHINER CARDOSO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS COMO POTENCIALIZADORAS DO
LETRAMENTO DIGITAL NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Jaguarão

2024

GILLYÉLEN KERCHINER CARDOSO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS COMO POTENCIALIZADORAS DO
LETRAMENTO DIGITAL NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de curso apresentado ao curso de Letras Português e Literaturas de língua portuguesa da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Camila
Gonçalves dos Santos do Canto

**Jaguarão
2024**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais)

CG485am Cardoso, Gillyélen Kerchiner Cardoso
As metodologias ativas como potencializadoras do letramento
digital na aula de língua portuguesa / GillyélenKerchiner
Cardoso Cardoso.

71 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade
Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS E LITERATURAS DE LÍNGUA
PORTUGUESA, 2024.

"Orientação: Camila Gonçalves dos Santos do Canto".

1. Letramento digital. 2. Ensino de língua portuguesa. 3.
Metodologia ativa. 4. Aprendizagem baseada em problemas. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

GILLYÉLEN KERCHINER CARDOSO

**AS METODOLOGIAS ATIVAS COMO POTENCIALIZADORAS DO
LETRAMENTO DIGITAL NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras –
Português e Literaturas de Língua Portuguesa – Licenciatura, como
requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 20 de junho de 2024.

Banca examinadora:

Prof^a Dr^a Camila Gonçalves dos Santos do Canto
Orientadora
(UNIPAMPA)

Prof^a Dr^a Renata Silveira da Silva
(UNIPAMPA)

Profª Drª Cláudia Camerini Corrêa Perez
(UNIPAMPA)



Assinado eletronicamente por **RENATA SILVEIRA DA SILVA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 25/06/2024, às 10:50 , conforme horário oficial de Brasília ,de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CAMILA GONCALVES DOS SANTOS DO CANTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 26/06/2024, às 10:44, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CLAUDIA CAMERINI CORREA PEREZ, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 26/06/2024, às 17:31, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0,

informando o código verificador **1469002** e o código CRC **9FC0B188**.

Unipampa – Campus Jaguarão
Rua Conselheiro Diana, nº 650 - Jaguarão/RS - CEP: 96300-000
Telefones: (53) 3261-4269, (53) 3240-5450

Dedico este trabalho a minha família que sempre foi minha base e o meu refúgio. A minha mãe Iara Machado Kerchiner, ao meu pai Flávio Luiz Fagundes Cardoso e aos meus irmãos Johann Machado Kerchiner, Juliélson Kerchiner Cardoso e Wysla Kerchiner Cardoso.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus e aos meus guias e orixás, por me concederem saúde, força, perseverança, paciência e a vitória de ter chegado até aqui. Sem eles nada seria possível.

Agradeço à toda minha família por terem acreditado em mim, apoiado e incentivado a concluir a graduação. A minha mãe Iara Machado Kerchiner que nunca deixou, eu desistir de estudar, que desde sempre esteve ao meu lado apoiando, incentivando, auxiliando para que tudo desse certo durante minha caminhada e que desde sempre fez o possível e o impossível para que este sonho fosse concretizado, ao meu pai Flávio Luiz Fagundes Cardoso que sempre apoiou, sonhou e torceu pela minha formação, aos meus irmãos Johann Machado Kerchiner, Juliélson Kerchiner Cardoso e Wysla Kerchiner Cardoso, por sempre estarem ao meu lado, escutando, aconselhando, ajudando e confiando no meu potencial e aos meus filhos de quatro patas, Pitty, Beethoven, e Mel por terem me concedido o mais puro amor e conforto durante momentos conturbados da graduação. Agradeço pela compreensão, apoio e estímulo prestado durante estes quatro anos de formação. Sempre que pensei em desistir o que me dava força de prosseguir era saber que vocês estavam acreditando que eu conseguiria.

Agradeço à Prof^ª. Dr^ª Camila G. dos Santos do Canto, por todos os momentos vividos durante a graduação, por seu profissionalismo, paciência, dedicação, carinho, incentivo e ensinamentos prestados. Através de suas cadeiras eu me encontrei no curso de letras e descobri um amor em criar e realizar aulas que jamais imaginei obter. Levarei a senhora sempre em meu coração e em minhas lembranças.

Agradeço aos excelentes profissionais que me acompanharam ao longo do curso, por todo ensinamento, carinho e dedicação. Estimados professores, deixo aqui registrado toda minha gratidão pelo conhecimento adquirido através de suas aulas.

“A vida mudou e a escola precisa mudar”.

Leiva Leal

RESUMO

A sociedade contemporânea se desenvolve através das novas tecnologias que se encontram presentes na vida de cada cidadão. No ensino de língua portuguesa esta realidade já está sendo vivenciada através das TDIC e do letramento digital. Segundo Xavier (2009), o letramento digital possibilita que ocorram mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, proporcionando o domínio de vários gêneros digitais. Neste sentido, o presente trabalho, de cunho qualitativo, busca discutir por meio de revisão bibliográfica e relato de experiência de estágio, a inserção das tecnologias digitais, recorrendo de Metodologias Ativas na aula de língua portuguesa, focando na construção do letramento digital dos alunos. Diante deste objetivo geral, desdobram-se os seguintes objetivos específicos: (1) Discutir, por meio de revisão bibliográfica, as metodologias ativas como impulsionadoras do letramento digital nas aulas de português e (2) Refletir sobre a implementação, a partir de um relato de estágio, da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), mediada pelas TDIC, na aula de língua portuguesa. A fim de dar sustentação à atual pesquisa, questionou-se: De que forma o professor de língua portuguesa pode fomentar o letramento digital nas suas aulas? Na tentativa de responder e desenvolver esta questão, o trabalho é desenvolvido em três seções: (1) Tecnologia sociedade e ensino de línguas uma breve discussão; (2) Letramento digital questões conceituais, abordando o letramento digital através dos teóricos; e (3) Metodologias ativas. Por fim, traremos a discussão crítica do tripé teórico na seção "Letramento digital e metodologias ativas na aula de língua portuguesa: possibilidades pedagógicas a partir de uma experiência de estágio".

A discussão realizada demonstrou que a aula de língua portuguesa pode ser mais produtiva e atrativa quando trabalhada com metodologias ativas e tecnologias digitais.

Palavras-Chave: Letramento digital; Ensino de língua portuguesa; Metodologia ativa; Aprendizagem Baseado em Problemas

ABSTRACT

Contemporary society develops through new technologies that are present in the lives of each citizen. In Portuguese language teaching, this reality is already being experienced through TDIC and digital literacy. According to Xavier (2009), digital literacy allows changes to occur in the ways of reading and writing codes and verbal and non-verbal signs, enabling the mastery of various digital genres. In this sense, the present work, of a qualitative nature, seeks to discuss, through a bibliographical review and report of internship experience, the insertion of digital technologies, through Active Methodologies in the Portuguese language class, focusing on the construction of students' digital literacy . Given this general objective, the following specific objectives unfold: (1) Discuss, through a bibliographic review, active methodologies as drivers of digital literacy in Portuguese classes and (2) Reflect on the implementation, based on a report internship, of the active Problem-Based Learning (PBL) methodology, mediated by TDIC, in the Portuguese language class. In order to support the current research, the question was: How can Portuguese language teachers promote digital literacy in their classes? In an attempt to answer and develop this question, the work is developed in three sections: (1) Technology, society and language teaching, a brief discussion; (2) Digital literacy conceptual issues, approaching digital literacy through theorists; and (3) Active methodologies. Finally, we will bring a critical discussion of the theoretical tripod in the section "Digital literacy and active methodologies in the Portuguese language class: pedagogical possibilities based on an internship experience".

The discussion demonstrated that Portuguese language classes can be more productive and attractive when worked with active methodologies and digital technologies.

Keywords: Digital literacy; Portuguese language teaching; Active methodology; Problem-Based Learning

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Pirâmide de William Glasser	30
Figura 2- Benefícios e Dificuldades ao trabalhar com metodologias ativas	31
Figura 3- Regras básicas para inverter a sala de aula, segundo o relatório Flipped Classroom Field Guide	33
Figura 4- O que é aprendizagem baseada em projetos?	35
Figura 5- Projetos efetivos.....	35
Figura 6- Classificação dos projetos	36
Figura 7- Atividades cognitivas e socioemocionais ao longo do projeto	37
Figura 8- A ABP e o ensino de língua portuguesa	42
Figura 9- Primeira Aula.....	44
Figura 10- Segunda Aula.....	48
Figura 11- Terceira Aula.....	49
Figura 12- Quarta Aula.....	52
Figura 13- Quebra cabeça meme.....	53
Figura 14- Quinta Aula	56

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- PONTO DE VISTA DOS AUTORES SOBRE LETRAMENTO	24
Tabela 2- FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS DURANTE AS AULAS.....	57

LISTA DE SIGLAS

TDIC - Tecnologia da Informação e Comunicação

ONGS - Organização não Governamental

EJA - Ensino para Jovens e Adultos

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

INEP- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa Educacionais Anísio Teixeira

ABP- Aprendizagem Baseada em Problemas

PBL- Aprendizagem baseada em projetos

SAL- Sala de aula Invertida

PCNS - Parâmetros Curriculares Nacionais

BNCC- Base Nacional Comum Curricular

TCC- Trabalho de Conclusão de Curso

MA- Metodologia Ativa

LP- Língua Portuguesa

SUMÁRIO

1. Introdução	15
2. Tecnologia, sociedade e ensino: uma breve discussão	20
3. Letramento Digital: Questões conceituais	23
4. Metodologias Ativas.....	28
4.1. Sala de aula invertida (SAI).....	32
4.2. Aprendizagem baseada em projetos.....	34
4.3. Gamificação	37
4.4. Aprendizagem baseada em problemas	38
5. Letramento digital e metodologias ativas na aula de língua portuguesa: possibilidades pedagógicas a partir de uma experiência de estágio.....	40
5.1. Planejamento do estágio.....	41
5.2. Discussão das aulas ministradas.....	43
6. Considerações finais.....	59
Referências	60
Anexos.....	68

1. INTRODUÇÃO

Palavras iniciais da autora

“Somos feitos da mesma matéria que nossos sonhos” (Shakespeare 1611)

Durante a infância sempre fui muito sonhadora, gostava de viver no mundo da imaginação, dentro de mim carregava a certeza de que não viria para este mundo em vão e que de uma forma ou de outra iria mudar um pouco do mundo em que vivemos para melhor. Quando cheguei na fase adulta, já com 18 anos, eu precisava optar por um curso de graduação, minha primeira opção era medicina veterinária, tinha planos de após a formação criar ONGs e ter condições de dar suporte e uma vida digna para cães e gatos abandonados. Minha segunda opção era cursar licenciatura de educação especial, com o intuito de desenvolver e estimular as crianças especiais para sua independência e evolução, visando atender e dar suporte para as crianças menos favorecidas de modo gratuito e individualizado. No entanto, o curso de Letras acabou me escolhendo, aquele curso que jamais passou pela minha cabeça em fazer e que no primeiro instante eu não enxergava os atos sociais e grandiosos que poderiam ser realizados através dele, mas tudo mudou no momento dos estágios.

No ano de 2022 fui inserida em uma turma de 6º ano do EJA (Ensino para Jovens e Adultos) em uma escola da rede Estadual, para realizar o estágio I de observação, com esta experiência pude notar como as aulas de língua portuguesa estavam sendo e como cada aluno estava se portando de modo irregular diante ao conteúdo, demonstrando desinteresse, falta de atenção e uso excessivo do celular, ao contatar a profissional pude ver o cansaço, a falta de confiança nos alunos e a conformidade com a situação.

Devido a isto a curiosidade e a vontade em realizar esta pesquisa surgiu a partir de situações vivenciadas durante o estágio de observação no ensino fundamental e do projeto de pesquisa “As novas tecnologias e o ensino de língua na

contemporaneidade”, coordenado pela Prof^a. Dr^aCamila Gonçalves dos Santos do Canto. Durante seis meses, através deste projeto foram estudadas e discutidas as metodologias ativas através da perspectiva do autor (Moran 2018).

Com a experiência adquirida no estágio foi percebido que os aparelhos celulares já estão ocupando um espaço considerável dentro da escola, no entanto em meio a tantas tecnologias, os professores não estão sabendo ministrar suas aulas de forma que desperte a atenção dos alunos e os desfoquem das redes sociais. A partir disto surgiu o interesse de aproximar a tecnologia com as aulas de língua portuguesa, transformando a tecnologia parceira do professor e não inimiga. O projeto de pesquisa auxiliou para descobrir que essa união é possível e que pode transformar as aulas de língua mais produtivas e atrativas.

De acordo com o IBGE cerca de 18% dos jovens de 14 a 29 anos não completaram o ensino médio, este dado informa os que nunca se matricularam e os que abandonaram durante o percurso, este número equivale a 52 milhões de pessoas. O Ministério da Educação e o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) informa que no censo escolar de 2023 foram registradas cerca de 77 mil matrículas a menos na educação básica da rede pública. Visualizando a atual realidade do ensino, pude me encontrar no curso de Letras e observar que um linguista pode fazer muito pela sociedade.

Levando em consideração a experiência dos estágios, os dados acima, bem como a necessidade de incorporação das tecnologias digitais nas aulas, o presente Trabalho de Conclusão de Curso discutirá a importância da implementação de metodologias ativas, em especial da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), mediada pelas TDIC, no ensino da língua portuguesa na promoção do letramento digital.

Este trabalho representa o cuidado com o ensino, com o aluno, com o futuro e principalmente com os sonhos de cada estudante que pretendo ter futuramente durante as minhas práticas pedagógicas. Conforme a peça tempestade de Shakespeare expõem na cena I “Somos feitos da mesma matéria que nossos sonhos”. Então, que façamos dos nossos alunos cidadãos que sonham, que organizem projetos, que concretizem seus planos e que saibam que o esforço de hoje será o sucesso de amanhã.

Contextualizando a presente pesquisa

As Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) ganham, diariamente, espaço na sociedade. As TDICs recriam experiências sociais, produzindo novas práticas sociais e meios de comunicação deixando assim, de ocupar apenas o espaço dentro do computador e passando a contribuir na organização do cotidiano da vida urbana e seus espaços públicos.

O avanço das tecnologias digitais de informação e comunicação são responsáveis por muitas progressões sociais e educacionais. Hobsbawn (1995) em seus estudos aponta que a tecnologia gerou modificações em diversas áreas do conhecimento humano, utilizando como exemplo para sustentar a sua ideia, os impactos causados com a chegada do rádio e da televisão, principalmente no campo das artes. Santaella (2010) relata que estamos vivendo em uma “revolução digital”, na qual as tecnologias estão transformando a sociedade em um ritmo acelerado em suas mais vastas dimensões.

Na contemporaneidade muito tem se discutido no campo da educação e também no campo da linguagem, a presença das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas. De acordo com (Monteiro e Resende 1993), a tecnologia foi enxergada pelos educadores na década de 80 como uma ferramenta inevitável de não ser inserida na escola e na educação, tendo em vista a inovação e o aperfeiçoamento que já estava fazendo dentro da sociedade. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no ano de 2018 salientaram a importância do uso tecnológico em conjunto com as disciplinas no trabalho com os alunos, no entanto o que muito se presencia é o uso da tecnologia de modo limitado, transmitindo práticas tradicionais por meio dos novos recursos, mas desconsiderando a potencialidade que a tecnologia pode propor através de dinâmicas interativas e estratégias sociocognitivas.

Além dos documentos oficiais, pesquisas demonstram as potencialidades das tecnologias digitais no fomento de aulas contextualizadas e significativas. É o caso da pesquisa de Neto, em sua escrita “Escola conectada: Os multiletramentos e as TICs”. O Capítulo quatro traz uma perspectiva criativa e elaborada, de como os educadores e as escolas podem se apropriar e trazer para o ensino práticas que os alunos estão realizando nas redes. Neto (2013) diz que os jovens já estão

praticando a escrita por meio de ferramentas digitais, através da elaboração de histórias fictícias, que realizam para adentrarem em um mundo no qual idolatram. Este ato é considerado como sendo as famosas fanfics. Segundo o autor, as escolas podem trabalhar com a hipertextualidade e o Google docs de diversas formas para estimular o aluno no mundo da escrita, pois desse modo irão conseguir trabalhar os multiletramentos em sala de aula.

Diante as transformações que a tecnologia realizou na sociedade e no ensino, o professor além de trabalhar o letramento nas concepções tradicionais, deve também trabalhar com o letramento digital. Segundo Xavier (2009) o letramento digital possibilita que ocorram mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos, através do computador, possibilitando o domínio de vários gêneros digitais, como ferramentas de comunicação e interação do ambiente virtual. Desta forma a linguagem sofre alterações, alterações estas que já estão sendo manuseadas pelos alunos, mesmo que de forma inconsciente. Os autores Barton e Hamilton (1998) acreditam que o letramento digital é uma prática social, cultural e historicamente estabelecida, permitindo que o indivíduo participe efetivamente da comunidade a qual pertence, os autores defendem o letramento digital dentro da sala de aula, acreditando que para o aluno ter a sua formação completa necessita também ser letrado digitalmente, pois a sociedade irá exigir.

Para que o letramento digital seja trabalhado de modo significativo, muitos educadores já estão aderindo em suas aulas às metodologias ativas, como forma de potencializar o trabalho com letramento digital. Cyrino e Pereira (2004) consideram a nova aprendizagem como um instrumento necessário e significativo na ampliação de possibilidades e caminhos, oportunizando ao aluno a liberdade e a autonomia. As metodologias ativas propõem questões para serem resolvidas pelos estudantes, com o intuito de fazer com que cada aprendiz construa o seu processo de conhecimento, colocando o professor na posição de facilitador da aprendizagem. Este processo de aprendizagem se torna dinâmico e contextualizado, tendo como objetivo facilitar a articulação dinâmica entre teoria e prática. As metodologias ativas já estão sendo utilizadas por diversas áreas do conhecimento, com o intuito de transformar o sujeito mais ativo e protagonista de suas aprendizagens.

Diante do exposto, o presente trabalho, de cunho qualitativo, tem como questão norteadora: De que forma o professor de língua portuguesa pode fomentar

o letramento digital nas suas aulas? A partir desta pergunta traçamos o objetivo geral o qual almeja discutir, por meio de revisão bibliográfica e relato de experiência de estágio, a inserção das tecnologias digitais, por meio de Metodologias Ativas na aula de língua portuguesa, focando na construção do letramento digital dos alunos. Diante deste objetivo geral, desdobram-se os seguintes objetivos específicos: (1) Discutir, por meio de revisão bibliográfica, as metodologias ativas como impulsionadoras do letramento digital nas aulas de português e (2) Refletir sobre a implementação, a partir de um relato de estágio, da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), mediada pelas TDIC, na aula de língua portuguesa. Para tanto, o presente TCC está dividido em seções distintas. Primeiramente, abordaremos o referencial teórico que se divide em em três seções: (1) Tecnologia sociedade e ensino de línguas: uma breve discussão; (2) Letramento digital questões conceituais; e (3) Metodologias ativas. Por fim, trataremos a discussão crítica do tripé teórico na seção "Relato de experiência de estágio: fomentando o letramento digital a partir de experiências ativas de aprendizagem na aula de português". Após, trataremos das considerações finais e referencial bibliográfico.

2. TECNOLOGIA, SOCIEDADE E ENSINO: UMA BREVE DISCUSSÃO

Nós sabemos que a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. (Castells, 2005, p. 17).

Na citação de Castells é apresentada uma perspectiva de 19 anos atrás, na qual a tecnologia ocupava outra posição dentro da sociedade, com o avanço de aplicativos, sites, inteligência artificial e entre outros, as mídias deixaram de avançar junto dos indivíduos que nela habitam e passou a modificar a sociedade através de suas descobertas, inovações e concepções percebidas, ao longo do tempo ela vai se formando e se modificando.

A escola prepara a população para viver em sociedade e é por este motivo que deve manter-se atualizada, realizando experiências reais através dos conteúdos apresentados em sala de aula. Trabalhar com as tecnologias no ensino nem sempre será fácil, pois é necessário contar com a estrutura disponibilizada pela escola e nem todas têm acesso a internet, computadores disponíveis ou energia elétrica, além disto, nem todos profissionais têm facilidade de utilizá-las, entre tanto estes desafios necessitam ser ultrapassados.

O autor Silva (1998) relata que devido à disseminação tecnológica proporcionada com o “novo mundo”, o ensino teve que ser modificado, pois devido à vasta corrente de informação disponibilizada e vivenciada pela cibercultura, o educador necessita buscar por estratégias que transformem a informação em conhecimento. O novo mundo educacional realizado por comunidades virtuais de aprendizagem é entendido como sendo um espaço de construção, o qual possibilita a comunicação e a interação entre os indivíduos.

A internet funciona como suporte para as relações interpessoais, auxiliando a superar o individualismo da sociedade de massas. Maffesoli (2004) considera as novas tecnologias como geradoras de uma matriz comunicacional de proximidade, a qual os indivíduos partilham de motivações e interesses comuns. Lévy (2010) acredita que a tecnologia digital e as redes de comunicação ocasionaram em um

novo espaço do saber que qualifica o Homo Sapiens em um saber contemporâneo à vida, tratando de um espaço virtual habitado e animado por intelectuais coletivos que procuram formas de comunicação inauditas. Silva (2000, p.16) defende que a tecnologia é uma estratégia, salienta que “às telecomunicações possibilitaram a contabilidade entre os diferentes sistemas quer sejam portadores de voz humana, textos, dados estatísticos, sons e imagens”. Desta forma contribui para que a informática, o audiovisual e as telecomunicações se constituam em uma rede comunicativa universal.

As ferramentas tecnológicas fazem parte de um vasto pacote de mudanças, asseguradas apenas uma parte do processo conectado em rede, disponibilizando o mudo interior de cada indivíduo para o espaço público, podendo gerar mudanças na forma que as competências são exercidas. Ao observar a evolução das tecnologias ao longo do processo civilizatório desde o homo loquens/pictor ao homo digital, Silva(2000) analisa a ocorrência de cinco configurações comunicativas (interpessoais, elite, massa, indivíduo e ambiente virtual) e as suas influências sob as estruturas educativas, como família, escola, auto-educação e comunidades de aprendizagem.

As TDICS dão condições à ecologia comunicacional e educacional das sociedades, condicionando o surgimento de novas práticas, atividades e comportamentos sociais. Através delas, a escola se desenvolve e se integra aos novos meios educacionais por meio da internet nas atividades escolares, buscando suprir as expectativas do novo modelo de ensino. Schwartz e Polishuke (1998) acreditam que o novo modo de ensino possibilitou a adaptação de um novo tempo escolar sendo mais flexível para se adaptar às mudanças do ambiente e programação, ou seja, trata-se de desescolarizar o tempo e o local (sala de aula), tirando a dimensão coletiva a qual o aluno deve dividir o mesmo tempo e espaço dos colegas.

A ocorrência do “pleno acesso ao conhecimento” não pode ser confundido como sendo a “totalidade”, pois a web gera um fluxo informativo que não para de crescer e de se atualizar. Lévy (2000) considera as vastas reservas de memórias diversificadas, como bancos de dados e grandes arquivos que possibilitam que grupos de indivíduos se tornem emissores e aumentem o fluxo informativo de segundo dilúvio. Wolton (2000) reconhece que a tecnologia torna possível o acesso direto à informação, mas que para ter acesso ao conhecimento o

indivíduo necessita ser capaz de organizar, associar e estabelecer relações com as informações acessadas, para aprender a pensar requer tempo, calma e paciência, sendo assim a navegação pelas ferramentas informáticas exige a ação humana, na área da educação pode-se dizer que requer a participação do professor.

As TIC permitem valorizar o método, o processo, o itinerário, o como, dando aos professores a possibilidade de ensinarem de “outro modo”, permitindo pensar num paradigma metodológico que rompa com o modelo de pedagogia uniformizante. Tal paradigma passa pela combinação dos ambientes presenciais com os ambientes a distância, dos ambientes fechados com os ambientes abertos, da ligação das escolas em rede, entre si, e com outras fontes produtoras de informação e do saber. Num sistema em que a tecnologia assegura a difusão a informação, ensinar de “outro modo” deve significar, necessariamente, ensinar a construir o saber, ensinar a pensar. Silva e Bento (2001, p.848)

As TDICS devem ser integradas na rede de ensino por meio de política de renovação pedagógica da escola, através do projeto curricular, conhecimento pedagógico disponível e do pensamento do professor. Devem se relacionar com elementos do projeto curricular (filosofia, fundamentação, finalidades, objetivos, conteúdos, avaliação), adquirindo sentido e propósito educativo.

Dias (1995) acredita que o papel das tecnologias de comunicação é importante, pois influenciam nas estratégias de aprendizagens e ativam os processos mentais, sendo de responsabilidade do educador orientar a forma correta do aluno interagir com a informação e apresentar o melhor modo de desenvolver as novas atividades que utilizam como suporte as tecnologias.

A nova era comunicacional gerada pelas TDICS trouxe um aceleração no processo de informação e do saber disponível, com isto o educador adquiriu a missão de possuir uma cultura tecnológica e de renovação pedagógica, passando a ter a responsabilidade de estar capacitado a ponto de ser capaz de extrair o máximo do potencial curricular das TDICS.

Silva (2000) considera que a formação para a sociedade de informação deve ser estruturada em três domínios, designados pela alfabetização na informática; pelos saberes e competências ao nível de pesquisa; pela seleção e integração da informação, visando em transformar a informação em conhecimento e pelo saber desenvolver formas de expressão e comunicação em ambientes virtuais.

Em relação às estratégias de formação no domínio das TDICS, Silva (1998) acredita que devem ser variadas nos conhecimentos e nas metodologias, quando se

refere ao nível de conhecimento salienta que a formação deve incluir uma abordagem tecnológica, expressiva e pedagógica.

Na área da educação, o pensamento, a investigação e a aprendizagem coletiva oferecem aos participantes vastas opções de mundos. Com o auxílio das TDICS às escolas passam a ser repensadas de modo a serem consideradas, como comunidades de aprendizagens construídas com base nas motivações comuns através de conhecimentos e atividades de projetos a qual realizam a interação e cooperação social entre a escola e instituições comunitárias sendo independentes das limitações geográficas e domínios institucionais.

3. LETRAMENTO DIGITAL: QUESTÕES CONCEITUAIS

Letramento digital é a capacidade que as pessoas desenvolvem para lidar com as práticas sociais de compreensão e de produção de textos encontradas em ambientes digitais como sites, redes sociais e aplicativos para diversos fins, que podem ser acessados por computadores ou por dispositivos móveis. Coscareli e Ribeiro (2005, p. 138).

Para adentrar ao tema Letramento Digital que será desenvolvido durante este tópico é de suma importância que antes seja entendido a definição de letramento. O conceito de letramento surgiu em meados da década de 1980, sendo implementado no cenário educacional brasileiro apenas na década de 1990. O letramento pode ser entendido como uma forma de acessar a informação, como ato de utilização durante o cotidiano. Os teóricos trabalham com definições diferentes para explicar, definir e conceituar tal prática, como pode ser observado na tabela (1) a seguir.

Tabela 1- Ponto de vista dos autores sobre Letramento

TEÓRICOS	DEFINIÇÕES
Soares (1998)	<p>Através de seu estudo apresenta o termo letramento como um método que ressalta alguns fundamentos do processo de alfabetização, trazendo valores sociais da aprendizagem da escrita.</p>
Kleiman (2008)	<p>Define o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos.</p>
Magda Soares (2006)	<p>Diz que o conceito de letramento ultrapassa o ato de ler e escrever. O sujeito precisa fazer uso dessas práticas. Mas de que forma? Ao entrar no universo do letramento, é necessário apropriar-se do hábito de buscar uma revista para ler, de frequentar livrarias, revistarias e/ou bibliotecas. Esse convívio efetivo com a leitura propicia um envolvimento do sujeito com o sistema de escrita.</p>

Kato (1986)	Definiu que o letramento tem uma função social, quando ele visa atender as demandas impostas por uma sociedade letrada.
-------------	---

Fonte: Autora

Soares (2006) informa que há diferença entre o ato de alfabetizar e letrar, o letrar se relaciona com o modo que o indivíduo faz o uso da leitura e da escrita durante o seu cotidiano, no entanto isso não significa que o analfabeto não seja letrado, pois esta questão depende do modo que a pessoa está inserida no mundo, sendo assim o cidadão pode ser analfabeto devido às suas condições sociais e econômicas, entretanto pode ter contato com a leitura e a escrita de alguma forma. Uma pessoa letrada é capaz de fazer uso da linguagem escrita para o seu crescimento cognitivo, conseguindo atender as demandas de uma sociedade que prestigia o uso da linguagem como um dos instrumentos de comunicação.

Kleiman (2008, p. 18) relata que “[...] podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos.” Desta forma o letramento é entendido como algo que a criança aprende muito antes de ir para escola, nos quais fatores socioeconômicos estão diretamente ligados a esse fenômeno.

Após compreender o conceito de letramento, chega o momento de compreender o letramento digital. Com a chegada das novas tecnologias e aparelhos tecnológicos a sociedade passou a exigir novas maneiras do leitor se relacionar com o texto. De acordo com Soares (2002), esta necessidade surgiu a partir do momento que os textos se modificaram para o hipertexto. Se diferenciando do texto que se organiza de forma linear Soares (2002, p.152) informa “[...] que a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento.” Soares (2002, p. 151) define letramento digital como sendo:

[...] um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel.

Diante a isto, a autora considera que o letramento digital é a habilidade que o sujeito adquire de ler e escrever na tela. Para Freitas (2010), tal ato é definido de uma forma mais ampla.

O conjunto de competências necessárias para que o indivíduo entenda e use a informação de maneira crítica e estratégica, em formatos múltiplos, vinda de variadas fontes e apresentada por meio do computador-internet, sendo capaz de atingir seus objetivos, muitas vezes compartilhados social e culturalmente. FREITAS (2010, p.339)

Analisando por este viés, Freitas acredita que o indivíduo para ser letrado digitalmente necessita compreender, interpretar de modo criticamente as informações. Na definição de Kleiman (2008, p.19)

Letramento é um conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos e que não envolve necessariamente as atividades específicas de ler ou escrever.

Kleiman em sua concepção trabalha com a ideia de que o letramento não se desenvolve apenas durante a leitura e escrita, mas que também há outros meios que podem ser trabalhados dentro da comunidade digital, como multimodalidade que propicia o letramento através de sons, imagens e vídeos.

Couto (2012) fundamentada em Soares (2002) acredita que o letramento digital perpassa através das telas, possibilitando a leitura e escrita por meio das novas ferramentas tecnológicas e realizando a disseminação da linguagem e da comunicação, por meio das linguagens verbais e não verbais.

O termo letramento digital define-se como estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição do letramento dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel. Com esse conceito está o de alfabetização digital, que tem a sua especificidade. [...] esse termo pode ser utilizado para os alfabetizados e que alcançam o domínio dos códigos que permitem acessar a máquina, manuseá-la e utilizar seus comandos para práticas efetivas de digitação, leitura e produção de mensagens para efeitos de interação à distância ou para leitura de informação ou leitura e escrita de outras linguagens (visuais, sonoras, etc). (Soares, 2002 apud Couto, 2012, p.48).

De acordo com Ribeiro (2009) o conceito de letramento digital é complexo e amplo, pois as pessoas são letradas digitalmente de acordo com sua realidade. Moreira (2009) considera o letramento digital como algo além das relações nas redes sociais, para ela as pessoas necessitam aprender a utilizar a tecnologia para gerar um benefício ou comodidade própria.

Ao navegar pela internet são encontradas diversas informações, pois este espaço fica disponível para todas as pessoas conectadas postar conteúdos em plataformas digitais, como blogs, sites e redes sociais. Desta forma Silva (2013), salienta que cabe ao leitor em sua pesquisa analisar quais informações são pertinentes, avaliando a credibilidade do conteúdo de modo crítico, analisando e observando a autoria e a fonte, além de buscar materiais que possam complementar e confirmar que os dados são apresentados de modo correto.

Ribeiro (2009) defende que ser letrado digitalmente torna o indivíduo apto para se comunicar em diferentes situações, com propósitos variados, para fins profissionais ou pessoais nos ambientes virtuais, como troca de mensagens via e-mail, SMS ou WhatsApp. Ao trabalhar com o ambiente digital o indivíduo se depara com a multimodalidade, ou seja, os modos que as informações são apresentadas deixam de serem apenas como elementos linguísticos, como palavras, frases e passam a aparecer também, através de animações, vídeos, sons, cores e ícones. Silva (2013) aponta que saber ler, interpretar e produzir textos explorando essas linguagens faz parte das competências dos digitalmente letrados.

A escola da Ponte, localizada em Portugal, é conhecida pela sua abordagem inovadora e pela incorporação de tecnologias digitais no processo educativo. Esta escola programou o letramento digital através de metodologias ativas, com projetos colaborativos e uso intensivo de recursos digitais. Os alunos utilizam tablets e laptops para realizar pesquisas, criar apresentações multimídia e colaborar em plataforma online. A integração de tecnologia não só melhorou as habilidades

digitais dos alunos, mas também promoveu um ambiente de aprendizagem mais independente e colaborativo.

4. METODOLOGIAS ATIVAS (MA)

Com o avanço tecnológico modificando a sociedade através do uso das TDICS e novas ferramentas tecnológicas, as escolas necessitam se aperfeiçoar pedagogicamente, buscando novas estratégias e novas metodologias para desenvolver suas aprendizagens. Conforme Valente (2014) salienta, a aprendizagem não pode ser produzida baseada em torno do professor, pois esta prática não é mais eficiente para a nova geração, não atende às necessidades atuais. Os alunos da atualidade exigem práticas que busquem incentivar a reflexão de mudanças nas diferentes classes sociais.

Após mais de 100 anos com um ensino tradicional contendo o professor como o centro da ação, a proposta de um ensino menos focalizado no educador vem sendo estudada desde o século passado, John Dewey criou e colocou em ação a educação baseada no processo ativo, ao qual coloca o aluno como responsável pela busca de seu próprio conhecimento, se libertando das antigas práticas de aprendizagem, baseadas na espera pelo professor. Dewey (1944) acredita que a educação deve criar cidadãos criativos e competentes, capazes de gerir sua própria liberdade. Dewey (1944) propõe que a aprendizagem deve ocorrer pela ação ou aprendendo a fazer.

As Metodologias Ativas MA, abordam um conjunto de metodologias contemporâneas que visam possibilitar que o aprendiz alcance sua autonomia diante aos estudos, Resende (2020), construindo a base de uma educação crítica e reflexiva incentivada pelo processo de ensino e aprendizagem Macedo (et al., 2018), visando construir um ensino ao qual haja mais interação entre professor e aluno, Resende(2020).

De acordo com Moran (2018, p.11), “metodologia Ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem”. Para Correia e Oliveira (2020), a MA instiga a curiosidade, o interesse e a criatividade do aluno. As metodologias entram na

prática pedagógica com o intuito de modificar a educação para melhor a tornando menos passiva e desmotivadora, buscando conquistar os aprendizes.

De acordo com Gobbi (2010) as MA passam a ser de suma importância e necessárias para introduzir o aluno no novo mundo da comunicação digital, mundo este que causa impactos evidentes ao qual vem modificando a sociedade e a economia, gerando mudanças rápidas e pontuais ao nível de conhecimento.

Goulart (et al., 2021) acredita que o modo que o aprendiz adquire a aprendizagem pode ser de diferentes formas, através da percepção auditiva, visual e com o trabalho prático, a partir da percepção auditiva o estudante trabalha com o poder do cognitivo mantendo o foco e concentração. A percepção visual se desenvolve a partir de informações captadas (mapas mentais, slides, tabelas e entre outras). O trabalho prático desenvolve o conhecimento através de algo palpável, realizando ações para a fixação de seu aprendizado, fazendo com que o aluno ponha “a mão na massa”

Há diferentes modos de aprender: por imitação; por memorização; por coerção por tentativa e erro; por métodos lógicos e demonstráveis de experimentação, etc. Aprendizagem é ação: atividade e experimentação sobre o mundo, mediada pelo outro, pelo contexto social. Por meio de um complexo e progressivo processo de interiorização, a ação, a atividade sobre o mundo, se forma como conceito e como pensamento (Wallon, 2008; Vigotski, 1989; Leontiev; Galperin apud Moran; Bacich, 2015, p.38).

Abaixo é apresentada a figura (1), Pirâmide de William Glasser na qual demonstra como se desenvolve a aprendizagem através da metodologia ativa e metodologia passiva sob o aprendiz.

Figura 1 - Pirâmide de William Glasser.



Fonte: (Barros, 2019. P.3).

“O ensino não pode ser visto somente como teorias maçantes, matéria após matéria, mas deve ser também a disseminação do processo de produção de saberes, ensinar e aprender através da participação ativa de professores e alunos [...]”. Barros (2019, p. 1). Partindo desta concepção as novas práticas pedagógicas ampliam a aprendizagem do estudante, gerando sua autonomia e independência, o preparando para ter comprometimento, interesses individuais, pensamentos críticos e base para o desenvolvimento da vida profissional e social. (Souza; Avelino; Takamatsu, 2017).

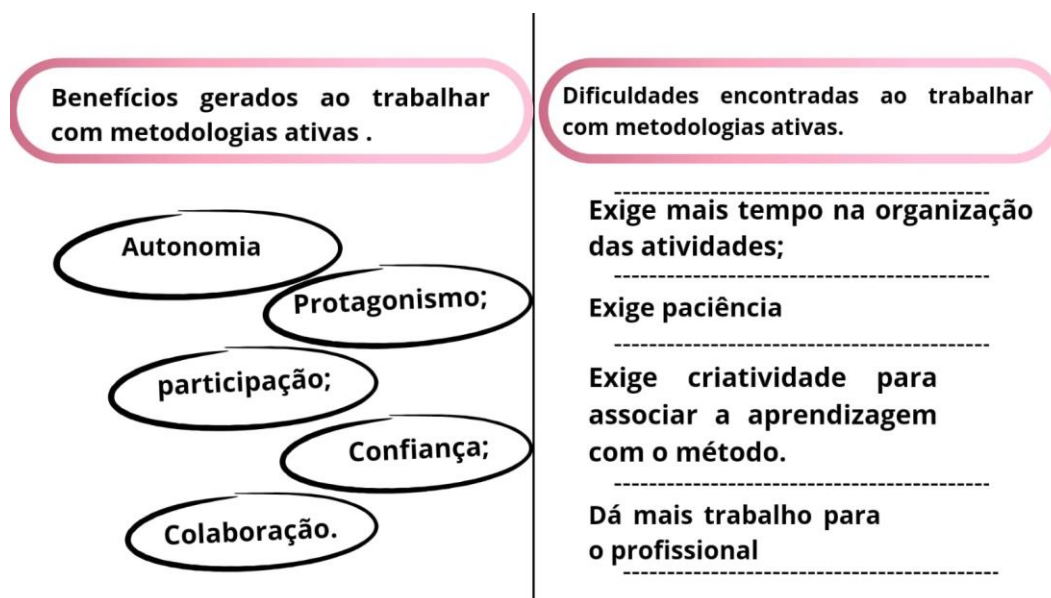
As MA no processo de ensino e aprendizagem ganharam um espaço no sistema educacional, não apenas por serem vistas como inovadoras, mas por trazerem em seu conceito aspectos que possibilitam gerar um ensino de qualidade, potencializando o processo de ensino a qualquer estudante independente do nível escolar.

Oliveira; Jr (2021) considera que o sistema de gestão educacional em vigor deve acompanhar a nova cultura digital, partindo deste viés às MA se encaixam perfeitamente no cenário atual, tendo em vista que a era digital proporciona o fácil acesso e transmissão de informações, possibilitando trabalhar com a realidade

vivenciada pelos aprendizes em seu dia a dia, tornando a aprendizagem mais social e interativa.

As MA consistem em uma série de técnicas, procedimentos e processos desenvolvidos através dos educadores durante as práticas pedagógicas, com o objetivo de auxiliar e desenvolver a aprendizagem dos estudantes. A metodologia se torna ativa no momento que as práticas pedagógicas começam a envolver, engajar e desafiar os alunos em atividades que os tornem protagonistas da sua própria aprendizagem. As MA buscam criar situações de aprendizagens nas quais os alunos possam realizar atividades, pensarem durante o processo, conceituar e construir conhecimentos sobre os temas que estão sendo trabalhados, desenvolvendo a capacidade crítica, a reflexão sobre a tarefa, aprender interagindo com colegas e professores, além de receber e dar feedback sobre a prática. A seguir é apresentada figura (1) a qual aborda os benefícios e as dificuldades em trabalhar com esta metodologia.

Figura 2- Benefícios e Dificuldades ao trabalhar com metodologias ativas.



Fonte: Autora

As aprendizagens desenvolvidas através da MA são constituídas em diferentes formatos de aprendizagem, sendo implementadas através de estratégias e técnicas, adaptáveis conforme o propósito a ser atingido, sendo trabalhada através da: Sala de Aula Invertida (flipped classroom-SAI); Aprendizagem baseada em projetos (Project-based learning-PBL); Gamificação; Aprendizagem Baseada em Problemas (Project Based Learning-PBP), entre outros.

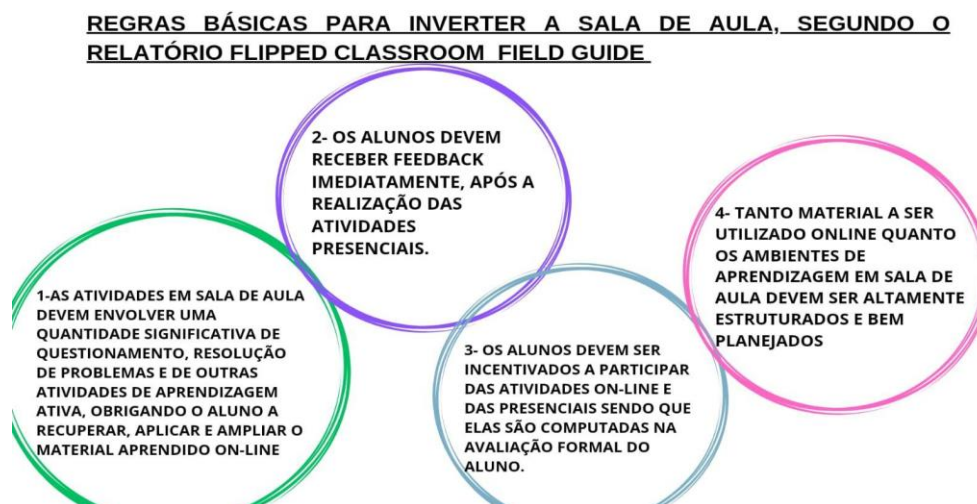
O formato no qual a aprendizagem será desenvolvida estará interligado com a percepção que o professor tem de seus aprendizes e ao perfil que cada indivíduo ou turma possui, desta forma o profissional que está por trás do ensino elege a maneira mais produtiva de desenvolver e armazenar as informações sempre visando em aumentar a taxa de aprendizagem, desenvolvimento e desempenho escolar.

4.1. SALA DE AULA INVERTIDA (SAI)

A aprendizagem desenvolvida utilizando a sala de aula invertida faz com que o professor trabalhe as dificuldades dos alunos, modificando a ideia de que o professor transmite as informações no primeiro momento, para que o aluno aguarde o segundo momento para ir buscar sua assimilação do conteúdo através de estudos e atividades.

Na prática da SLA, o estudante desenvolve uma aprendizagem ativa, estudando previamente o conteúdo da aula, desta forma é possível obter do aluno sua participação durante as aulas, através de perguntas, comentários e discussões. De acordo com o relatório de Flipped Classroom Field Guide, o profissional que pretende trabalhar com esta prática deve organizar o conteúdo por etapas, seguindo regras básicas para a inversão da sala de aula, assim como consta na figura (3) apresentada a seguir.

Figura- 3



Fonte: Adaptado de Moran (2018)

A abordagem da sala de aula invertida pode gerar maiores dificuldades nas disciplinas das ciências exatas, no entanto de acordo com Bergmann e Sams (2012), esta metodologia pode começar a ser implantada através do básico, conforme professores desta área vão adquirindo conhecimento e experiências ganham suporte e bagagem, partindo futuramente para as metodologias de aprendizagem baseadas em projetos e investigação.

Para a implementação desta metodologia no ensino é fundamental a elaboração de materiais para serem disponibilizados de forma online, entretanto atividades presenciais realizadas em sala de aula devem permanecer no planejamento de ensino elaborado pelo professor.

Os materiais disponibilizados de modo online podem ser produzidos através de vídeos elaborados pelo professor, como gravações de aulas presenciais ou com *softwares*, como por exemplo o camtasia Studio, programa este que capta informações da tela do computador, a voz e a imagem, no entanto os materiais não devem substituir a aula presencial e devem ser produzidos de modo simples, para não gerar dificuldades para o aluno acompanhar.

Os profissionais da educação para disseminarem melhor esta metodologia devem se valer do suporte das TDICS utilizando os recursos disponibilizados por ela, como animações, simulações ou uso de laboratórios virtuais, possibilitando que

o aluno aprenda navegando e acessando informações que expandem a aprendizagem da sala de aula.

4.2. APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS (PBL)

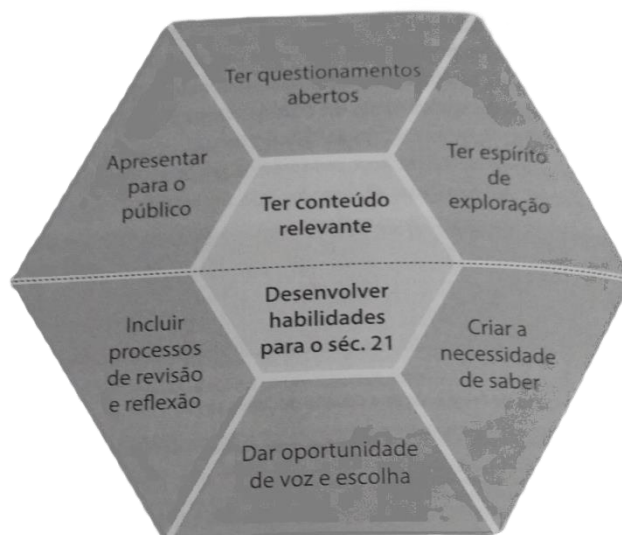
A aprendizagem baseada em projetos “é uma metodologia de aprendizagem em que os alunos se desenvolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou amplia um projeto que tenha ligação com a sua vida fora da sala de aula” Moran (2018, p. 16), desta forma através dos projetos são desenvolvidas no aluno habilidades de pensamento crítico e criativo, fazendo com que ele perceba que ao receber um desafio é possível apresentar soluções variadas.

Durante o processo o indivíduo lida com questões interdisciplinares, realizando ações e tomando decisões sozinho ou em equipe, nesta metodologia o educador realiza a avaliação de acordo com o desenvolvimento do aluno na elaboração do projeto, analisando o desenvolvimento e a apresentação do produto.

Diferentemente de uma sequência didática, os projetos de aprendizagem visam gerar um produto, produto este que pode ser uma ideia, uma teoria, entre outros tantos, durante a criação do produto o aluno pode aplicar sobre o que está aprendendo e desenvolver algumas habilidades e competências, durante sua realização, é necessário realizar paradas, para reflexão, feedback, auto avaliação e discussão com outros grupos e atividades com o intuito de melhorar a ideia que está sendo trabalhada. Na figura (4) é demonstrado de modo simplificado o que é aprendizagem baseada em projetos.

Figura-4

O que é aprendizagem baseada em projetos?



Fonte: Moran (2018)

De acordo com o Buck Institute for Education (2008), os projetos que se apresentam como efetivos têm os seguintes atributos:

Figura 5- Projetos efetivos



Fonte: Adaptado de Moran (2018)

Os projetos podem ser classificados de acordo com sua finalidade diante ao ensino, conforme consta abaixo.

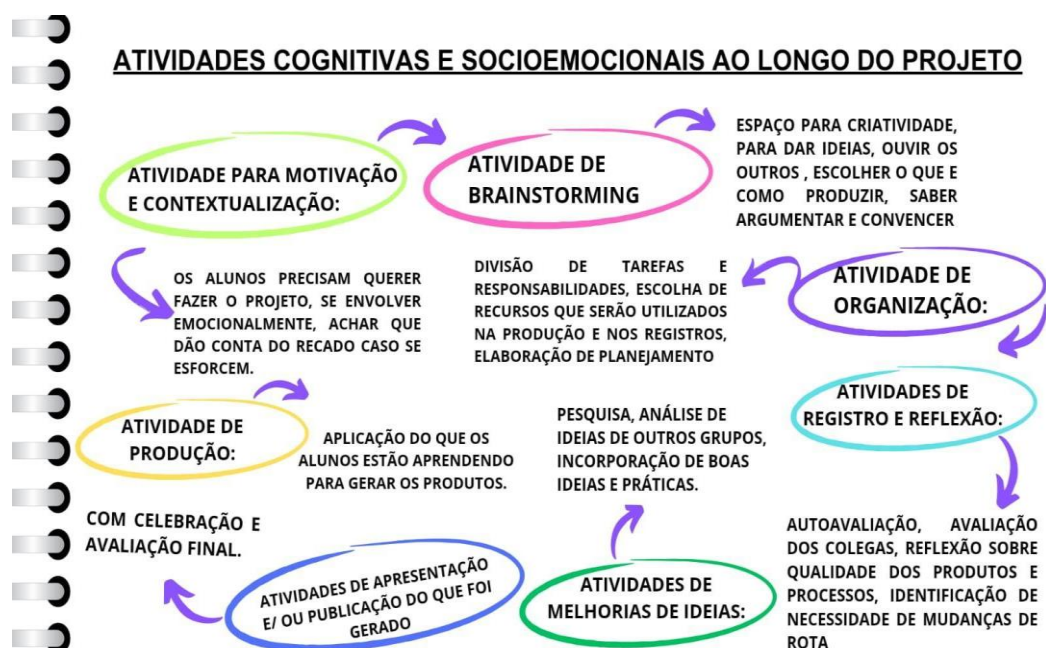
Figura 6- Classificação dos projetos

PROJETO CONSTRUTIVO:	QUANDO A FINALIDADE É CONSTRUIR ALGO NOVO, CRIATIVO NO PROCESSO E/ OU NO RESULTADO.
PROJETO INVESTIGATIVO:	QUANDO O FOCO É PESQUISAR UMA QUESTÃO OU SITUAÇÃO, UTILIZANDO TÉCNICAS DE PESQUISA CIENTÍFICA.
PROJETO EXPLICATIVO:	QUANDO PROCURA RESPONDER A QUESTÕES DO TIPO: “ COMO FUNCIONA? PARA QUE SERVE? COMO FOI CONTRUIDO?”. ESSE TIPO DE PROJETO BUSCA EXPLICAR, ILUSTRAR, REVELAR OS PRINCÍPIOS CIENTÍFICOS DE FUNCIONAMENTO DE OBJETOS, MECANISMOS OU SISTEMAS, POR EXEMPLO. UMA DAS FORMAS MAIS INTERESSANTES DE DESENVOLVER PROJETOS DE INVESTIGAÇÃO E DE CRIAÇÃO É POR MEIO DE DESIGN O DESIGN THINKING É UMA METODOLOGIA DE PROJETOS CENTRADOS NAS NECESSIDADES DO USUÁRIO COM UMA VISÃO MULTIDISCIPLINAR, BUSCANDO, TESTANDO E IMPLEMENTANDO SOLUÇÕES A PARTIR DE UMA INTENSA COLABORAÇÃO.

Fonte: Adaptado de Moran (2018)

Os projetos elaborados trabalham com o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, pois através das etapas mobilizam desde o planejamento até a finalização de habilidades para desenvolver com maior competência o projeto realizado. Conforme demonstrado na figura abaixo:

Figura 7 - Atividades cognitivas e socioemocionais ao longo do projeto



Fonte: Adaptado de Moran (2018)

A participação efetiva dos alunos ao desenvolver os projetos, partindo da elaboração teórica até a sua execução, permite ao aprendiz, vários conhecimentos que podem ser desenvolvidos, através do processo de investigação, a teorização de conceitos básicos e a sua percepção nas etapas de evolução. Bender (2014) diz que a aplicação da aprendizagem baseada em projetos com alunos de baixo rendimento escolar gera resultados satisfatórios, por tanto este método de ensino pode ser singular na formação destes jovens.

4.3. GAMIFICAÇÃO

A Gamificação é desenvolvida através dos elementos de jogos, foi implementada na busca de novas perspectivas e planejamentos, com a intenção de acompanhar o desenvolvimento técnico-científico e social (Victal e Menezes, 2015).

Sena (2016, p.2), acredita que “os jogos trazem em si uma infinidade de conceitos que estimulam a aprendizagem, pois permitem a interação com o meio e a

construção coletiva de conceitos e experiências, bem como a geração de conhecimento”.

De acordo com o que (Victal e Menezes, 2015) dizem, os jogos contribuem para que os alunos acreditem mais em suas capacidades, além de ser mais agradável e atrativo para ganhar a atenção da nova geração, facilitando o trabalho em grupo ou individual, pois práticas realizadas desta forma cativam a atenção dos alunos, fazendo com que eles aprendam com foco e dinamismo.

Talvez devido a isto, os jogos educativos ganharam força em frente às indústrias que desenvolvem variados jogos que contribuem na hora de ensinar. Um jogo educativo necessita ter objetivos e resultados específicos. Sendo necessário alcançar concentração e propósito, fazendo com que o aluno explore, pense em possibilidades para atingir a meta e trabalhe com a criação, após a prática é importante verificar a pontuação, o progresso e a motivação dos aprendizes.

Victal e Menezes (2015) relatam que o professor necessita utilizar de sua imaginação para trabalhar com os conteúdos em questão de maneira mais rápida e eficaz através dos jogos, pois a aprendizagem baseada em jogos pode ser reconhecida como uma avaliação formativa que se fundamenta na condução do processo de formação do estudante.

A aprendizagem através da gamificação faz com que os estudantes se engajem e se motivem a estudar de modo que desenvolvam habilidades socioemocionais que fazem a diferença durante o aprendizado. Quando tal metodologia é aplicada na prática pedagógica, os alunos são motivados por comportamentos, como competitividade, socialização, busca por recompensa e a sensação de vitória (Pinto, 2019).

4.4. APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS (ABP)

A aprendizagem baseada em problemas (ABP) é caracterizada pelo uso de problemas da vida real na criação de pensamento críticos e das habilidades de solução (Ribeiro, 2010 e Borochovcicius; Tortella, 2014). Os autores (Barbosa e Moura, 2013, p. 58) fundamentam a ABP como “o uso contextualizado de uma situação problema para o aprendizado autogerido”.

A aprendizagem ABP coloca o aluno como o centro do processo, tirando o estudante do papel de receptor passivo, para ser um agente ativo do seu próprio aprendizado. Berbel (2011) defende a ideia de que o aluno diante de um problema ou desafio, potencializa o seu intelectual enquanto estuda para resolvê-los.

Ao longo do trabalho com a metodologia ABP é possível que o aluno desenvolva o espírito científico, o pensamento crítico e reflexivo e que adquira valores éticos, tornando-se autônomo em sua formação como ser humano, cidadão e em seu futuro profissional, quando chega na fase adulta. A ABP apresenta o problema em questão desde o início do estudo, com o intuito de direcionar, motivar e focalizar o aluno na aprendizagem Ribeiro (2010).

Conforme o trabalho com a ABP vai se desenvolvendo com os estudantes, o problema que é utilizado como produto vai se ampliando e realizando novos desafios mais complexos, com isto o educador passa a mediar discussões, atuando para manter o grupo de alunos focados, motivados e envolvidos com as tarefas sugeridas no processo de busca da solução. “Estimular o uso da função de pensar, observar, raciocinar e entender” (Barbosa; Moura, 2013, p. 60).

Para Barbosa e Moura (2013), a Metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas busca utilizar um problema em motivação para o aprendizado autogerido, proporcionando a construção do conhecimento em ambiente escolar.

Na próxima seção deste trabalho será apresentado um relato sobre o uso da ABP na aula de língua portuguesa, utilizando como problema central o mercado de trabalho. Propondo situações reais vivenciadas no dia a dia, para serem solucionadas e vivenciadas pelos estudantes durante a aula de língua portuguesa.

5. LETRAMENTO DIGITAL E METODOLOGIAS ATIVAS NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS A PARTIR DE UMA EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO

Ensinar não é apenas transferir conhecimentos e conteúdos. Formar também não é apenas uma ação para modelar algo ou alguém. Não há docência sem discência. Ensinar é mais que um verbo. Só existe ensino quando este resulta num aprendizado em que o aprendiz se torna capaz de recriar ou fazer o que lhe fora ensinado. (Freire 2002, p.37)

O ensinar de hoje não é o mesmo ensinar de ontem. O avanço tecnológico utilizado em massa fez com que novas informações e fatos fossem gerados, disponibilizados e viralizados com muita velocidade através das redes. O acesso à informação se transformou em algo incalculável, e com isto trouxe novos desafios para área da educação. Para o profissional de letras esta nova realidade apresentou diversas possibilidades para trabalhar com a linguagem, no entanto junto dela trouxe também desafios de criar aulas criativas e atrativas.

A prática pedagógica que será apresentada busca desenvolver aulas de língua portuguesa através de gêneros digitais de modo que dissemine a linguagem de forma inovadora. Com o intuito de possibilitar o acesso do aluno ao conteúdo trabalhado de modo criativo e voltado para as necessidades e interesses do estudante.

Educadores atuantes da escola estadual na qual o estágio foi realizado apresentaram a falta de interesse e empenho dos alunos em realizar as atividades propostas durante as aulas, somando com a dificuldade de permanecerem dentro de sala de aula, como sendo os maiores problemas enfrentados no ensino atual. Os profissionais associam os problemas citados ao uso excessivo dos aparelhos tecnológicos e redes sociais da atual geração. Os professores que disponibilizaram esta informação trabalham com turmas do ensino regular e com turmas do EJA, do ensino fundamental e confirmam que o problema está inserido nas duas modalidades.

A aula de (LP) é o espaço que o mundo pode ser descoberto e desfrutado, mas para que isso ocorra é necessário conter a interação entre professor e aluno, diante a esta informação, para melhor organização do planejamento da prática pedagógica foi realizada a análise comportamental dos alunos, desenvolvida ao longo da experiência vivenciada no estágio de observação, ao qual possibilitou a análise de aspectos que os alunos se interessavam, como por exemplo: instagram, jogos, músicas e facebook.

Pensando nesta perspectiva a seguir será disponibilizado o registro de uma prática pedagógica que utilizou como objetivo principal fomentar o letramento digital na aula de língua portuguesa, inserindo a tecnologia digital, por meio da metodologia ativa, Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), focando na construção do letramento digital dos alunos, mediada pelas TDICS. Conforme apresentado no tópico seguinte.

5.1. PLANEJAMENTO DO ESTÁGIO

O planejamento do estágio foi pensado cautelosamente, com o intuito de despertar o interesse do aluno pela língua portuguesa, buscando tirar o aluno da zona de conforto, mas de uma forma confortável a qual não o deixasse incomodado com a aula, mas sim atraído. As aulas foram organizadas com slides bem elaborados, com o intuito de chamar a atenção dos alunos para o conteúdo, a sala de aula foi organizada de forma diferente durante todas as aulas, modificando as posições de cadeiras e mesas.

Para as aulas, foram planejadas atividades que colocassem os alunos como agentes da ação, de modo que buscassem e formulassem a sua própria aprendizagem. O plano de ensino foi elaborado com o tema central “mercado de trabalho”, tendo em vista que os estudantes continham de 15 e 16 anos e que já trabalhavam, desta forma trazendo situações reais para dentro de sala de aula.

A primeira aula teve como intuito conhecer e interagir com os alunos, através de perguntas pessoais, como por exemplo, “você gosta de ler?”, “você gosta de escrever?”. Os alunos deveriam responder anonimamente estas perguntas em um pedaço de papel e colocar em cima da mesa para que os mesmos fossem misturados. Após esta atividade, os alunos adivinharam a quem pertencia às

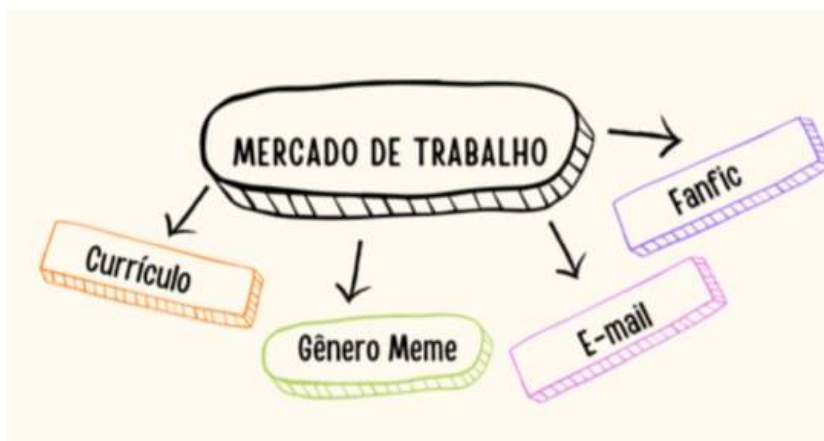
respostas. Passando pelo primeiro momento de socialização, os alunos obtêm a informação que ficaram desempregados, mas que eles tinham sorte, pois uma empresa digital estava contratando. Sendo assim os alunos realizaram uma carta de apresentação demonstrando o interesse pela vaga.

Na segunda aula os jovens passaram para a segunda etapa, a realização de um currículo. Após realizar o currículo os alunos enviaram o mesmo através do email passando a carta de apresentação de modo informal, para o modo formal no envio do e-mail e após foram convocados para uma entrevista de emprego.

Durante a quarta aula todos os alunos já estavam empregados e receberam o pedido de realizar memes, após os memes serem realizados, eles realizaram a apresentação do que estava explícito e implícito em cada meme produzido. Finalizando a prática pedagógica durante a última aula, os alunos elaboraram Fanfics em grupo, produzindo histórias diversificadas. A figura abaixo resume o planejamento aqui descrito.

Figura 8 - A ABP e o ensino de língua portuguesa

A ABP e o ensino de língua Portuguesa:



Fonte: Autora

5.2. DISCUSSÃO DAS AULAS MINISTRADAS

Após todos os tópicos apresentados até aqui, a seguir será discutido a experiência vivenciada durante aulas ministradas no ensino fundamental, com a carga horária total de 30 horas divididas em cinco momentos. A partir da concepção de Moran (2007), as mídias possuem consideráveis relevâncias e impactos na vida social contemporânea, sendo assim “o aluno não pode ser considerado como alguém que não sabe de nada, e sim, alguém que por si só pode pesquisar a qualquer tempo sobre o assunto que desejar” Moran (2018, p.36). Os teóricos (Almeida e Valente 2011) consideram que o uso das novas aprendizagens por meio das tecnologias desenvolve no estudante uma postura mais ativa, possibilitando a preparação para a resolução de problemas com mais eficácia. Diante disto o professor ao utilizar a tecnologia digital tem o dever de inseri-la nos objetivos de aprendizagem que pretende atingir (Moran, 2018). Seguindo estas perspectivas as aulas de língua portuguesa apresentadas a seguir abordaram gêneros digitais fomentados por uma situação problema.

De acordo com (Wallon, apud Dantas,1992), a afetividade vem antes do desenvolvimento, e as emoções têm papel predominante no desenvolvimento da pessoa, sendo por meio delas despertado no aluno desejos e vontades. Devido a isto com o intuito de proporcionar a melhor experiência aos aprendizes à primeira prática da sequência de aulas foi voltada em conhecer a turma, socializar e realizar o primeiro contato, para isto foi realizada uma atividade para “quebrar o gelo”, começando através da recepção. Para a recepção, a sala de aula foi organizada de modo diferente, com o intuito de propor um ambiente mais acolhedor e afetivo ao aluno, realizando a alteração de posições de cadeiras e mesas, no quadro algumas frases motivacionais sobre a língua portuguesa foram escritas, com o intuito de começar a aula já despertando algo novo nos alunos.

A atividade inicial teve como objetivo principal analisar o perfil do estudante, questionando sua percepção sobre a língua portuguesa e suas características pessoais, seus gostos, suas crenças, deixando o aluno à vontade.

Para a aplicabilidade da tarefa foi distribuído a cada aluno a metade de uma folha A4 em branco e com o auxílio de um slide bem elaborado que estava sendo projetado foi apresentado aos alunos perguntas que eles deveriam responder na parte da folha em branco que portavam, no entanto não deveriam colocar nome,

pois após todos realizarem a tarefa deveriam entregar a folha respondida para a professora. Assim que todos concluíram o que havia sido pedido, as folhas foram misturadas e colocadas sobre a mesa viradas de cabeça para baixo, dando seguimento à proposta, a professora chamou o primeiro aluno para escolher uma das folhas que estavam viradas ao contrário, ao virar o aluno deveria acertar o dono daquelas características e assim que revelado o pertencente da folha escolhida virava outra folha para revelar a identidade de outro colega. Esta atividade seguiu sucessivamente até todos terem suas características lidas e apresentadas. Silva (2001) enfatiza a importância do professor para que os alunos se sintam mais seguros, criando, assim, um ambiente de aprendizado tranquilo, pois a afetividade se faz presente no cotidiano da sala de aula, seja pela postura do professor, pela dinâmica de seu trabalho ou nas interações entre sujeitos, sendo assim a dinâmica foi bastante interativa e os alunos deram altas risadas, ficando à vontade no ambiente, esta atividade é importante para saber se a turma é unida ou não, se os alunos se conhecem e se tem contato um com o outro e para criar um laço com o professor. A seguir a figura (9) apresenta um esboço que resume a primeira aula realizada.

Figura 9- Primeira Aula



Fonte: Autora

Após ter o primeiro contato com a turma, chegou o momento de apresentar o tema e a questão problema da prática pedagógica. Com a elaboração de um jogo de forca realizado no quadro, os alunos foram ditando letras até revelarem a frase “VOCÊ ESTÁ DESEMPREGADO”. Ao desvendarem a frase em questão, a professora começa a aplicar a metodologia ativa informando aos alunos através de uma história fictícia que eles estão na fila dos desempregados. Moran (2015, p.17) acredita que:

“[...] a melhor forma de aprender é combinando equilibradamente atividades, desafios e informação contextualizada. Para aprender a dirigir um carro, não basta ler muito sobre esse tema; tem que experimentar, rodar com o ele em diversas situações com supervisão, para depois poder assumir o comando do veículo sem riscos.”

Conforme Moran coloca acima, a aprendizagem deve trazer desafios e informações contextualizadas para dentro da sala de aula. Pensando através deste viés a prática pedagógica inicia criando uma história, na qual tira o aluno da realidade e o dirige até a vida adulta. Na narrativa ficcional, os alunos adentram como personagens de uma história comumente presenciada na sociedade, o desemprego.

Cientes que estavam desempregados, a professora continua a história relatando a eles que através do facebook estavam anunciando a chegada de uma nova empresa digital no município a qual estava buscando contratar uma equipe completa para iniciar sua atividade na cidade. Os interessados pela vaga de emprego deveriam enviar uma carta de apresentação, escrita manualmente para o endereço da empresa. Dito isto, os estudantes partiram para a escrita da carta, a carta deveria portar apresentação, potencialidades de suas características profissionais e características pessoais, enfatizando da melhor forma possível para conseguir conquistar a vaga de emprego. Com esta atividade foi possível analisar as dificuldades dos alunos de modo individualizado, para após na reescrita partir para um olhar e um trabalho mais específico nos conteúdos linguísticos, como oração, concordância, frases nominais, substantivos e adjetivos. Apesar de se ter trabalhado com todos durante a escrita, o foco principal foi no trabalho com as orações devido ao pouco tempo, para abordar todos os conteúdos citados. Finalizando a primeira aula os alunos ficaram na expectativa para receber o retorno da empresa sobre a carta de apresentação enviada.

Dando continuidade ao planejamento, no segundo dia de aula as cartas de apresentações foram entregues corrigidas e comentadas. Aspectos linguísticos foram explicados focalizando uma atenção maior nos períodos simples e compostos, os alunos tiraram suas dúvidas e posteriormente a professora seguiu com sua metodologia, informando aos alunos que a empresa havia se interessado pelas cartas de apresentações, pois estavam bem escritas, organizadas e continham muitos atributos positivos sobre a imagem profissional de cada um, no entanto a entrega da carta era apenas a primeira etapa, sendo assim, eles necessitavam passar para a segunda etapa de seleção, antes de informar qual seria a segunda etapa do processo para conquistar a tão sonhada vaga, a professora questionou os alunos se alguém imaginava qual seria a segunda etapa, alguns estudantes acabaram acertando.

A segunda etapa se tratava da elaboração do gênero textual currículo “vitae”, seguindo na perspectiva que o currículo pode ser considerado uma carta de apresentação profissional que pontua informações mais relevantes, para ingressar no mercado de trabalho. Bazerman (2009, p.30), complementa que:

“...em algumas profissões, se desejamos conquistar um cargo, precisamos preparar um Curriculum Vitae para enumerar todos os fatos relevantes e realizações profissionais de nossa vida, além de ressaltar nossas qualidades mais desejáveis para o empregador em potencial. Os formatos padronizados nos direcionam no sentido de qual informação apresentar, como, por exemplo, endereço, a formação acadêmicas as experiências anteriores.”

Diante a importância e relevância da produção textual do gênero currículo perante a sociedade, trouxemos na abordagem desta atividade a criação do currículo “Vitae”, produzido através de plataformas digitais. A partir deste momento as TDIC começaram a ser desenvolvidas com os alunos, por meio do Canva e Word, com o auxílio do aparelho tecnológico celular. Moran (2007) enfatiza que as tecnologias digitais permitem aos educadores a possibilidade de se engajar, aprender e desenvolver relações duradouras para suas vidas, fazendo com que o processo de ensino e aprendizagem nas salas de aulas sejam mais atrativas, envolventes e significativas. Sendo assim os alunos realizaram a elaboração do currículo baseado em informações verídicas de suas vidas, com o intuito de ser

utilizado caso necessário pelo aprendiz. Muitos jovens não tinham domínio de utilizar o canva e nem o Word, devido a isto eles receberam o suporte da professora e de colegas que tinham mais habilidades com as plataformas.

A plataforma mais utilizada pelos alunos foi o canva. O canva¹ possibilita a criação de conteúdos gráficos de forma gratuita, via web com acesso por navegadores e aplicativo. Esta ferramenta é de fácil usabilidade, permite a edição de templates, permitindo a criação de design, para redes sociais ou trabalhos escolares. Paiva (2021, p.111) complementa que:

Diante de um template, o produtor toma decisões de qual elemento substituir, por qual outro; enfim, que foto, imagem, moldura, saliências disponíveis se aproximam do layout escolhido? São decisões contínuas tomadas a partir de confrontações entre os recursos presentes no template original e os recursos externos a ele que o produtor escolherá para incluir. Além disso, há escolhas sobre alterações nos recursos presentes no template, como substituição de cor, tipo de tracejado, de moldura e posições na página. Escolhas essas tomadas por aproximação e confrontação entre as possibilidades contíguas possíveis e disponíveis nas plataformas ou até mesmo fora delas, pois elas permitem upload de imagens. (PAIVA, 2021, apud Paiva e Gomes, 2012).

A ferramenta canva permite a criação crítica de um texto multimodal produzido pelo aluno, pois ao longo do trabalhado dentro da plataforma, o aluno é desafiado a selecionar, modificar e editar informações, produzindo mesmo de forma inconsciente habilidades no universo digital.

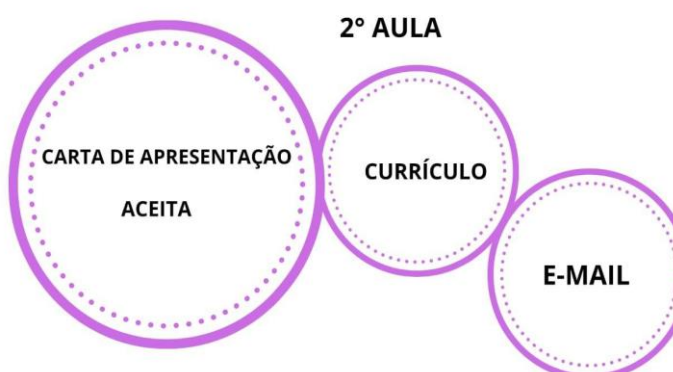
Segundo nesta perspectiva, após a finalização dos currículos, os aprendizes realizaram o envio do mesmo no formato de anexo, utilizando o e-mail. Segundo Assis (2005) o e-mail é uma forma de comunicação assíncrona, no qual vários gêneros textuais circulam, servindo como interação interpessoal e institucional. Ao solicitar o envio do currículo através do e-mail, a reação dos alunos chamou atenção, tendo em vista que além de não saberem utilizar e escrever um e-mail, eles consideravam o modo de comunicação ultrapassado. Isso surpreende tendo em vista que o e-mail é muito utilizado no meio acadêmico e empresarial, além de ser considerado um registro formal das mensagens, deixando salvo todas as solicitações até que o usuário opte em deletar.

¹Disponível em: <https://www.canva.com/>

Marcuschi (2008) e Paiva (2010) consideram que o e-mail é derivado do gênero textual carta, pois possui características similares, devido a isto além dos alunos enviarem seus currículos em formato de anexo, reescreveram suas cartas de apresentações que antes haviam sido manualmente escritas na caixa de texto do e-mail. Disponibilizado no anexo (A) encontra-se um dos e-mails enviados durante a aula.

Esta atividade de realizar a reescrita no formato de digitação foi muito interessante, pois demonstrou como os alunos da atualidade conseguem organizar e expressar melhor seus pensamentos digitando. O resultado da reescrita através do celular foi mais produtivo e gerou melhores resultados do que a reescrita realizada de modo escrito manualmente. Abaixo na figura 10 é apresentado o resumo do que foi trabalhado na segunda aula.

Figura 10 - Segunda aula



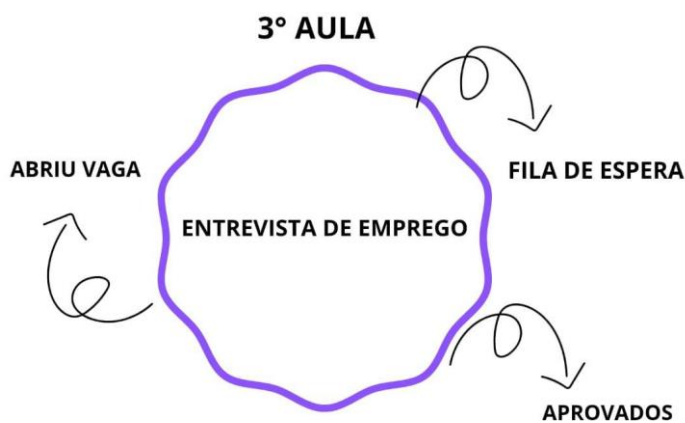
Fonte: Autora

A prática dois foi finalizada deixando os alunos com a expectativa e curiosidade sobre o que viria na próxima aula, seriam contratados após o envio do currículo ou não? Bacich e Moran (2018, p.181) ressaltam a relevância que o trabalho com situações ativas traz para o ensino.

Acreditamos que, ao privilegiar estratégias ativas de aprendizagem para o ensino de “conhecimento poderoso”, favorecemos uma perspectiva de educação integral em que competências cognitivas e socioemocionais articulam-se efetivamente na prática educativa. (Bacich e Moran. 2018, p.181)

Partindo desta ideologia, as aulas seguem desenvolvendo desafios e atividades que apresentam problemas vivenciados na sociedade, para que os alunos possam presenciar através da linguagem. Sendo assim na terceira aula a turma já havia passado pelas atividades carta de apresentação, elaboração do currículo e escrita de um e-mail, deste modo era chegada a hora de realizar a entrevista de emprego, última etapa para conseguir uma vaga na empresa digital. Abaixo é apresentado um esquema que demonstra como a terceira aula foi organizada.

Figura 11 - Terceira aula



Fonte: Autora

Conforme a figura 11 apresenta, a partir desta aula todos os alunos foram contratados na empresa de comunicação digital. Para que isto ocorresse no primeiro instante foi distribuído a cada aluno um pedaço de papel, em cada papel continha uma palavra, em alguns estavam escrito entrevistado e em outros, entrevistador. Os alunos receberam os papéis dobrados e só puderam revelar o que estava escrito no momento que foi solicitado, esta atividade tinha como objetivo revelar o problema que os jovens deveriam ultrapassar e também foi utilizado para dividir a turma, deixando uma parte da turma com o papel de entrevistador e a outra parte com o papel de entrevistado, ao desdobrar os papéis os alunos ficaram animados, esta prática de causar surpresa ao aluno é uma ótima forma de fazer a introdução da aula, causando empolgação e curiosidade sobre a atividade.

Devido a algumas mudanças fundamentais na sociedade, cada vez mais os alunos necessitam de professores que os orientem como mentores, não apenas para ajudá-los a construir relacionamentos positivos e a se divertir com os amigos, mas também para auxiliá-los a ter sucesso na vida. Horn e Staker (2015, p.168)

Pensando em trazer a realidade empresarial para dentro da sala de aula, foi realizado no ambiente escolar um cenário similar com uma sala de reuniões, de modo que foram modificadas as mesas e cadeiras buscando causar a sensação do mais real possível.

Feito isto foi solicitado que os jovens entrevistadores buscassem por perguntas e elaborassem critérios para avaliarem cada entrevistado. Os alunos entrevistadores ocupavam o lugar de donos de ações e buscavam por funcionários competentes para completar sua equipe.

Para os entrevistados foram distribuídos números, que seriam a sua posição na fila para serem entrevistados. Eles ficaram na rua sem ouvir e sem ver o que acontecia dentro da sala de aula. Os jovens entravam um de cada vez para realizar a entrevista, alguns estavam nervosos, outros riam e alguns tentavam conversar com os entrevistadores, mas os jovens que ocupavam este lugar não saiam dos personagens, mas após a saída dos alunos entrevistados eles davam altas risadas. Para finalizar, todos os candidatos defenderam o porquê deveriam ser contratados, após isto os entrevistadores informaram as suas escolhas.

Os alunos que ficaram de fora da aprovação, ficaram na lista de espera aguardando surgir uma vaga, ao serem chamados para a vaga de emprego necessitaram atender uma ligação de um dos alunos que ocupava o cargo de acionista, nesta ligação o aluno acionista informava que havia aberto novas vagas na empresa e que eles gostariam de lhe contratar. O Jovem que buscava emprego tinha que perguntar sobre o salário, endereço, horário que iriam trabalhar, entre outras dúvidas, realizando através da ligação uma produção textual para se comunicar com maior propriedade. Os alunos que foram entrevistados passaram pelo nervosismo de como é realizar uma entrevista de emprego, como se fosse vida real. Dentre todos os alunos entrevistados a que mais me chamou atenção foi uma

aluna que travou e não conseguia responder nada devido à pressão que sentiu em realizar a atividade.

Quando realizaram as ligações, também alguns jovens demonstraram vergonha, nervosismo e crise de riso. Uma aluna chegou a dizer “é muito mais fácil falar, né!”, no entanto ela estava falando, mas através de ligação de uma forma mais mecanizada.

Nesta atividade foi trabalhada a oralidade e foi possível perceber o quão difícil é para os alunos se comunicarem em ambientes diferentes, mesmo ao dialogarem com colegas que convivem diariamente.

Agora já todos selecionados para a vaga de emprego, os alunos percorriam por novos desafios, o desafio de se destacar dentro da empresa e o de segurar a sua vaga, cumprindo as solicitações dos clientes da melhor forma possível.

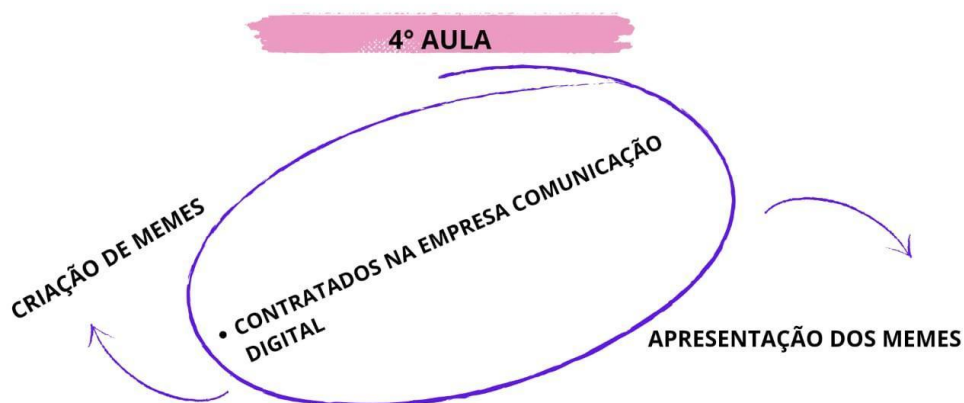
O princípio do conhecimento está ligado à transitoriedade, às grandes e velozes mudanças da contemporaneidade; a escola não cria objetos de conhecimento próprio dela, mas transpõe, para a sala de aula, objetos de circulação social. (Bacich e Moran, 2018, p. 109)

Conforme Bacich e Moran salientam a escola se adapta ao objeto de conhecimento de circulação social, sendo assim durante a quarta aula, foi trabalhado com o gênero digital meme, aproximando o prazer dos alunos com a produção textual. Chagas (2017) acredita que trabalhar com o gênero digital meme na aula de língua portuguesa é muito importante e interessante, pois os memes de internet apresentam o repertório cultural do coletivo, alterando imagens e informações e gerando humor.

O autor Shifman (2014) chama a atenção para o trabalho com a intertextualidade através da criação de memes que é possível realizar, tendo em vista que muitas vezes ao produzir um meme são utilizadas informações e geradas mensagens semelhantes a situações que remetem o leitor a assimilação de conteúdos já acessados em algum momento da vida.

Confira o resumo da aula quatro através da figura abaixo.

Figura 12- Quarta aula



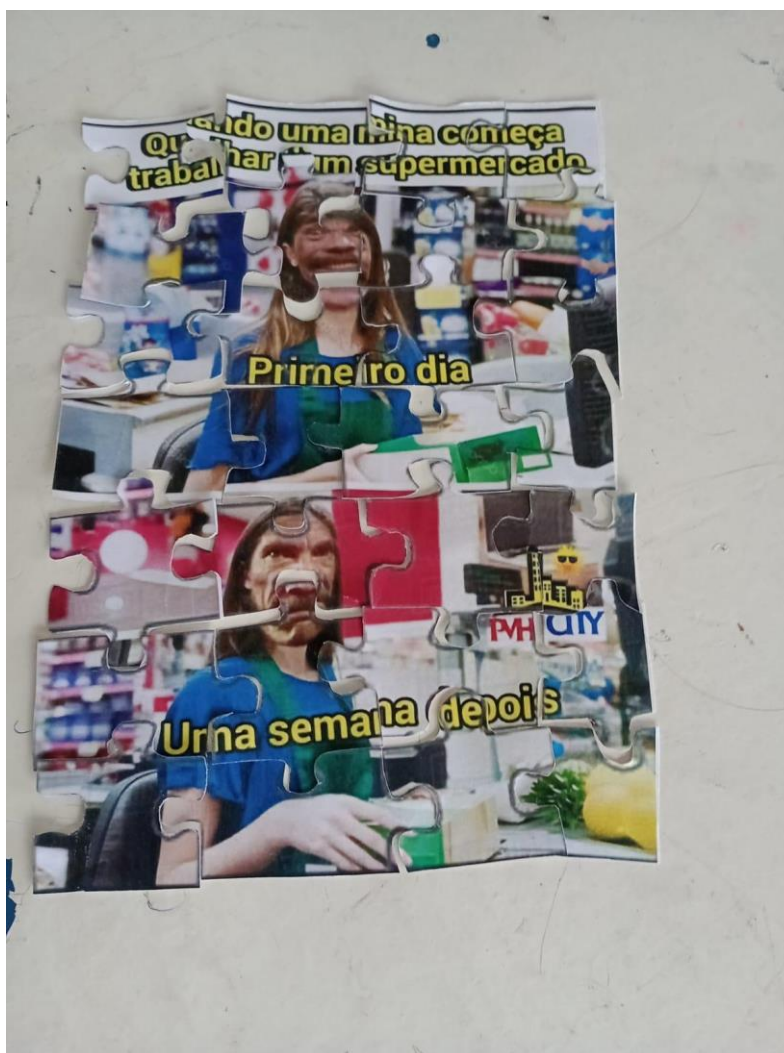
Fonte: Autora

A quarta aula foi desenvolvida através do gênero meme, utilizando as ferramentas digitais canva², Inshot³, sites geradores de memes e instagram. Esta prática pedagógica foi considerada a aula que os jovens mais gostaram de acordo com o que eles relataram. Neste dia os alunos foram organizados em três grupos, esta organização fazia parte da programação da aula, em seguida foram distribuídos envelopes e solicitado que só abrissem quando fossem informados que podiam, quando a autorização foi concedida, os alunos ficaram sabendo que eles teriam que descobrir qual a atividade eles iriam elaborar, pois dentro do envelope continha quebras cabeças que quando montados se tornaram memes. Abaixo é apresentado um dos quebra cabeças montados pelos alunos.

² Disponível em <https://www.canva.com/>

³ Disponível em <https://www.inshot.com/>

Figura 13- Quebra cabeça meme



Fonte: Autora

O quebra cabeça apresentado acima se trata de um meme muito popular nas redes sociais. Realiza uma crítica a postura das atendentes de supermercado que ao ficarem fixas no cargo perdem a simpatia com o público. Fontanella (2015,p.8) acredita que os memes são originados de aspectos sociais, culturais,temporais e espaciais. Devido a isto ganham tamanha popularidade, pois os leitores se identificam com as críticas trabalhadas.

Após a realização da atividade a qual revelou aos alunos que o gênero trabalhado durante a aula seria o gênero meme, foi solicitado para dois alunos se direcionassem ao quadro para que cada um escrevesse uma palavra referente ao mercado de trabalho, podendo ser qualquer uma, os alunos escolheram as palavras “Objetivo” e “responsabilidade”, através destas palavras os alunos tiveram que criar memes autorais. Um dos memes elaborados pelos alunos é apresentado no anexo (B) desta escrita.

No início os alunos acharam algumas dificuldades devido às palavras escolhidas, mas depois a criatividade surgiu e os aprendizes criaram vários memes e gostaram de realizar a atividade, todos os memes foram projetados e a turma deu muitas risadas. Quando a criação dos memes acabou, foi solicitado aos estudantes que postassem no instagram “Malucos Beleza”.

Malucos Beleza 2023⁴ foi o nome dado ao instagram criado para divulgar os memes produzidos pelos alunos. O plano inicial com a plataforma era criar a conta e deixar de modo privado, apenas para os estudantes terem acesso, no entanto com a empolgação envolvida na elaboração da atividade, a turma solicitou que disponibilizasse a página para o público visualizar. Ao abrir o acesso da página para o público, as pessoas começaram a seguir e a curtir o conteúdo criado pelos estudantes. O público simpatizou com os conteúdos criados pelos alunos e os memes foram alcançando um número alto de visualizações, proporcionando a um dos memes o alcance de 22 mil curtidas. Quando finalizada a prática de estágio a conta foi deixada para os alunos manusearem e seguir com suas criações. Atualmente a página tem 31 publicações e 134 seguidores. No anexo (B) é apresentado à página inicial do instagram criado ao longo da prática e no anexo (D) é exposto o meme que alcançou 22 mil curtidas.

Para concluir a aula, os alunos escolheram um meme e explicaram através de uma apresentação, mostrando aos colegas o explícito e implícito, como se estivessem vendendo a criação, para os clientes da empresa de comunicação digital, explicando a relação da imagem com o texto e apresentando o que gerava o humor. Ribeiro (2013) acredita que, na cibercultura, muitos textos já nascem verbo-visuais, sendo constituídos por palavras e imagens desde sua origem. Seguindo este ponto de vista, para formar um aluno letrado é necessário adotar mudanças nas

⁴ Instagram disponível em:
<https://www.instagram.com/malucosbeleza2023?igsh=YnRmZHK0bnVsY2pr>

maneiras de ler e escrever códigos verbais e não verbais em frente às telas. Embora o texto trabalhado na formatação de um meme não seja escrito na norma culta da língua, os aprendizes compreenderam que o meme demanda de quem o interpreta vários saberes culturais, para que seja possível a sua compreensão.

Partindo para a finalização do planejamento ao qual já propusemos diversas experiências inovadoras e únicas para os alunos através dos meios digitais, finalizamos com a escrita de uma fanfic. Antunes (2005, p.39) acredita que “o texto, falado, ouvido, lido e escrito é que constitui, na verdade, o objeto de estudo das aulas de língua. Tudo deve convergir para ele: todas as noções, todas as atividades e procedimentos propostos”. Diante a isto, através da última aula da sequência didática buscamos despertar no aluno o gosto pela escrita e pela leitura.

Visando em trabalhar com a literatura durante a sequência de aulas, foi apresentado o gênero textual fanfic que é muito popular no meio digital e no universo dos jovens escritores, devido a isto a forte potencialidade que este gênero pode trazer para a aula de língua portuguesa. A proposta desenvolvida durante a quinta aula foi realizada através de cinco grupos. Os alunos em conjunto escolheram o título, o tema e o roteiro, sua criação foi realizada através de um documento no Drive, compartilhado com os integrantes do grupo e professora, possibilitando o acompanhamento da tarefa e o trabalho em conjunto com maior autonomia e facilidade.

Conforme Fontenele (2015) explica: O termo originado a partir das palavras em inglês fan e fiction designa uma história fictícia criada por fãs com base em uma obra original. Desse modo, as inspirações dos alunos foram baseadas nas séries de animação jovens titãs, Lúcifer, sobrenatural, no filme a cinco passos de você e no livro massacre de Columbine. A figura abaixo representa o que foi trabalhado durante esta aula.

Figura 14- Quinta aula



Fonte: Autora

Fontenele (2015), explica que o gênero fanfic é caracterizado como um gênero textual que se constitui a partir da tipologia textual narração, podendo ser definido como um texto narrativo produzido por um fã. Sendo assim os alunos desenvolveram as suas escritas através de histórias que continham admiração, os estudantes realizaram histórias criativas, com enredos fortes, personagens marcantes e com uma escrita leve e gostosa de ler, as criações ficaram muito boas e os jovens durante a escrita ficaram presos em suas próprias criações ao ponto de recusar o recreio, devido ao envolvimento com a escrita.

A atividade foi tão marcante para os envolvidos que ao longo da escrita relataram sensações que sentiram ao escrever: *“me arrepiei escrevendo esta frase”, “escrever vicia”, “quero muito ler esta história para a turma, ela ta muito boa”, “nunca tinha tido uma aula de português tão leve”; “nunca gostei tanto de escrever, ta tão bom”*. Estas frases foram ditas por alunos enquanto digitavam suas escritas no documento do drive.

Em relação à utilização do Google Drive⁵, os alunos adoraram a ferramenta, nunca haviam visto e acharam uma tecnologia muito avançada e divertida de

⁵ Google Drive é um serviço de armazenamento de arquivos, criado pelo Google para seus usuários. Que se baseia no conceito de nuvem, onde o usuário pode criar, compartilhar e editar pastas, fazer o download e upload de vários tipos de arquivos.

utilizar. Algo que impressionou, pois os jovens já utilizavam algumas ferramentas da inteligência artificial e nunca haviam tido acesso ao drive.

Após finalizarem as fanfic, os alunos realizaram a apresentação para a turma de suas escritas e compartilharam suas experiências. Tendo feito isto ocorreu à finalização da prática, a qual alguns alunos relataram o efeito que as aulas realizadas através de gêneros digitais por meio da aprendizagem baseada em problema proporcionou: *“tinha um caderno cheio de histórias escritas, devido a comentários maldosos traumatizei e queimei o caderno e você fez com que eu superar este trauma”*; *“suas aulas foram leves, fez com que nos sentíssemos bem”*; *“suas aulas passaram rápidas de tão boas que eram”*; *“suas atividades nos deixou animado e entusiasmado”*; *“tuas aulas de português foram muito diferentes”*.

Diante a isto foi perceptível que a utilização da tecnologia no uso da linguagem é possível e que atividades ativas proporcionam uma motivação e interesse maior no aluno, pois ele deseja cumprir os desafios apresentados e também obtêm curiosidade para chegar no próximo nível e desafio. Quanto ao uso das tecnologias pode-se constatar que traz mais possibilidades e dinamismo para as aulas do que aspectos negativos, assim sabendo utilizá-las de maneira criativa e visando o ensino.

Tabela 2- Ferramentas digitais e aparelhos tecnológicos utilizados durante as aulas:

Ferramentas digitais	Aparelhos tecnológicos
E-mail	Celular
Word	Computador
Canva	Tablets
Drive	Projetor

Inshot	Caixa de som
Sites interativos	Chromebooks
Instagram	

Fonte: Autora

Para medir a eficácia das metodologias ativas foi realizada uma avaliação diagnóstica a qual os alunos deveriam se autoavaliarem em relação ao seu desenvolvimento na aula de língua portuguesa com os métodos tradicionais. Após realizarem cinco aulas com o novo método de ensino, eles realizaram a mesma autoavaliação, mas desta vez avaliando seu desenvolvimento na aula de língua portuguesa, durante as aulas inovadoras a qual utilizava metodologias ativas como método de ensino, de modo informal os alunos avaliaram que conseguiram aprender, se concentrar e gostar mais das aulas que eles são agentes da ação, obtendo avanço em suas autoavaliações. Em relação às atividades, os alunos foram avaliados constantemente e receberam notas no seminário apresentado, trabalhos em grupo, debates durante as aulas e em suas diversas produções de mídias.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho aqui apresentado teve como objetivo geral discutir, através de revisão bibliográfica e relato de experiência de estágio, a inserção das tecnologias digitais, por meio de Metodologias Ativas na aula de língua portuguesa, focando na construção do letramento digital dos alunos. De acordo com o objetivo geral se desenvolveu os objetivos específicos: (1) Discutir, por meio de revisão bibliográfica, as metodologias ativas como impulsionadoras do letramento digital nas aulas de português e (2) Refletir sobre a implementação, a partir de um relato de estágio, da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), mediada pelas TDIC, na aula de língua portuguesa.

No que tange ao objetivo geral deste trabalho, podemos concluir que as tecnologias digitais inseridas na aprendizagem, por meio de metodologias ativas na aula de língua portuguesa, fomentam uma forma de ensino autêntico e inovador, gerando novas experiências e reflexões aos alunos. Conforme Bacich e Moran (2018), o ensino não é a preparação para a vida. Ele acompanha as modificações e inovações da própria vida. Sendo assim, cabe ao professor de línguas aderirem e desbravarem as vastas possibilidades e ferramentas disponíveis para realizar aulas cada vez mais eficazes.

Referente ao primeiro objetivo específico pode considerar que as metodologias ativas impulsionam o letramento digital nas aulas de português tendo em vista o fácil acesso aos aparelhos tecnológicos e a forma pela qual instigam a criatividade, a atenção e concentração dos alunos, fazendo com que eles coloquem em prática os conhecimentos digitais já adquiridos ao longo de sua utilização.

Sobre o segundo objetivo específico foi possível constatar que os estudantes demonstram uma postura diferente quando desafiados, demonstrando maior interesse e curiosidade pelo conteúdo. Conforme Moran (2009) defende, na escola é necessário aprender novas formas de conhecer, comunicar e integrar aspectos humanos, tecnológicos, individuais e sociais. Sendo assim, quando estes aspectos são trabalhados e desenvolvidos juntos, os alunos conseguem compreender o conteúdo e imaginar situações reais da vida.

Por fim, a pesquisa demonstrou que o ensino da língua portuguesa é capaz de se reinventar e de se tornar mais atrativa com o auxílio das tecnologias digitais e

metodologias ativas, não só suprimindo as necessidades dos alunos, que estão cada vez mais expostos a um mundo tecnológico que não para de crescer e de se reinventar, mas também fomentando práticas ativas que mostram a importância da língua portuguesa de forma contextualizada e significativa. Este trabalho foi um ponto de partida para a continuidade de pesquisas sobre o tema aqui trabalhado e de futuras escritas sobre o assunto, pois estudar sobre metodologias ativas e letramento digital é algo encantador.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

ANTUNES, Irandé Costa. **Lutar com palavras: coesão e coerência.** Ed. Parábola Editorial, São Paulo, 2005.

ASSIS, Juliana Alves. Ensino/Aprendizagem da escrita e tecnologia digital: o e-mail como objetivo de ensino e de trabalho. In COSCARELLI, Carla Viana e RIBEIRO, Ana Elisa (orgs). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: CEALE; Autêntica, 2005. P 209-240

BACICH, L.; MORAN, J. (Org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARBOSA, Eduardo Fernandes; MOURA, Dácio Guimarães. **Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica.** Boletim Técnico do Senac, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013. Disponível em: <https://bts.senac.br/bts/article/view/349/333>. Acesso em: 17 de maio de 2024.

BARTON, D.; HAMILTON, M. Local literacies: **reading and writing in one community.** London: Routledge, 1998.

BARROS, G. M. M. DE et al. Os **impactos da Pandemia do COVID-19 na saúde mental dos estudantes**. Research, Society and Development, v. 10, n. 9, p. e 47210918307, 31 jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BAZERMAN, C. **Gêneros textuais, tipificação e interação**. Judith C. Hoffnagel; Ângela P. Dionísio (Orgs.). 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas , v. 1, pág. 25-40, 2011.

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Flip Your Classroom: reach every student in every class every day**. Arlington, VA: International Society for Technology in Education.: International Society for Technology in Education, 2012.

BorochoVICIUS, E., & Tortella, J. C. B. (2014). **Aprendizagem Baseada em Problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas**. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 22(83), 263-294. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v22n83/a02v22n83.pdf>

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política**. In: CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (org.). A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Acção Política. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. **Letramento digital**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

CORREIA, W.C.C. e OLIVEIRA, G.F., 2020. **Reflexões sobre a prática da interdisciplinaridade através da metodologia Project Based Learning**. Revista Docência do Ensino Superior, v. 10, p. 1-17, 7 fev.

COUTO, Maria Elizabete Souza. **Alfabetização e letramento digital**. Estudos IAT, Salvador, v.2, n.1, pp. 45-62, jan./jun., 2012.

CHAGAS, Viktor et al. **A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo de memes dos debates eleitorais de 2014**. In: Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 38, p. 173-196, jan./abr. 2017. Disponível em <http://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/63892> Acesso em 25 de maio de 2024.

CYRINO, E.G.; TORALLES-PEREIRA, M.L. **Trabalhando com estratégias de ensino aprendido por descoberta na área da saúde: a problematização e a aprendizagem baseada em problemas**. Cad. Saúde Pública, Rio de Janeiro, 20(3):780-788, mai-jun, 2004.

DEWEY, John. **Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education**. Text-Book Series in Education, Free Press. 1944.

DIAS, L.C. **Redes: Emergência e Organização**. IN: Castro, I.E.; Gomes, P.C. da C.; Correa, L.C. Geografia: conceitos e temas. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil: 1995.

FONTENELE, Cristiane de Mendonça. **Letramento digital, práticas de leitura e escrita no ensino de língua portuguesa do nono ano do ensino fundamental: o gênero fanfics do consumo à produção**. 2015. 175f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), Fortaleza (CE), 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática educativa**. 25ª ed., São Paulo, Paz e Terra, 2002.

FREITAS, M. T. **Letramento digital e formação de professores**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 335-352, 2010.

GOBBI, M. C.; KERBAUY, M. T. M. **Televisão Digital Informação e Conhecimento**. São Paulo: [s.n.].

GOULART, R. F. et al. **Desenvolvimento De Um Website Voltado Para Avaliar a Personalidade Do Aluno Durante Sua Aprendizagem / Development of a Website Aimed At Assessing the Student'S Personality During Their Learning**. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 3, p. 29615–29621, 2021.

HOBBSAWM, E. **Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HORN, M.B.; STAKER, H. **Blended: Usando a Inovação Disruptiva para aprimorar a educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

KATO, Mary. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística**. São Paulo: Ática, 1986.

KLEIMAN, Angela B. **Os significados do letramento**. Campinas-SP: Mercado das Letras, 2003.

KLEIMAN, A. **Os estudos de letramento e a formação do professor de língua materna**. Linguagemem (Dis)curso, v. 8, p. 519-541, 2008.

KLEIMAN, Angela B. **Letramento na contemporaneidade**. Bakhtiniana, v. 9, n. 2, p. 72–91, 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3 Edição. São Paulo: Editora 34, 2010.

MAFFESOLI, M. **Notas sobre a pós-modernidade: o lugar faz o elo**. Rio de Janeiro: Atlântica, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. Parábola Editorial: São Paulo, 2008.

MORAN, J. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. 2. ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.

MORAN, J. M., **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, Coleção Papirus Educação, Editora Papirus, Campinas, 16. ed., 2009.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**.

MORAN. In. José; BACICH, Lillian. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico- -prática [recurso eletrônico] / Organizadores, Lillian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

MOREIRA, Carla. **Letramento Digital: do Conceito À Prática**. Disponível em http://www.ileel2.ufu.br/anaisdosielp/wpcontent/uploads/2014/06/volume_2_artigo_051.pdf Acesso em: 19 de mai. 2024.

MONTEIRO, Eduardo B., REZENDE, Flavia. 1993. **Informática e Educação: panorâmica da área segundo artigos dos periódicos nacionais de educação**. Tecnologia Educacional, v.22, n.110, 111, p.42-49, jan/abr.1993.

NETO, Adolfo Tanzi. et al. Multiletramentos em ambientes educacionais. In: ROJO, Roxane (org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

OLIVEIRA, I. B. M. DE; JR, M. A. K. **Sala de aula invertida e aprendizagem de temas financeiros - econômicos**. Boletim Cearense de Educação e História da Matemática, v. 8, n. 23, p. 877–891, 2021.

PAIVA, Francis .A.; GOMES, Valdiene A. **Proposta de matriz de produção de infográficos na escola: explorando a paisagem multimodal do canva.com.**

SELL, Uberaba, MG, v. 10, n. 2, 2021. Disponível em:

<https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/sell/article/view/5895>

PINTO, F; SILVA, P. **EduGamification: uma metodologia de gamificação para apoiar o processo ensino-aprendizagem.** In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM 48 COMPUTAÇÃO (WEI), Belém. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 414-428. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/wei.2019-6647>. Acesso em: 13 de Abril de 2024.

RIBEIRO, A. E. **Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros.** Revista da ABRALIN, v.8, n.1, p. 15-38, jan./jun. 2009

RIBEIRO, L. R. de C. **Aprendizagem baseada em problemas (PBL): uma experiência no ensino superior.** São Carlos: Edufscar, 2010.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Multimodalidade e Produção de Textos: Questões para o Letramento na Atualidade.** In: Signo [ISSN 1982-2014]. Santa Cruz do Sul, v. 38, n. 64, p. 21-34, jan./jun. 2013. Disponível em <http://online.unisc.br/seer/index.php/signo>. Acesso em 4 de maio de 2024

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane (Org.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs.** São Paulo: Parábola, 2013.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-moderno: da cultura das mídias à cibercultura.** 4ª Edição. São Paulo: Paulus, 2010.

SENA, S.; et al. **Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos epistêmicos na geração de novos conhecimentos**. RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 14, n. 1, 2016.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVA, Bento (1998). **Educação e Comunicação**. Braga: CEEP/Universidade do Minho, 1998.

SILVA, Bento. **A tecnologia é uma estratégia**. In: P. Dias e C. V. Freitas. Actas da II Conferência Internacional Desafios. Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho do Projecto Nónio, pp. 839-859. 2001.

SILVA, S. P. **Pedagogia da leitura: o que mudou nos últimos trinta anos?** Revista Querubim, n. 21, p. 130-137, 2013.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc., 23 (81), dez. 2002.

SOARES, M. B. **Linguagem e escola - uma perspectiva social**. São Paulo: Ática, 1985. **Letramento - um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação, 25, p.5-17, 2004.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOUZA, Laís Márcio de; AVELINO, Bruna Camargos; TAKAMATSU, Renata Turola. **Estilo de aprendizagem e influência no processo de ensino-aprendizagem: Análise empírica na visão de estudantes**. Revista Ambiente Contábil, v. 9, n. 2, p. 379-400, 2017.

SCHWARTZ, Susan; POLLISHUKE, mindy. **Aprendizaje activo**. Ed. Cadein Editorial, Madrid, 1998.

SHAKESPEARE, William, 1564-1616. **A tempestade** / William Shakespeare ; tradução, apresentação e notas de José Francisco Botelho ; introdução de Frank Kermode.-1a ed.-São Paulo : Penguin-Companhia das Letras, 2022.

SHIFMAN, Limor. **Memes in Digital Culture**. MIT press, 2014.

VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala...** Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 79-97. Editora UFPR 85

VICTAL, E. R. N; PEREIRA JUNIOR, Heraclito Amancio; RIOS, Patricia Teodoro Gaudio; MENEZES, Crediné Silva. **Aprendendo sobre o uso de Jogos Digitais na Educação**. Anais do Workshop de Informática na Escola, n.21, 2015

VIGOTSKI, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, H. **Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada**. Porto Alegre: vozes, 2008.

WOLTON, Dominique. **Internet, y después? Una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Gedisa Editorial, 2000.

XAVIER, Antônio Carlos Xavier. **A era do hipertexto: linguagem e tecnologia**. Recife : Ed. Universitária da UFPE, 2009.

ANEXOS

ANEXO A- E-MAIL SENDO UTILIZADO, COMO GÊNERO DIGITAL E SUPORTE, PARA O ENVIO DO CURRÍCULO.

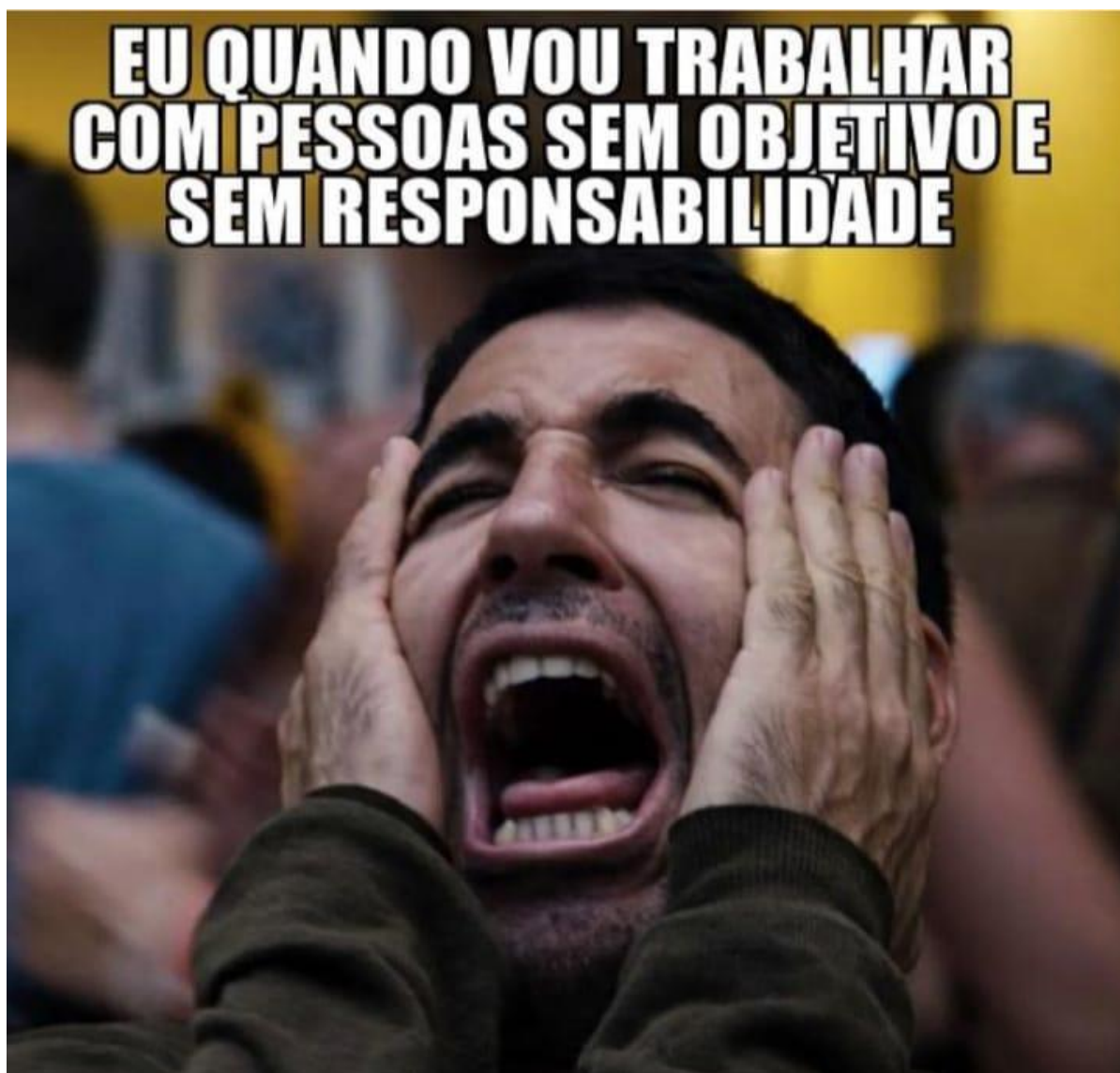


Prezado, Bom dia. Me chamo, Pedro Moreira Costa, tenho 15 anos, resíduo do município de arroio grande.
Por meio de uma publicação na internet, verifiquei que sua empresa está chegando nova na cidade e eu gostaria de me candidatar para a vaga de secretário.
Possuo especializações em informática e educação financeira.
Sou comunicativo e sei me adaptar ao ambiente de trabalho.
Almejo ser selecionado para a entrevista de emprego, caso for contrato, farei a empresa atingir seus objetivos.
Obrigado pela atenção!

ANEXO B- INSTAGRAM MALUCOS BELEZA 2023.



ANEXO C – MEME DESENVOLVIDO POR UM DOS ALUNOS, UTILIZANDO AS PALAVRAS “OBJETIVO” E “RESPONSÁBILIDADE”



ANEXO D – MEME VIRALIZADO ATRAVÉS DO INSTAGRAM, MALUCOS BELEZA 2023

