

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA FLUMINENSE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM ENSINO E SUAS  
TECNOLOGIAS  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO E SUAS TECNOLOGIAS

## Produto Educacional

Proposta didático-pedagógica: Tecnologias digitais na formação dos  
professores de Língua Portuguesa no contexto das múltiplas  
línguas



### Autores

Elizabeth Freitas Barreto da Silva Paes

Gilmara Barcelos Peixoto

Analice de Oliveira Martins

2020



## SUMÁRIO

<b>1 APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>4</b>
<b>2 PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA .....</b>	<b>6</b>
<b>3 HABILIDADES DA BNCC QUE PODEM SER CONSIDERADAS A PARTIR DOS TEMAS DA PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA.....</b>	<b>22</b>
<b>4 TECNOLOGIAS DIGITAIS UTILIZADAS NA PROPOSTA DIDÁTICO- PEDAGÓGICA .....</b>	<b>28</b>
<b>4.1 MÓDULO 2 – APLICATIVO E SITE PARA ELABORAÇÃO DE MEMES.....</b>	<b>28</b>
4.1.1 Museu de Memes – acervo de <i>memes</i> .....	28
4.1.2 Gerar Memes – site para elaboração de <i>memes</i> .....	29
4.1.3 Aplicativo <i>Meme Generator Free</i> – elaboração de <i>memes</i> .....	31
<b>4.2 MÓDULO 3 – PLATAFORMA PARA ELABORAÇÃO DE INFOGRÁFICOS.....</b>	<b>32</b>
4.2.1 <i>Canva</i> .....	32
4.2.2 <i>Poll Everywhere</i> .....	35
<b>4.3 MÓDULO 4 – APLICATIVO PARA ELABORAÇÃO DE PODCAST: ANCHOR .....</b>	<b>40</b>
<b>4.4 MÓDULO 5 – HIPERLINKS POR MEIO DO QR CODE.....</b>	<b>41</b>
4.4.1 Plataforma <i>QR Code Monkey</i> para elaboração de <i>QR Code</i> .....	41
4.4.2 Aplicativo <i>QR Code Reader</i> para leitura de <i>QR Code</i> .....	43
<b>4.5 MÓDULO 5 – FANFICS COMPARTILHADAS NO AVA.....</b>	<b>43</b>
<b>4.6 ACESSO AOS RECURSOS UTILIZADOS .....</b>	<b>44</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>48</b>

## 1 Apresentação

A proposta didático-pedagógica: “Tecnologias digitais na formação dos professores de Língua Portuguesa no contexto das múltiplas linguagens” foi desenvolvida para professores em formação e também para os que já atuam na área de Língua Portuguesa. A proposta fundamenta-se na homologação da Base Nacional Comum Curricular<sup>1</sup> (BNCC) (BRASIL, 2018) e da Resolução N° 2, de 20 de dezembro de 2019<sup>2</sup> (BRASIL, 2019). A BNCC dá orientações às escolas da Educação Básica na elaboração dos seus currículos, em que sejam considerados, dentre outros aspectos, o uso das tecnologias digitais (TD) no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A Resolução N° 2 citada estabelece que seja requerido aos licenciandos o desenvolvimento das competências gerais docentes com base nos mesmos princípios das competências gerais estabelecidas pela BNCC (BRASIL, 2018). Desta forma, deve haver uma total consonância entre a formação docente e a Educação Básica.

Destaca-se que para que o professor vivencie em suas práticas docentes as habilidades e competências previstas pela BNCC (BRASIL, 2018) com os alunos da Educação Básica, faz-se necessário que, em sua formação inicial, sejam consideradas as TD numa perspectiva mais prática, em que os recursos digitais sejam de fato explorados e não só abordados teoricamente. Para a disponibilização da proposta didático-pedagógica: “Tecnologias digitais na formação dos professores de Língua Portuguesa no contexto das múltiplas linguagens”, que é um produto educacional, foi elaborado um curso no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Schoology*. Tal proposta foi experimentada no âmbito do componente curricular “Tecnologias de Informação e Comunicação e o ensino de Língua Portuguesa e Literatura Brasileira” com alunos do 6º Período do Curso de Licenciatura em Letras – Português e Literaturas, de um Instituto Federal.

Esse produto educacional é fruto de uma pesquisa de dissertação intitulada: “Tecnologias digitais na Formação dos Professores de Língua Portuguesa: linguagens, semioses de multimodalidade”, do Programa de Mestrado Profissional em Ensino e suas

---

<sup>1</sup>A Base Nacional Comum Curricular “[...] é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica [...]” (BRASIL, 2018, p. 7).

<sup>2</sup>A Resolução N° 2, de 20 de dezembro de 2019 define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC – Formação) (BRASIL, 2019).

Tecnologias. Todo material utilizado na experimentação da proposta didático-pedagógica foi disponibilizado no curso criado no AVA *Schoology*.

A proposta didático-pedagógica contempla um conjunto de atividades teórico-práticas voltadas para o uso de tecnologias digitais (TD) no processo de ensino de Língua Portuguesa para os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio) e tem como parâmetro a BNCC (BRASIL, 2018). Neste sentido, foram abordadas as múltiplas linguagens no contexto da multimodalidade e também práticas de leitura não lineares, a saber: leitura e produção de *memes*; leitura e elaboração de infográficos, criação de *podcasts* sobre *fake news*, leitura e produção de *hiperlinks* por meio do *QR Code* e produção de *fanfics*. Para tal, foram utilizados recursos digitais, tais como: aplicativos, plataformas digitais e sites, em dispositivos móveis e computadores.

Este produto educacional pode ser acessado em um curso elaborado no *Schoology* (Figura 1). Para tanto, basta acessar: <https://app.schoology.com/course/2067369339/materials> com o *login*: [propostadidaticopedagogica@yahoo.com.br](mailto:propostadidaticopedagogica@yahoo.com.br) e senha **04092020**. O professor ou profissional da educação interessado em fazer uma cópia do curso para uso pessoal deverá solicitar à pesquisadora o acesso como administrador fazendo contato pelo e-mail: [elizabethfbps@yahoo.com.br](mailto:elizabethfbps@yahoo.com.br).

Figura 1 – Interface do Curso elaborado no AVA *Schoology*



Fonte: Elaboração própria.

## 2 Proposta didático-pedagógica

A proposta didático-pedagógica parte do contexto do desenvolvimento de novas práticas de linguagem, em que os textos tornam-se cada vez menos lineares com os *hiperlinks* e o surgimento de gêneros textuais que são compostos por múltiplas semioses, com hibridismo de palavras, sons, imagens, figuras, *gifs*, áudios e vídeos, numa composição multimodal. Deste modo, considera-se que esses aspectos sejam abordados na formação dos professores, especialmente os de Língua Portuguesa. Especialmente após a homologação da BNCC (BRASIL, 2018) e da Resolução N° 2, de 20 de dezembro de 2019 (BRASIL, 2019).

A proposta didático-pedagógica – “Tecnologias digitais na formação dos Professores de Língua Portuguesa no contexto das múltiplas linguagens”, foi estruturada em seis módulos, que contempla os seguintes temas, a saber: i) o ensino de Língua Portuguesa no contexto da BNCC e da multimodalidade; ii) memes; iii) infográficos; iv) *podcasts* sobre *fake news*; v) leitura e produção de hiperlinks por meio do *QR Code* e iv) *fanfics*. Os quadros de 1 a 6 apresentam o planejamento de todos os módulos.

O módulo 1 (Quadro 1) inicia-se com reflexões sobre o perfil do professor de Língua Portuguesa diante das competências e habilidades requeridas pelas práticas pedagógicas mediadas pelas TD. Neste sentido, abordam-se alguns aspectos da BNCC (BRASIL, 2018), especialmente os das áreas de linguagens, do Ensino Fundamental e Linguagens e suas tecnologias, do Ensino Médio. A BNCC (BRASIL, 2018) entrou em vigor em 2020, portanto os licenciandos iniciarão suas práticas docentes sob novas orientações propostas pela legislação, já requisitadas até então, pela sociedade contemporânea, daí a relevância da abordagem desse tema. Além disso, este módulo provoca discussões acerca dos gêneros textuais multimodais. A multimodalidade diz respeito à mistura das linguagens: escrita, oral, imagem, dentre outras. A competência 1 específica da área de Linguagens e suas Tecnologias da BNCC (BRASIL, 2018, p. 481) destaca a importância de os alunos “[...] compreenderem o funcionamento das diferentes linguagens [...] para ampliar as formas de participação social [...] e interpretação crítica da realidade.”.

### Quadro 1 – Plano de ensino do módulo 1

	<p><b>Tema: “O ensino de Língua Portuguesa no contexto da BNCC e a multimodalidade”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação da pesquisa e da proposta didático-pedagógica, esclarecimentos sobre a abordagem metodológica.</li> </ul>
--	---

<b>Aulas 1 e 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abordagem teórica relacionada ao tema: “O ensino de Língua Portuguesa no contexto da BNCC e multimodalidade (em um software de apresentação) - Discussão sobre as competências e habilidades da BNCC (BRASIL, 2018), especialmente na área de Linguagens e Linguagens e suas tecnologias. Relação das exigências requeridas para o professor no século XXI e a BNCC. Problematização a respeito do tema, tendo em vista os novos modos de ler e escrever textos nos meios digitais. Consideração sobre as novas práticas de linguagem e o surgimento de novos gêneros textuais, especialmente após a disseminação das TD na sociedade contemporânea. Introdução sobre os gêneros textuais multimodais.</li> </ul>
	<p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução para a atividade 1: informações a respeito do processo da pesquisa;</li> <li>• Atividade 1 (presencial) – pesquisar dois tipos diferentes de gêneros textuais multimodais.</li> </ul>
	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Provocar reflexões em relação ao uso pedagógico das TD; discutir aspectos relevantes sobre o ensino da Língua Portuguesa na Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio) a partir da BNCC (BRASIL, 2018).</li> </ul>
	<p><b>Competência BNCC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 5 (Gerais) - Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.</li> </ul>
	<p><b>Links utilizados no planejamento do módulo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf</a></li> <li>• <a href="http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file">http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file</a></li> </ul>
	<p><b>Referências:</b></p> <p>BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. <b>Base Nacional Comum Curricular</b>. Brasil: MEC, 2018. Disponível em: <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/</a> Acesso em: 01 fev. 2019.</p> <p>BRASIL. Conselho Nacional de Educação. <b>Resolução CNE/CP Nº 2, de 20 de dezembro de 2019</b>. Brasília: MEC, 2019. Disponível em: <a href="http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file">http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file</a>. Acesso em: 28 dez. 2019.</p> <p>COSTA, S.R. <b>Dicionário de gêneros textuais</b> – 2. ed. rev. ampl. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.</p> <p>MARCUSCHI, L. A.; XAVIERA, A. C. <b>Hipertexto e gêneros</b></p>



	<p><b>digitais:</b> novas formas de construção de sentido. 3. ed. – São Paulo: Cortez, 2010.</p> <p>MARCUSCHI, L. A. <b>Produção textual, análise de gêneros e compreensão.</b> São Paulo: Parábola Editorial, 2008.</p> <p>MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A.(org.). <b>Gêneros textuais e ensino.</b> 5 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.</p> <p>RIBEIRO, A. E. <b>Escrever, hoje:</b> palavra, imagem e tecnologias digitais na educação. São Paulo: Parábola, 2018.</p> <p>RIBEIRO, A. E. <b>Textos Multimodais:</b> leitura e produção. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.</p> <p>RIBEIRO, A. E. Novas tecnologias para ler e escrever: algumas idéias sobre ambientes e ferramentas digitais na sala de aula. <b>Revista entreideias,</b> Salvador, v. 1, n. 1, p.159-162, jul./dez., 2012.</p> <p>ROJO, R. H. Gênero do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; ROTH-MOTTA, D. (org.). <b>Gêneros:</b> teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.</p>
--	--

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no módulo 1 foram disponibilizados no curso do *Schoology* como mostra a figura 2.

Figura 2 – Interface do módulo 1



Fonte: Elaboração própria.

No módulo 2 (Quadro 2), são abordados os *memes*, que podem ser considerados gêneros multimodais, uma vez que revela uma mistura entre imagem e palavra e é elaborado a partir de contextos sociais do dia-a-dia, com isso ele proporciona que o conhecimento entre as pessoas seja construído, o pensamento crítico e reflexivo tenha novos significados e as



chances de saber para atuar e participar na sociedade sejam ampliados (LUCENA; PONTES, 2018).

### Quadro 2 – Plano de ensino do módulo 2

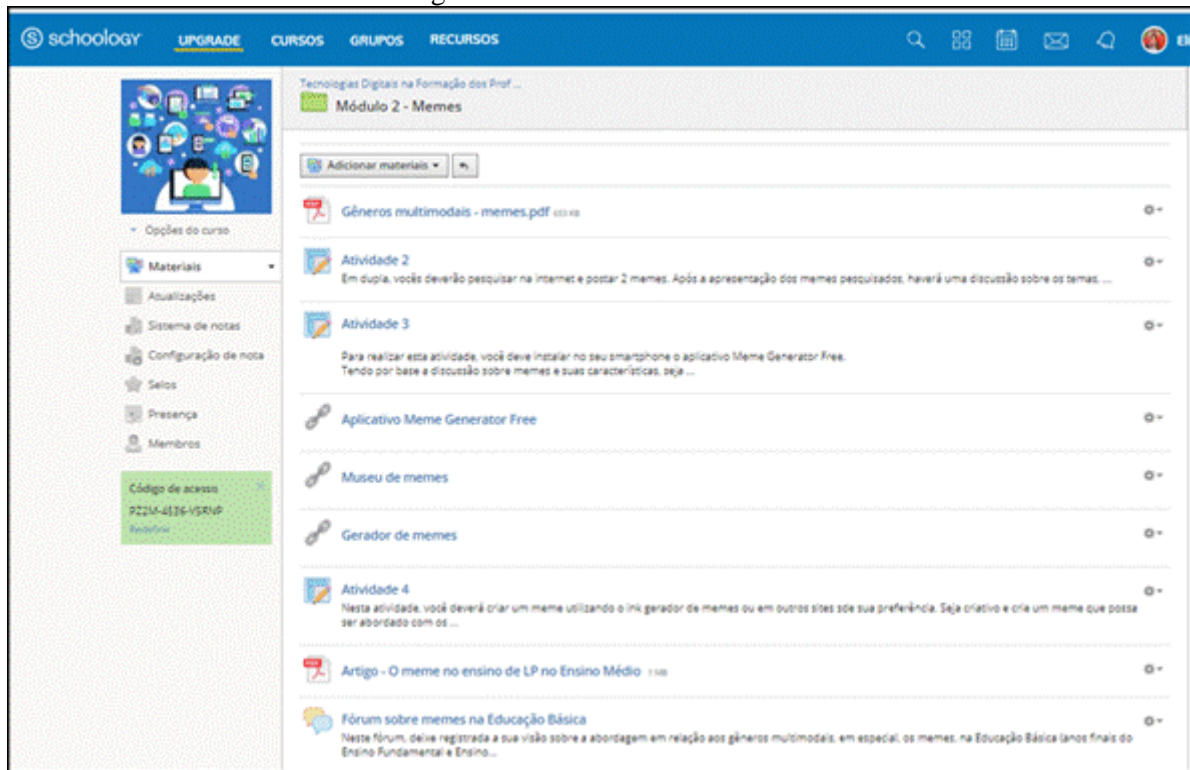
<b>Aulas 3, 4 e 5</b>	<p><b>Tema: “Meme”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abordagem teórica acerca do tema “Meme”, a partir da definição, características e exemplos.</li> </ul>
	<p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentários gerais sobre a temática abordada no módulo I e reflexões sobre a relevância da legislação vigente para a formação do professor;</li> <li>• Apresentação e discussão sobre a atividade 1, que era sobre gêneros multimodais;</li> <li>• Atividade 2 (presencial) – pesquisar dois exemplos de memes;</li> <li>• Introdução para a atividade 3: Explicação e experimentação do aplicativo “Meme Generator Free”;</li> <li>• Atividade 3 (presencial) – Criação de um meme, que provocasse reflexões críticas a partir do social, político, econômico, dentre outros, no aplicativo “Meme Generator Free”;</li> <li>• Introdução para a atividade 4: apresentação e navegação em sites que possibilitam a criação de memes;</li> <li>• Atividade 4 (individual, extraclasse) – Criação de um <i>meme</i>, cuja temática estivesse adequada à discussão com alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio), no sites “Museus dos memes”, “Gerar memes” ou outro de sua escolha.</li> <li>• Introdução para a leitura e discussões sobre o artigo “O meme no ensino de Língua Portuguesa no Ensino Médio”</li> <li>• Atividade 5 (individual, extraclasse) – Fórum de discussão no <i>Schoology</i>: reflexões sobre abordagem dos gêneros multimodais, em especial, os memes, na Educação Básica.</li> <li>• Enquete na Plataforma “Poll Everywhere” a fim de verificar como foi a aprendizagem em relação ao <i>memes</i> e averiguar o conhecimento em relação ao próximo assunto, infográficos.</li> </ul>
	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar a identificação das características dos gêneros multimodais, promover criticidade nos licenciandos a partir da leitura dos memes pesquisados, incentivar a criatividade e a autonomia na produção de memes, apresentar e experimentar o aplicativo “Meme Generator Free” e explorar os sites disponibilizados para pesquisa e elaboração de memes; provocar reflexões sobre o tema e recursos utilizados na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).</li> </ul>
	<p><b>Competências BNCC*:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 3 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 10 específica de Língua Portuguesa ( Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 1 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 7 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> </ul> <p>* A descrição completa das competências encontra-se no quadro 7.</p> <p><b>Práticas de Linguagem:</b> Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise lingüística e semiótica; Leitura.</p> <p><b>Links utilizados nas atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://play.google.com/store/search?q=meme%20generator%20free">https://play.google.com/store/search?q=meme%20generator%20free</a></li> <li>• <a href="https://www.museudememes.com.br/">https://www.museudememes.com.br/</a></li> <li>• <a href="http://gerarmemes.com.br">http://gerarmemes.com.br</a></li> </ul> <p><b>Referências:</b></p> <p>FILHA, I. B. F. de A.; ANECLETO, U. C. Ensino de Língua Portuguesa: outros textos, outras leituras. <b>Revista A Cor das Letras</b>, v. 18, n. 3, p. 43-53, set-dez. 2017.</p> <p>LUCENA, H. M. A.; PONTES, V. M. A. de. .A interdisciplinaridade na leitura de textos mêmicos nas aulas de língua portuguesa. In: NUNES, A. O.; SOUZA, F. C. S.; FONTES, M. A. de. <b>Ensino na Educação Básica</b>. v. 2. Natal: IFRN, 2018.</p> <p>RECUERO, R.da C.Memes em <i>weblogs</i>: proposta de uma taxonomia. <b>Revista FAMECOS</b>. Porto Alegre. n. 32. p. 23 a 31, abr., 2007.</p> <p>SILVA, A. A. da.Memes virtuais: gênero do discurso, dialogismo, polifonia e heterogeneidade enunciativa. <b>Revista Travessias</b>, v. 10, n. 3, p. 341-361, 2016.</p>
--	--

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no módulo 2 foram disponibilizados no curso do *Schoolology* como mostra a figura 3.

Figura 3 – Interface do módulo 2



Fonte: Elaboração própria.

No módulo 3 (Quadro 3), sugerem-se como atividades, leitura e produção de infográficos. De acordo com Paiva (2016, p. 44), “[...] infográficos são textos visuais informativos produzidos com informações verbais e não verbais como imagens, sons, animações, vídeos, hiperlinks, entre outros, em uma mesma forma composicional [...]”. Desta forma, são estudados exemplos de infográficos e utilizado o *Canva*, plataforma de design gráfico, que permite aos usuários sem experiência intensiva com TD, criar facilmente infográficos a partir de alguns modelos.

### Quadro 3 – Plano de ensino do módulo 3

	<p><b>Tema: “Infográficos”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abordagem teórica acerca do tema “Infográficos”</li> </ul> <p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentários gerais sobre atividades desenvolvidas no módulo 2. Reflexões sobre as similaridades entre memes e infográficos.</li> <li>• Introdução para a atividade 6: Abordagem e exemplos dos tipos de infográficos; leitura e interpretação dos infográficos apresentados;</li> <li>• Apresentação e experimentação da plataforma “<i>Canva</i>”;</li> <li>• Atividade 6 (individual, presencial): Escolha de uma das plataformas <i>Piktochart</i>, <i>Canva</i> ou outra, conforme</li> </ul>
--	---

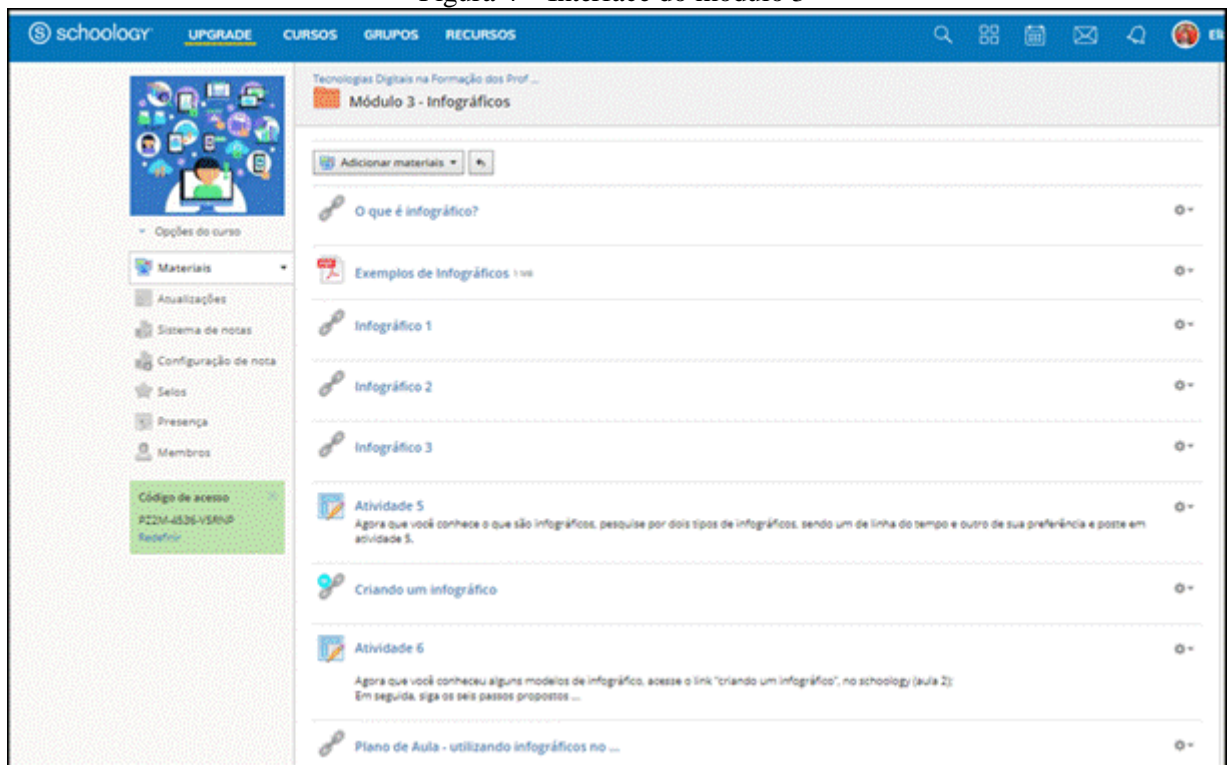
<b>Aulas 6 e 7</b>	<p>preferência; verificação das informações que serão publicadas, o público-alvo, as imagens que ajudarão a compor a mensagem; organização dos dados da melhor forma e criação de um infográfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação de Planos de aula com a utilização de infográficos nos anos finais do Ensino Fundamental e discussão sobre esse tema.</li> </ul>
	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar as características dos infográficos pesquisados, incentivar a criatividade e a autonomia na produção de infográficos, apresentar e experimentar a plataforma digital e explorar os recursos para elaboração de infográficos; provocar reflexões sobre o tema e recursos utilizados na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio). Apresentar o recurso digital que possibilita a criação de enquetes com o público, em tempo real.</li> </ul>
	<p><b>Competências BNCC*:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 3 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 10 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 1 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 3 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 7 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> </ul> <p>* A descrição completa das competências encontra-se no quadro 7.</p>
	<p><b>Práticas de Linguagem:</b> Leitura; Produção de textos; Análise lingüística/semiótica; Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise lingüística e semiótica.</p>
	<p><b>Links utilizados nas atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_skCVmGJwVg">https://www.youtube.com/watch?v=_skCVmGJwVg</a></li> <li>• <a href="https://porvir.org/infografico-cidadania-na-era-digital/">https://porvir.org/infografico-cidadania-na-era-digital/</a></li> <li>• <a href="https://porvir.org/relatorio-de-tendencias-agora-discute-o-que-deu-errado-em-previsoes-para-o-ensino-superior/">https://porvir.org/relatorio-de-tendencias-agora-discute-o-que-deu-errado-em-previsoes-para-o-ensino-superior/</a></li> <li>• <a href="https://blog.estantevirtual.com.br/2016/10/26/numero-de-leitores-subiu-6-pontos-percentuais/">https://blog.estantevirtual.com.br/2016/10/26/numero-de-leitores-subiu-6-pontos-percentuais/</a></li> <li>• <a href="https://www.postdigital.cc/blog/artigo/5-modelos-de-infografico-para-sua-estrategia-de-blogs">https://www.postdigital.cc/blog/artigo/5-modelos-de-infografico-para-sua-estrategia-de-blogs</a></li> <li>• <a href="https://novaescola.org.br/plano-de-aula/3206/conhecendo-o-genero-do-discurso-infografico">https://novaescola.org.br/plano-de-aula/3206/conhecendo-o-genero-do-discurso-infografico</a></li> <li>• <a href="https://www.canva.com/pt_br/">https://www.canva.com/pt_br/</a></li> <li>• <a href="https://www.polleverywhere.com/">https://www.polleverywhere.com/</a></li> <li>• <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.polleverywhere.mobile">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.polleverywhere.mobile</a></li> </ul>
	<p><b>Referências:</b></p> <p>PAIVA, F. A. Leitura de imagens em infográficos. <i>In</i>: COSCARELLI, C. V. (org.). <b>Tecnologias para aprender</b>. São Paulo: Parábola</p>

	<p>Editorial, 2016.</p> <p>PAIVA, F. A. <b>A leitura de infográficos da revista superinteressante:</b> procedimentos de leitura e compreensão. Dissertação de mestrado em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009.</p> <p>RIBEIRO, A. E. <b>Textos Multimodais:</b> leitura e produção. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.</p>
--	--

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no módulo 3 foram disponibilizados no curso do *Schoology* como mostra a figura 4.

Figura 4 – Interface do módulo 3



Fonte: Elaboração própria.

No módulo 4, as *Fake News* são abordadas por meio da elaboração de um *podcast*. A BNCC (BRASIL, 2018) traz considerações a respeito da infinidade de informações proporcionadas pelas TD, as quais requerem que os alunos desenvolvam habilidades de análise e avaliação, considerando, por exemplo, a disseminação de notícias falsas e os efeitos e danos provocados por estas na internet e mídias. Sendo assim, propõem-se discussões sobre os impactos provocados pelas *fake news* e reflexões sobre essas práticas, que vem se tornando frequentes na contemporaneidade. Além disso, o eixo da oralidade da BNCC traz

considerações sobre o uso de *podcasts* para o desenvolvimento de atividades didáticas, que envolvem a oralidade na temática de diversos contextos sociais (BRASIL, 2018). Neste sentido, propõe-se uma atividade, que alia a temática *fake news* e a elaboração de *podcasts*. Para tal foi utilizado o *Anchor*, que é um aplicativo que viabiliza a criação de *podcasts*.

#### Quadro 4 – Plano de ensino do módulo 4

<b>Aula 8</b>	<p><b>Tema: “Podcasts sobre fake news”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentação teórica acerca do tema “<i>Fake news</i>” e do recurso digital “<i>Podcast</i>”.</li> </ul>
	<p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentários gerais sobre os textos abordados nos módulos 2 e 3 (memes e infográficos), suas características, em que há prevalência do hibridismo entre palavras e imagens. E também, os aspectos que devem ser considerados no âmbito da oralidade. Além disso, reflexões sobre a relevância em se abordar as <i>fake news</i> e os impactos causados pela disseminação de notícias falsas.</li> <li>• Introdução para a atividade 7: apresentação e experimentação do aplicativo “<i>Anchor</i>”;</li> <li>• Atividade 7 (individual, extraclasse) - Pesquisa por uma “<i>fake news</i>” publicada nas mídias nos últimos dois anos. Em seguida, descrição, por meio de áudio (<i>podcast</i>), dos fatos relevantes, das principais características, da repercussão dessa <i>fake news</i> e dos impactos que a mesma causou.</li> </ul>
	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caracterizar as <i>fake news</i>, exemplificar os danos provocados, a repercussão e perigos provocados pelo compartilhamento de notícias falsas, promover pesquisas sobre as <i>fake news</i>.</li> <li>• Apresentar e experimentar o aplicativo, orientar na edição e gravação de áudios, elaborar <i>podcasts</i>, provocar reflexões sobre o tema e recursos utilizados na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).</li> </ul>
	<p><b>Competências BNCC*:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 3 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 10 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 1 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 2 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 7 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> </ul> <p>* A descrição completa das competências encontra-se no quadro 7.</p>
	<p><b>Práticas de Linguagem (<i>Fake news</i>):</b> Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística e semiótica; Leitura.</p> <p><b>Práticas de Linguagem (<i>Podcasts</i>):</b> Leitura, escuta, produção de</p>

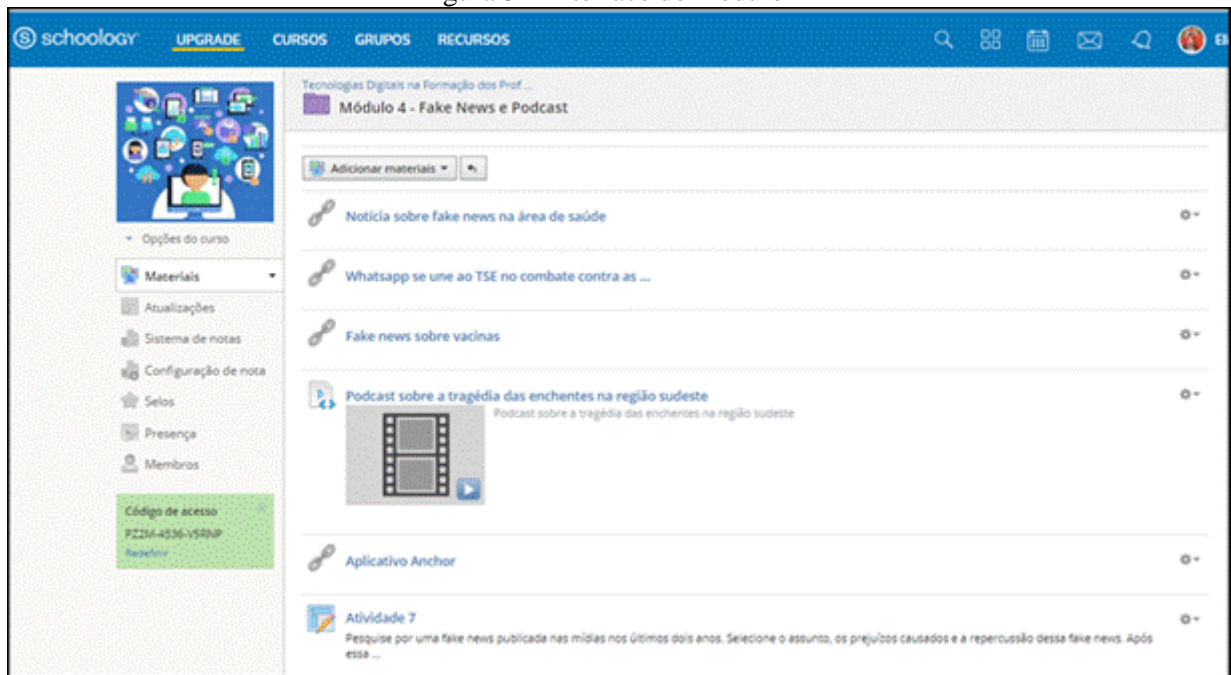
	<p>textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise lingüística e semiótica; Produção de textos; Oralidade; Leitura; Análise lingüística/semiótica.</p>
	<p><b>Links utilizados nas atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://g1.globo.com/jornalnacional/noticia/2019/05/10/fake-news-sobre-saude-levam-cada-vez-mais-pessoas-ao-medico.ghtml">https://g1.globo.com/jornalnacional/noticia/2019/05/10/fake-news-sobre-saude-levam-cada-vez-mais-pessoas-ao-medico.ghtml</a></li> <li>• <a href="https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/whatsapp-se-une-ao-tse-no-combate-as-fake-news-nas-eleicoes-de-2020.ghtml">https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/10/whatsapp-se-une-ao-tse-no-combate-as-fake-news-nas-eleicoes-de-2020.ghtml</a></li> <li>• <a href="https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2019/11/10/brasil-sofre-com-epidemia-de-desinformacao-sobre-vacinas-revela-estudo-inedito.ghtml">https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2019/11/10/brasil-sofre-com-epidemia-de-desinformacao-sobre-vacinas-revela-estudo-inedito.ghtml</a></li> <li>• <a href="https://g1.globo.com/podcast/o-assunto/noticia/2020/01/30/o-assunto-112-a-tragedia-das-enchentes-e-deslizamentos-de-terra-no-sudeste.ghtml">https://g1.globo.com/podcast/o-assunto/noticia/2020/01/30/o-assunto-112-a-tragedia-das-enchentes-e-deslizamentos-de-terra-no-sudeste.ghtml</a></li> <li>• <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android">https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android</a></li> </ul>
	<p><b>Referências:</b></p> <p>DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. <b>Gêneros Oraís e escritos na escola</b>. Campinas (SP): Mercado de Letras; 2004.</p> <p>CAMPOS, V. H. M. C. de; MATUDA, F. G. Uso de <i>podcasts</i> como potencializador do desenvolvimento de gêneros orais em aulas de língua portuguesa no ensino médio. <b>EaD &amp; Tecnologias Digitais na Educação</b>, Dourados, MS, v. 7, n. 9, p. 85-96, 2019.</p> <p>MELO, K. S. de; SILVA, A. V. M. da; RODRIGUES, V. R.; GONÇALVES, M. S. M. Produção de memes como campanha contra as <i>fake news</i>: conciliando criatividade, humor, ativismo e formação docente. <b>Tecnologias, Sociedade e Conhecimento</b>, v. 6, n. 2, p. 198-210, dez. 2019.</p> <p>SANTAELLA, L. <b>A Pós-Verdade é Verdadeira ou Falsa?</b> (Interrogações). Barueri, SO: Estações das Letras e Cores, 2019. Edição do Kindle.</p>

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no módulo 4 foram disponibilizados no curso do *Schoolology* como mostra a figura 5.



Figura 5 – Interface do módulo 4



Fonte: Elaboração própria.

No módulo 5 (Quadro 5), são abordadas as práticas de linguagem possibilitadas pelos *hiperlinks*. Com a multimídia, a leitura segue cada vez menos uma sequência, não há mais apenas um caminho possível, mas várias trilhas (MORAN, 2006). Neste sentido, este módulo contempla atividades de leitura e produção de *QR Code*, que é um tipo de hiperlink utilizado em eventos, contas, convites, dentre outros. Esta ferramenta também tem sido apontada como um recurso favorável ao processo de ensino e aprendizagem, assim como demonstram as pesquisas realizadas por Pinto, Fecher e Ferreira (2016) e Nichele, Schlemmer e Ramos (2015).

#### Quadro 5 – Plano de ensino do módulo 5

	<p><b>Tema: “Leitura e produção de <i>hiperlinks</i> por meio do <i>QR Code</i>”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abordagem teórica acerca dos <i>hiperlinks</i> e do uso do “<i>QR Code</i>” como recurso pedagógico.</li> </ul> <p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentários gerais sobre as atividades desenvolvidas no módulo 4, que considerou a oralidade por meio da elaboração de <i>podcasts</i>, em que as <i>fake news</i> pesquisadas foram relatadas.</li> <li>• Introdução para a atividade 8: Apresentação e experimentação do aplicativo “<i>QR Code Reader</i>”;</li> <li>• Atividade 8 (individual, presencial) – Pesquisar por um tema, de preferência relacionado a um assunto de Língua Portuguesa, podendo ser: artigo, obra literária, música, vídeo, dentre outros e criar um <i>QR Code</i> que leve ao tema</li> </ul>
--	--

<b>Aula 9</b>	da pesquisa realizada.
	<p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discutir as práticas de acesso aos textos possibilitadas pelos <i>hiperlinks</i>, caracterizar o <i>QR Code</i>, que é um tipo de <i>hiperlink</i>, exemplificar possibilidades de uso pedagógico do <i>QR Code</i>.</li> <li>• Apresentar, utilizar a plataforma “<i>QR Code Monkey</i>” e explorar os recursos disponibilizados pela mesma.</li> <li>• Criar um <i>QR Code</i> sobre um tema de Língua Portuguesa, que possa ser abordado na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).</li> <li>• Utilizar o aplicativo <i>QR Code Reader</i>, por meio de dispositivos móveis, para fazer a leitura dos <i>QR Code</i> produzidos.</li> </ul>
	<p><b>Competências BNCC*:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 3 específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 10 - específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 7 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> </ul>
	* A descrição completa das competências encontra-se no quadro 7.
	<p><b>Práticas de Linguagem:</b> Leitura; Análise linguística e semiótica.</p>
	<p><b>Links utilizados nas atividades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.qr.codereader&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.qr.codereader&amp;hl=pt_BR</a></li> <li>• <a href="https://www.qrcode-monkey.com/">https://www.qrcode-monkey.com/</a></li> </ul>
<p><b>Referências:</b></p> <p>COSCARELLI, C. V. (org.). <b>Tecnologias para aprender</b>. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.</p> <p>NICHELE, A. G.; SCHLEMMER, E.; RAMOS, A. F. <i>QR Codes</i> na Educação em Química. <b>Renote</b>. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 13, p. 1- 9, 2015. Disponível em: <a href="https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/61425">https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/61425</a>. Acesso em: 18 jul. 2019.</p> <p>PINTO, A. C. M.; FELCHER, C. D. O.; FERREIRA, A. L. A. Considerações sobre o uso do aplicativo <i>QR Code</i> no ensino da Matemática: reflexões sobre o papel do professor. Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades. Encontro Nacional de Educação Matemática. <b>Anais [...]</b> São Paulo: SP, 13 a 16 de julho de 2016, p.1-11.</p>	

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no módulo 5 foram disponibilizados no curso do *Schoology* como mostra a figura 6.

Figura 6 – Interface do módulo 5



Fonte: Elaboração própria.

O módulo 6 (Quadro 6) contém abordagens sobre a linguagem e as práticas utilizadas nas redes sociais, tais como: curtir, comentar, *trollar*, dentre outros. A BNCC (BRASIL, 2018, p. 479), ratifica que “[...] não são somente novos gêneros que surgem e se transformam [...], mas novas ações, procedimentos e atividades (curtir, comentar, redistribuir, compartilhar, dentre outras) [...]”. Neste sentido, as atividades propostas envolvem leitura e produção de *fanfics*. E também a interação a partir das *fanfics* elaboradas pelos participantes, uma vez que os licenciandos leram as *fanfics* produzidas pelos colegas, curtiram, as que mais gostaram e deixaram comentários.

Quadro 6 – Plano de ensino do módulo 6

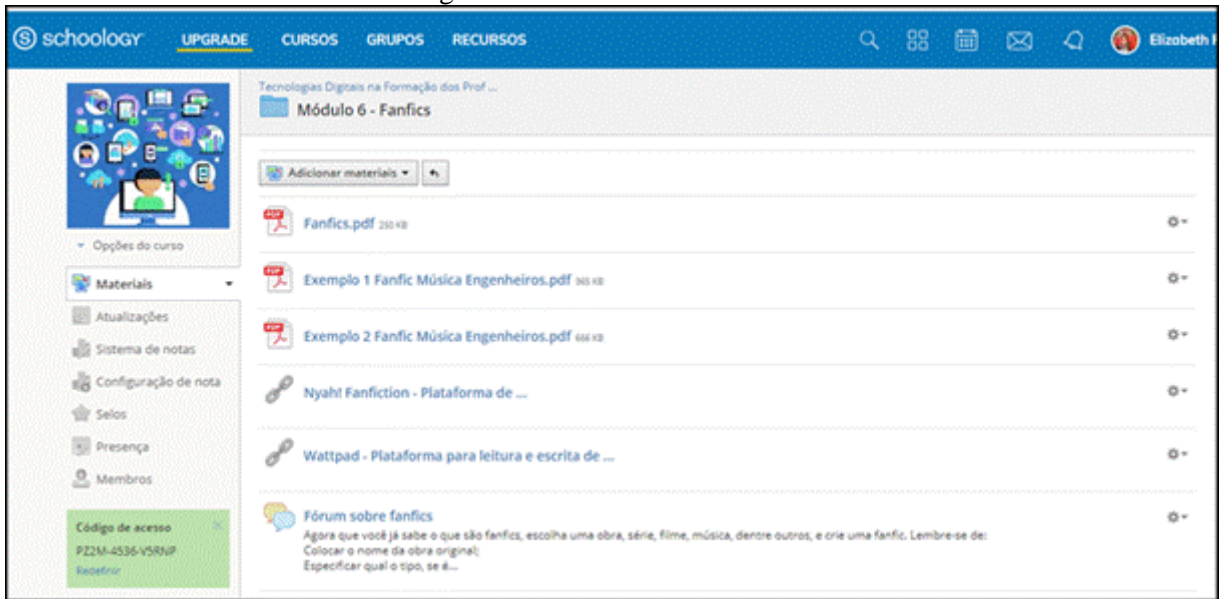
	<p><b>Tema: “Fanfics”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Abordagem teórica acerca das “<i>fanfics</i>”.</li> </ul>
	<p><b>Atividades desenvolvidas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comentários gerais sobre as atividades desenvolvidas no módulo anterior, em que houve leitura e produção de <i>QR Codes</i>, reflexões sobre esse <i>hiperlink</i> que começa a ser utilizado também no âmbito escolar;</li> <li>Apresentação das plataformas: “<i>Nyah!</i>” e “<i>Wattpad</i>”;</li> <li>Atividade 9 (dupla, extraclasse) – Criação de uma <i>fanfic</i>;</li> <li>Fórum com a postagem da <i>fanfic</i> e interação com os colegas por meio de publicação de comentários sobre as <i>fanfics</i> dos colegas.</li> </ul>
	<p><b>Objetivos:</b></p>

<b>Aula 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemplificar as <i>fanfics</i>, tipos e suas características, solicitar a produção e compartilhamento da <i>fanfic</i> elaborada, explorar as práticas realizadas nas redes sociais, tais como: curtir e compartilhar, provocar reflexões sobre o tema e atividades realizadas na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).</li> </ul>
	<p><b>Competências BNCC*:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competência 3 - específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental).</li> <li>• Competência 1 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> <li>• Competência 3 da área de Linguagens e suas tecnologias (Ensino Médio).</li> </ul>
	<p>* A descrição completa das competências encontra-se no quadro 7.</p>
	<p><b>Práticas de Linguagem:</b> Leitura, escuta, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística e semiótica e Leitura.</p>
	<p><b>Links utilizados na aula:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://fanfiction.com.br/">https://fanfiction.com.br/</a></li> <li>• <a href="https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT">https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT</a></li> </ul>
<p><b>Referências:</b></p> <p>FETTERMAN, J. V.; TAMARIZ, A. D. R. Práticas contemporâneas de linguagem e produção de <i>fanfics</i> nas aulas de português. <i>In:</i> BENEVENUTI, C. B.; ROSA, G. L. de; SOUZA, C. H. M. de. <b>Leitura e produção de textos multimodais</b>. Campos dos Goytacazes, RJ: Brasil Multicultural, 2019.</p> <p>ROJO, R. H. <b>Escol@ Conectada: Os multiletramentos e as TICS</b>. São Paulo: Parábola, 2013.</p>	

Fonte: Elaboração própria.

Os materiais utilizados no Módulo 6 foram disponibilizados no curso do *Schoolology* como mostra a figura 7.

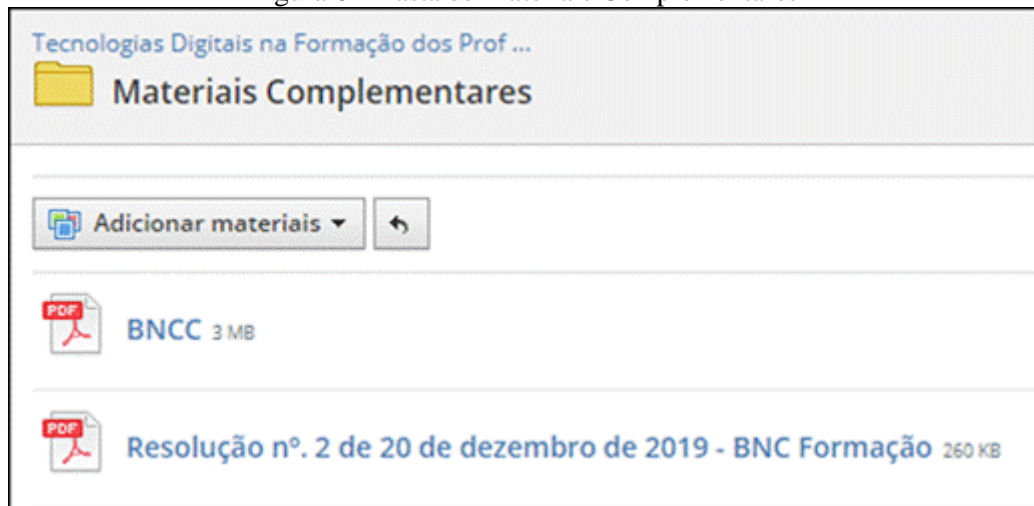
Figura 7 – Interface do Módulo 6



Fonte: Elaboração própria.

Além dos módulos (1 ao 6), está disponibilizada uma pasta de materiais complementares (Figura 8) contendo os arquivos da BNCC (BRASIL, 2018) e da Resolução Nº2, de dezembro de 2019, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação) (BRASIL, 2019).

Figura 8 – Pasta de Materiais Complementares



Fonte: Elaboração própria.

No quadro 7 consta a descrição completa das competências consideradas nos módulos 1 a 6, conforme especificado nos referidos planos de ensino.

Quadro 7 – Descrição das competências da BNCC

Competência	Definição	Módulos
Competência 3 - específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental)	Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e continuar aprendendo.	2, 3, 4 e 6
Competência 10 - específica de Língua Portuguesa (Ensino Fundamental)	Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.	2, 3, 4 e 5
Competência 1 da área de Linguagens e suas tecnologias	Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.	2, 3, 4, 6
Competência 2 da área de Linguagens e suas tecnologias	Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.	4
Competência 3 da área de Linguagens e suas tecnologias	Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.	3 e 6
Competência 7 da área de Linguagens e suas tecnologias	Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	2, 3, 4 e 5

Fonte: Elaboração própria.

### 3 Habilidades da BNCC que podem ser consideradas a partir dos temas da proposta didático-pedagógica

A partir dos temas abordados na experimentação da proposta didático-pedagógica, os professores de Língua Portuguesa poderão desenvolver com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio), nas áreas de Linguagens (Língua Portuguesa do Ensino Fundamental) e Linguagens e suas tecnologias (Língua Portuguesa do Ensino Médio), as habilidades descritas nos quadros 8 a 12, conforme BNCC (BRASIL, 2018).

Com o intuito de descrever a definição das siglas, estão sendo utilizados dois exemplos aleatórios que constam no quadro 8. A sigla EF69LP03 diz respeito, respectivamente, a: EF – o primeiro par de letras indica a etapa de Ensino Fundamental; 69 – o primeiro par de números aponta que as habilidades descritas podem ser desenvolvidas nos 6º e 9º anos, a segunda sequência de letras indica a área (três letras) ou o componente curricular (duas letras), neste caso, LP (Língua Portuguesa); 03 – os números finais indicam a competência específica à qual se relaciona a habilidade (primeiro número) e a sua numeração no conjunto de habilidades relativas a cada competência (dois últimos números). Da mesma forma, a sigla EM13LP43 segue a mesma estrutura exemplificada, a única diferença é a nomenclatura EM, que se refere ao Ensino Médio.

**Quadro 8 - Habilidades relacionadas ao tema “Memes” - Módulo 2**

Habilidade BNCC	Especificação
EF69LP03	Identificar em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens o fato ou temática retratada e a perspectiva de abordagem, em entrevistas os principais temas/subtemas abordados, explicitações dadas ou teses defendidas em relação a esses subtemas: em tirinhas, <i>memes</i> , charge, a crítica, ironia ou humor presente.
EF69LP05	Inferir e justificar, em textos multissemióticos – tirinhas, charges, <i>memes</i> , <i>gifs</i> , etc, - o efeito de humor, ironia e/ou crítico pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação, etc.
EF67LP08	Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição), etc. Em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, <i>memes</i> , <i>gifs</i> , anúncios publicitários e propagandas publicadas em jornais, revistas, sites na internet, etc.
EF89LP02	Analisar diferentes práticas (curtir, compartilhar, comentar, curar etc.) e textos pertencentes a diferentes gêneros da cultura digital ( <i>meme</i> , <i>gif</i> ,



	comentário, charge digital etc.) envolvidos no trato com a informação e opinião, de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética nas redes.
EF89LP03	Analisar textos de opinião (artigos de opinião, editoriais, cartas de leitores, comentários, <i>posts</i> de blog e de redes sociais, charges, <i>memes</i> , <i>gifs</i> etc.) e posicionar-se de forma crítica e fundamentada, ética e respeitosa frente a fatos e opiniões relacionados a esses textos.
EM13LP43	Atuar de forma fundamentada, ética e crítica na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, <i>memes</i> , <i>gifs</i> , remixes variados etc. em redes sociais ou outros ambientes digitais.

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018, p. 141, 165, 177 e 522).

### Quadro 9 – Habilidades relacionadas ao tema “Infográficos” – Módulo 3

Habilidade BNCC	Especificação
EF69LP06	Produzir e publicar notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens, reportagens multimidiáticas, infográficos, <i>podcasts</i> noticiosos, entrevistas, cartas de leitor, comentários, artigos de opinião de interesse local ou global, textos de apresentação e apreciação de produção cultural – resenhas e outros próprios das formas de expressão das culturas juvenis, tais como vlogs e <i>podcasts</i> culturais, <i>gameplay</i> , <i>detonado</i> etc.– e cartazes, anúncios, propagandas, spots, jingles de campanhas sociais, dentre outros em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, de comentador, de analista, de crítico, de editor ou articulista, de <i>booktuber</i> , de vlogger (vlogueiro) etc., como forma de compreender as condições de produção que envolvem a circulação desses textos e poder participar e vislumbrar possibilidades de participação nas práticas de linguagem do campo jornalístico e do campo midiático de forma ética e responsável, levando-se em consideração o contexto da Web 2.0, que amplia a possibilidade de circulação desses textos e “funde” os papéis de leitor e autor, de consumidor e produtor.
EF69LP29	Refletir sobre a relação entre os contextos de produção dos gêneros de divulgação científica – texto didático, artigo de divulgação científica, reportagem de divulgação científica, verbete de enciclopédia (impressa e digital), esquema, infográfico (estático e animado), relatório, relato multimidiático de campo, <i>podcasts</i> e vídeos variados de divulgação científica etc. – e os aspectos relativos à construção composicional e às marcas linguísticas características desses gêneros, de forma a ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
EF69LP33	Articular o verbal com os esquemas, infográficos, imagens variadas etc. na (re) construção dos sentidos dos textos de divulgação científica e retextualizar do discursivo para o esquemático – infográfico, esquema, tabela, gráfico, ilustração etc. – e, ao contrário, transformar o conteúdo das tabelas, esquemas, infográficos, ilustrações etc. em texto discursivo, como forma de ampliar as possibilidades de compreensão desses textos e analisar as características das multisssemioses e dos gêneros em questão.
	Planejar textos de divulgação científica, a partir da elaboração de esquema que considere as pesquisas feitas anteriormente, de notas e sínteses de leituras ou de registros de experimentos ou de estudo de campo, produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigo de divulgação científica, artigo de opinião, reportagem científica, verbete de

EF69LP35	enciclopédia, verbete de enciclopédia digital colaborativa, infográfico, relatório, relato de experimento científico, relato (multimidiático) de campo, tendo em vista seus contextos de produção, que podem envolver a disponibilização de informações e conhecimentos em circulação em um formato mais acessível para um público específico ou a divulgação de conhecimentos advindos de pesquisas bibliográficas, experimentos científicos e estudos de campo realizados.
EF69LP36	Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, <i>podcast</i> ou <i>vlog</i> científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.
EF69LP42	Analisar a construção composicional dos textos pertencentes a gêneros relacionados à divulgação de conhecimentos: título, (olho), introdução, divisão do texto em subtítulos, imagens ilustrativas de conceitos, relações, ou resultados complexos (fotos, ilustrações, esquemas, gráficos, infográficos, diagramas, figuras, tabelas, mapas) etc., exposição, contendo definições, descrições, comparações, enumerações, exemplificações e remissões a conceitos e relações por meio de notas de rodapé, boxes ou links; ou título, contextualização do campo, ordenação temporal ou temática por tema ou subtema, intercalação de trechos verbais com fotos, ilustrações, áudios, vídeos etc. e reconhecer traços da linguagem dos textos de divulgação científica, fazendo uso consciente das estratégias de impessoalização da linguagem (ou de personalização, se o tipo de publicação e objetivos assim o demandarem, como em alguns <i>podcasts</i> e vídeos de divulgação científica), 3ª pessoa, presente atemporal, recurso à citação, uso de vocabulário técnico/especializado etc., como forma de ampliar suas capacidades de compreensão e produção de textos nesses gêneros.
EF89LP08	Planejar reportagem impressa e em outras mídias (rádio ou TV/vídeo, sites), tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. – a partir da escolha do fato a ser aprofundado ou do tema a ser focado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato ou tema – que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes diversas, análise de documentos, cobertura de eventos etc. -, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc., da produção de infográficos, quando for o caso, e da organização hipertextual (no caso a publicação em sites ou blogs noticiosos ou mesmo de jornais impressos, por meio de boxes variados).
EM13LP34	Produzir textos para a divulgação do conhecimento e de resultados de levantamentos e pesquisas – texto monográfico, ensaio, artigo de divulgação científica, verbete de enciclopédia (colaborativa ou não), infográfico (estático ou animado), relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, reportagem científica, <i>podcast</i> ou <i>vlog</i> científico, apresentações orais, seminários, comunicações em mesas redondas, mapas dinâmicos etc. –, considerando o contexto de produção e utilizando os conhecimentos sobre os gêneros de divulgação científica, de forma a engajar-se em processos significativos de socialização e divulgação do conhecimento.
	Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e

EM13LP45	acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, <i>podcasts</i> noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, <i>vlogs</i> de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis ( <i>vlogs</i> e <i>podcasts</i> culturais, <i>gameplay</i> etc.), em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e <i>booktuber</i> , entre outros.
----------	---

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018, p. 143, 151, 153, 155, 179, 518, 522).

**Quadro 10 – Habilidades relacionadas ao tema “Fake News e Podcasts” – Módulo 4**

Habilidade BNCC	Especificação
EF08LP01	Identificar e comparar as várias editoriais de jornais impressos e digitais e de sites noticiosos, de forma a refletir sobre os tipos de fato que são noticiados e comentados, as escolhas sobre o que noticiar e o que não noticiar e o destaque/enfoque dado e a fidedignidade da informação.
EM13LP39	Usar procedimentos de checagem de fatos noticiados e fotos publicadas (verificar/avaliar veículo, fonte, data e local da publicação, autoria, URL, formatação; comparar diferentes fontes; consultar ferramentas e sites checadores etc.), de forma a combater a proliferação de notícias falsas ( <i>fake news</i> ).
EM13LP40	Analisar o fenômeno da pós-verdade – discutindo as condições e os mecanismos de disseminação de <i>fake news</i> e também exemplos, causas e consequências desse fenômeno e da prevalência de crenças e opiniões sobre fatos –, de forma a adotar atitude crítica em relação ao fenômeno e desenvolver uma postura flexível que permita rever crenças e opiniões quando fatos apurados os contradisserem.
EF69LP06*	-
EF69LP10	Produzir notícias para rádios, TV ou vídeos, <i>podcasts</i> noticiosos e de opinião, entrevistas, comentários, <i>vlogs</i> , jornais radiofônicos e televisivos, dentre outros possíveis, relativos a fato e temas de interesse pessoal, local ou global e textos orais de apreciação e opinião – <i>podcasts</i> e <i>vlogs</i> noticiosos, culturais e de opinião, orientando-se por roteiro ou texto, considerando o contexto de produção e demonstrando domínio dos gêneros.
EF67LP11	Planejar resenhas, <i>vlogs</i> , vídeos e <i>podcasts</i> variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, <i>gameplay</i> , <i>detonado</i> etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, sarau, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.
EF67LP12	Produzir resenhas críticas, <i>vlogs</i> , vídeos, <i>podcasts</i> variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, <i>gameplay</i> , <i>detonado</i> etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam

	etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.
EF67LP21	Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, <i>podcasts</i> científicos etc.
EF69LP29*	-
EF69LP36*	-
EF69LP37	Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, <i>podcasts</i> ) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa. Tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.
EF69LP42*	-
EF69LP46	Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes, festivais de vídeo, saraus, <i>slams</i> , canais de <i>booktubers</i> , redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como, <i>vlogs</i> e <i>podcasts</i> culturais (literatura, cinema, teatro, música), <i>playlists</i> comentadas, <i>fanfics</i> , <i>fanzines</i> , <i>e-zines</i> , <i>fanvídeos</i> , <i>fanclipes</i> , <i>posts</i> em <i>fanpages</i> , trailer honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs.
EF69LP53	Ler em voz alta textos literários diversos – como contos de amor, de humor, de suspense, de terror; crônicas líricas, humorísticas, críticas; bem como leituras orais capituladas (compartilhadas ou não com o professor) de livros de maior extensão, como romances, narrativas de enigma, narrativas de aventura, literatura infantojuvenil, – contar/recontar histórias tanto da tradição oral (causos, contos de esperteza, contos de animais, contos de amor, contos de encantamento, piadas, dentre outros) quanto da tradição literária escrita, expressando a compreensão e interpretação do texto por meio de uma leitura ou fala expressiva e fluente, que respeite o ritmo, as pausas, as hesitações, a entonação indicados tanto pela pontuação quanto por outros recursos gráfico-editoriais, como negritos, itálicos, caixa-alta, ilustrações etc., gravando essa leitura ou esse conto/reconto, seja para análise posterior, seja para produção de <i>audiobooks</i> de textos literários diversos ou de <i>podcasts</i> de leituras dramáticas com ou sem efeitos especiais e ler e/ou declamar poemas diversos, tanto de forma livre quanto de forma fixa (como quadras, sonetos, líricas, haicais etc.), empregando os recursos linguísticos, paralinguísticos e cinésicos necessários aos efeitos de sentido pretendidos, como o ritmo e a entonação, o emprego de pausas e prolongamentos, o tom e o timbre vocais, bem como eventuais recursos de gestualidade e pantomima que convenham ao gênero poético e à situação de compartilhamento em questão.
EM13LP17	Elaborar roteiros para a produção de vídeos variados (vlog, videoclipe, videominuto, documentário etc.), apresentações teatrais, narrativas multimídia e transmídia, <i>podcasts</i> , <i>playlists</i> comentadas etc., para ampliar as possibilidades de produção de sentidos e engajar-se em

	práticas autorais e coletivas.
EM13LP34*	-
EM13LP45*	-
EM13LP53	Produzir apresentações e comentários apreciativos e críticos sobre livros, filmes, discos, canções, espetáculos de teatro e dança, exposições, etc. (resenhas, <i>vlogs</i> e <i>podcasts</i> literários e artísticos, <i>playlists</i> comentadas, fanzines, e-zines etc.).

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018, p. 143, 145, 151, 143, 151, 153, 155, 157, 161, 177, 509, 518, 521, 522 e 526).

\*Habilidades já consideradas anteriormente.

#### Quadro 11 – Habilidades relacionadas ao tema “QR Code (Hiperlink)” – Módulo 5

Habilidade BNCC	Especificação
EF67LP01	Analisar a estrutura e funcionamento dos <i>hiperlinks</i> em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrar possibilidades de uma escrita hipertextual.
EF89LP30	Analisar a estrutura de hipertexto e <i>hiperlinks</i> em textos de divulgação científica que circulam na Web e proceder à remissão a conceitos e relações por meio de <i>links</i> .
EF69LP42*	-

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018, p. 163, 185 e 155).

\*Habilidade já consideradas anteriormente.

#### Quadro 12 – Habilidades relacionadas ao tema “Fanfics” – Módulo 6

Habilidade BNCC	Especificação
EF69LP46*	-
EM13LP54	Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, <i>fanfics</i> , fanclipes, etc.), como forma de dialogar crítica e/ou subjetivamente com o texto literário.

Fonte: BNCC (BRASIL, 2018, p. 157, e 526).

\*Habilidade já consideradas anteriormente.

Os professores de Língua Portuguesa, que utilizarem os temas abordados na proposta didático-pedagógica, terão a oportunidade de desenvolver as habilidades mencionadas nos quadros 8 a 12 com os alunos da Educação Básica, levando-se em consideração as práticas de leitura e os diversos eixos que podem ser contemplados, os que são comuns ao Ensino Fundamental (anos finais) e Ensino Médio, a saber: campo artístico-literário; campo das práticas de estudo e pesquisa; campo jornalístico-midiático e campo de atuação na vida pública. Assim como, o campo da vida pessoal, que é exclusivo do Ensino Médio.

## 4 Tecnologias digitais utilizadas na proposta didático-pedagógica

Nesta seção, estão descritas todas as atividades realizadas, assim como os recursos digitais utilizados na proposta didático-pedagógica. Além disso, os endereços de acesso em que tais recursos estão disponibilizados (Quadro 12).

No AVA *Schoology*, a proposta didático-pedagógica está disponibilizada em forma de módulos contendo materiais e atividades, como já mencionado na seção 1 - Apresentação. Justifica-se tal escolha deste AVA pelo fato deste ambiente já ser usado no contexto acadêmico do referido mestrado. Além disso, fundamenta-se na pesquisa realizada por Rangel, Batista e Barcelos (2017), que comparou dois AVA e o *Schoology* foi melhor avaliado. Além disso, destaca-se que este possui características semelhantes às redes sociais, o que facilita seu uso por parte dos integrantes da pesquisa.

No *Schoology*, os materiais foram disponibilizados, as atividades dos alunos foram postadas e ocorreram ainda, interações por meio da realização de fóruns de discussão virtual. Para acessar o AVA basta fazer gratuitamente um cadastro e as informações ficam em nuvem. Sendo assim, o professor pode disponibilizar o conteúdo, atividades, links, promover fórum de discussões e ter contato com os alunos. Para saber como utilizar o AVA *Schoology*, basta acessar o vídeo disponibilizado no link: <https://www.youtube.com/watch?v=vsQXAp9K008>.

O **Módulo 1** foi introdutório sobre o ensino de Língua Portuguesa no contexto da multimodalidade, conforme BNCC (BRASIL, 2018). Neste sentido, utilizou-se um *software* de apresentação, o referido arquivo foi compartilhado no AVA *Schoology*.

### 4.1 Módulo 2 – Aplicativo e Site para elaboração de *memes*

Para este módulo sugerem-se propostas de atividades que envolvem pesquisas, assim como leitura e produção de *memes*, a partir da experimentação de um site e de um aplicativo.

#### 4.1.1 Museu de Memes – acervo de *memes*

O site “Museu dos Memes” (Figura 9) pertence à Universidade Federal Fluminense (UFF) e é coordenado por doutorandos, mestrados, mestres, bolsistas de PIBIC, PIBITI e de extensão. Ele foi utilizado como fonte de pesquisa, uma vez que possibilita acesso a acervo e exposições, simpósio, referências de pesquisa, artigos e entrevistas.



Figura 9 – Tela principal do site



Fonte: museudememes.com.br

#### 4.1.2 Gerar Memes – site para elaboração de *memes*

Para a atividade de produção de *memes*, foram utilizados dois recursos, o site “Gerar memes” (Figura 10) e o aplicativo *Meme Generator Free*, que é apresentado na subseção 4.1.3. Os alunos deveriam criar um *meme* de modo a provocar reflexões críticas a partir do contexto social, político, econômico, dentre outros. E a temática teria que estar adequada à discussão com alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio). Para utilizar o site, basta acessá-lo, dispensando-se o cadastro.

Figura 10 – Tela principal do site



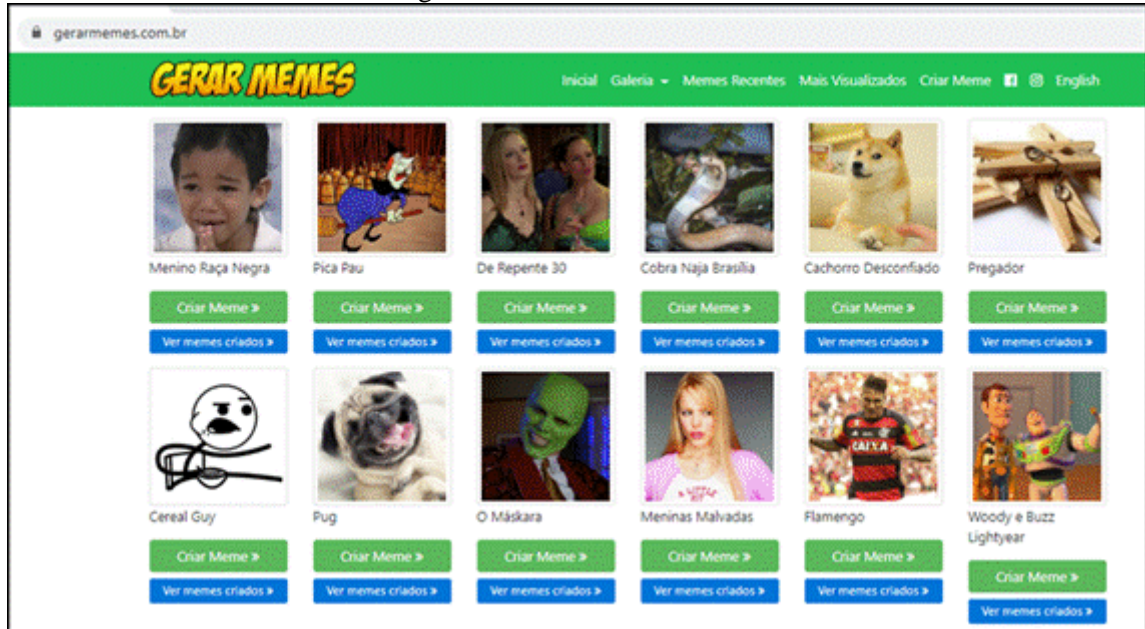
Fonte: gerarmemes.com.br

Na página principal (Figura 11) constam abas, tais como: galeria, *memes* recentes, *memes* visualizados e criar *meme*. E também modelos de *memes*. Basta selecionar um e clicar



em criar *meme* ou se preferir também é possível visualizar os *memes* que já foram criados anteriormente.

Figura 11 – Modelos de *memes*



Fonte: gerarmemes.com.br

Ao selecionar o modelo, basta clicar para inserir um título superior e outro inferior se desejar. Também é possível aumentar ou diminuir o tamanho da letra (Figura 12). Após a produção é permitido compartilhar o *link* ou/e salvar o *meme* elaborado.

Figura 12 – Como criar um *meme*



Fonte: gerarmemes.com.br

#### 4.1.3 Aplicativo *Meme Generator Free* – elaboração de memes

Para a atividade de produção de *memes*, além do site, também se utilizou o aplicativo *Meme Generator Free* (Figura 13).

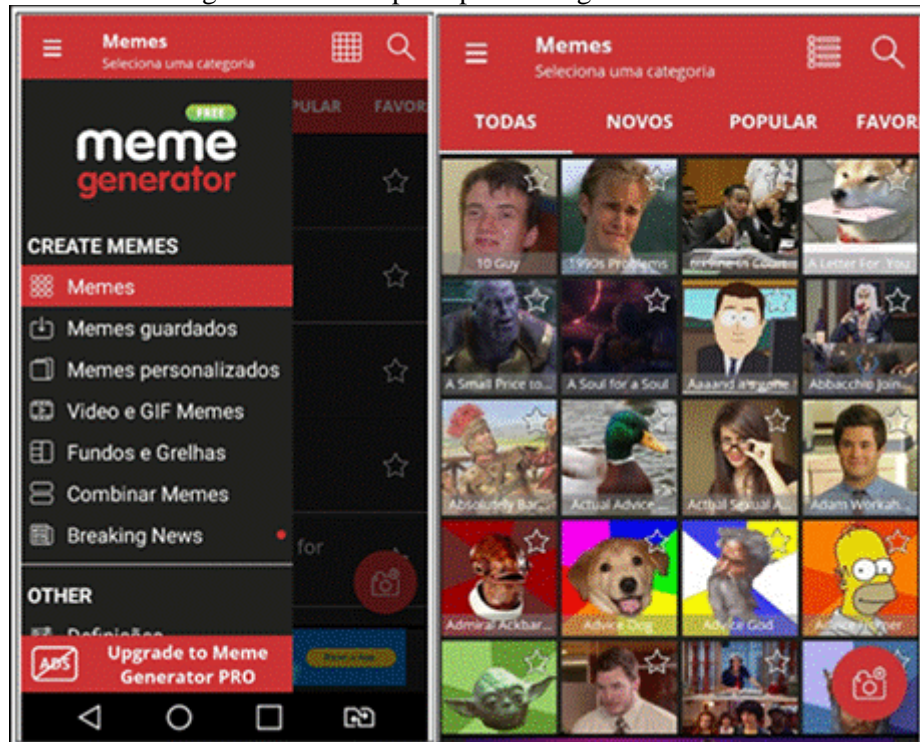
Figura 13 – Layout do App



Fonte: *Google Play*

O usuário pode criar um *meme*, realizar buscas por *memes* que já foram elaborados por ele, fazer combinação de *memes*, personalizar e inserir novos recursos, como fundo e grelhas, dentre outros. Além disso, é possível escolher a categoria que desejar, dentre as categorias: todos, novos, popular, inseridos recentemente e ainda, os favoritos (Figura 14). Quem tiver interesse, pode adquirir a versão PRO, que é paga, essa possui mais modelos e não contém anúncios.

Figuras 14 – Tela principal e Categoria de Memes



Fonte: *Google play*.

Após fazer a seleção do *meme* (Figura 15), basta inserir o título que preferir, depois disso há opção de guardar a figura, que ficará salva na galeria de fotos do dispositivo móvel (*tablet* ou *smartphone*) e/ou compartilhar diretamente com quem desejar.

Figuras 15 – Criar *meme* no aplicativo



Fonte: Elaboração própria.

Outra sugestão é o aplicativo *Instameme*, que também foi bem avaliado por licenciandos, que participaram de uma pesquisa exploratória e encontra-se disponível no *Google Play* ou *Play Store*.

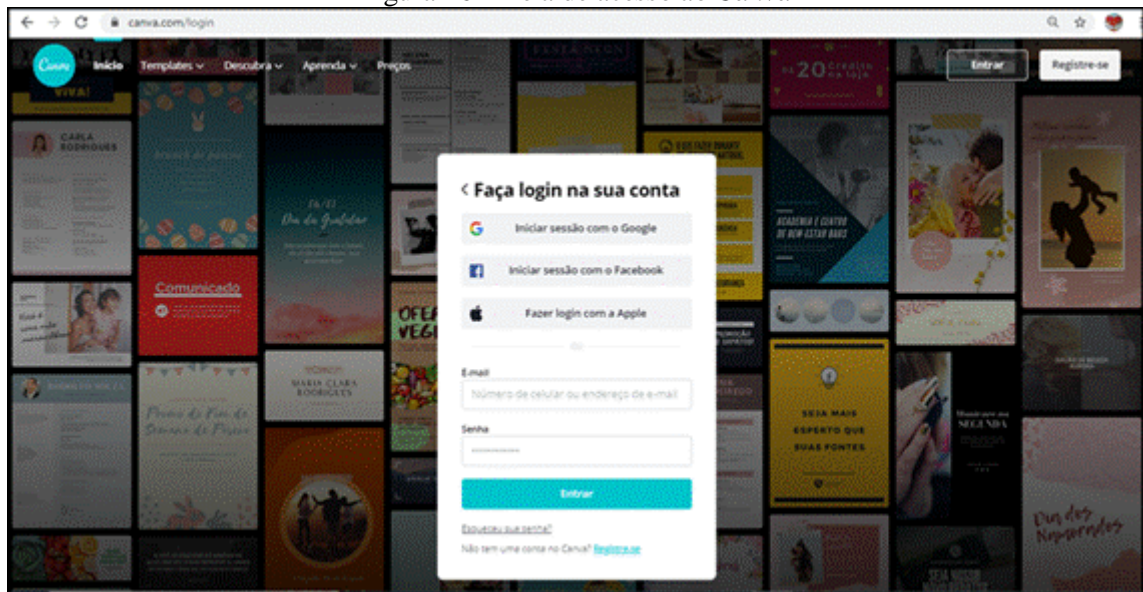
## 4.2 Módulo 3 – Plataforma para elaboração de infográficos

Neste módulo, foram utilizados os seguintes recursos digitais: *Canva*, para elaboração de infográficos e também o *Poll Everywhere*, a fim de promover uma enquete sobre os temas abordados.

### 4.2.1 *Canva*

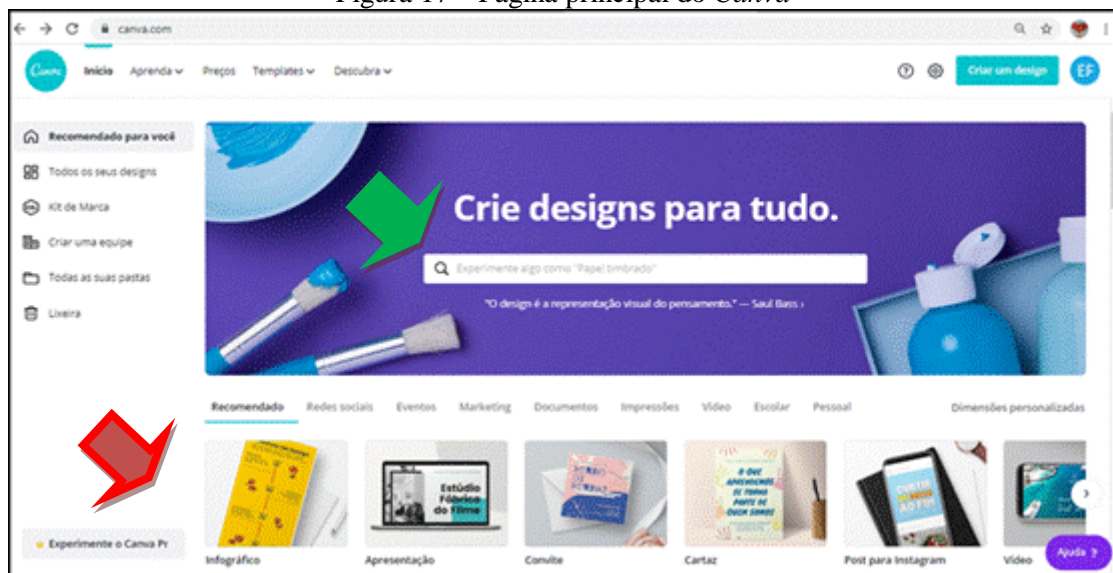
O *Canva* é uma plataforma de design gráfico, que permite aos usuários diversas possibilidades de uso, tais como: fazer apresentação de trabalhos, convites, cartazes, *posts* para redes sociais, panfletos, currículos, cartão de visita, dentre outros. Para utilizá-los, basta fazer um cadastro, em registre-se ou entrar por meio de uma conta no *Google*, *Facebook* ou *Apple* (Figura 16).



Figura 16 – Tela de acesso ao *Canva*

Fonte: canva.com

Além da versão gratuita, o usuário que tiver interesse, poderá adquirir a versão PRO, que é paga. Na versão gratuita, há cerca de 250 mil *templates* gratuitos e 1GB de armazenamento. E na versão paga são disponibilizados 450 mil *templates premium*, removedor de fundo e 100 GB de armazenamento. Na imagem da figura 17, é possível ver o ícone infográfico, apontado pela seta vermelha. Há também a opção de informar o que deseja encontrar, inserindo a palavra na busca representada pela lupa (seta verde).

Figura 17 – Página principal do *Canva*

Fonte: canva.com

Os infográficos podem ser elaborados no site por meio de computadores ou em dispositivos móveis. Ao inserir a palavra “infográfico” na busca, aparecem vários modelos

(*templates*) (Figura 18), o usuário pode fazer as devidas alterações ou inserções, conforme desejar.

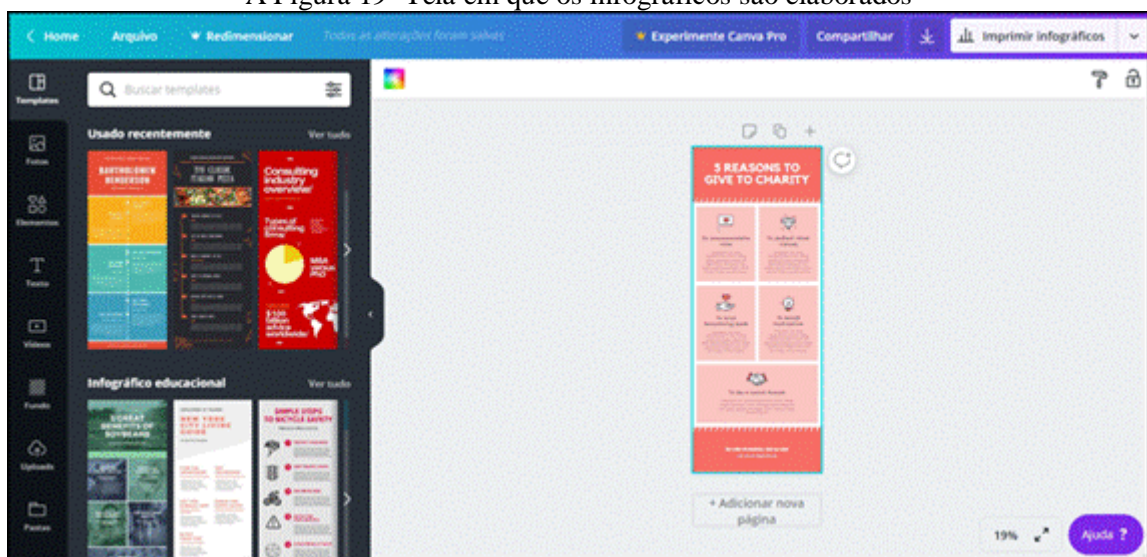
Figura 18 – Busca por infográficos



Fonte: canva.com

Na figura 19, é possível observar a tela em que os infográficos são elaborados. Podem ser escolhidos os *templates* nas seguintes categorias: usados recentemente, educacional, de processos, de negócios, linha do tempo e de caridade. Há ainda a possibilidade em fazer um totalmente novo, em branco. Está disponível uma barra de formatação, que possibilita alterações no texto (tipo de letra, cor e tamanho), no fundo, criação de pastas, dentre outros. Também há a possibilidade de compartilhar o infográfico que foi elaborado ou baixá-lo e salvá-lo numa pasta.

A Figura 19- Tela em que os infográficos são elaborados



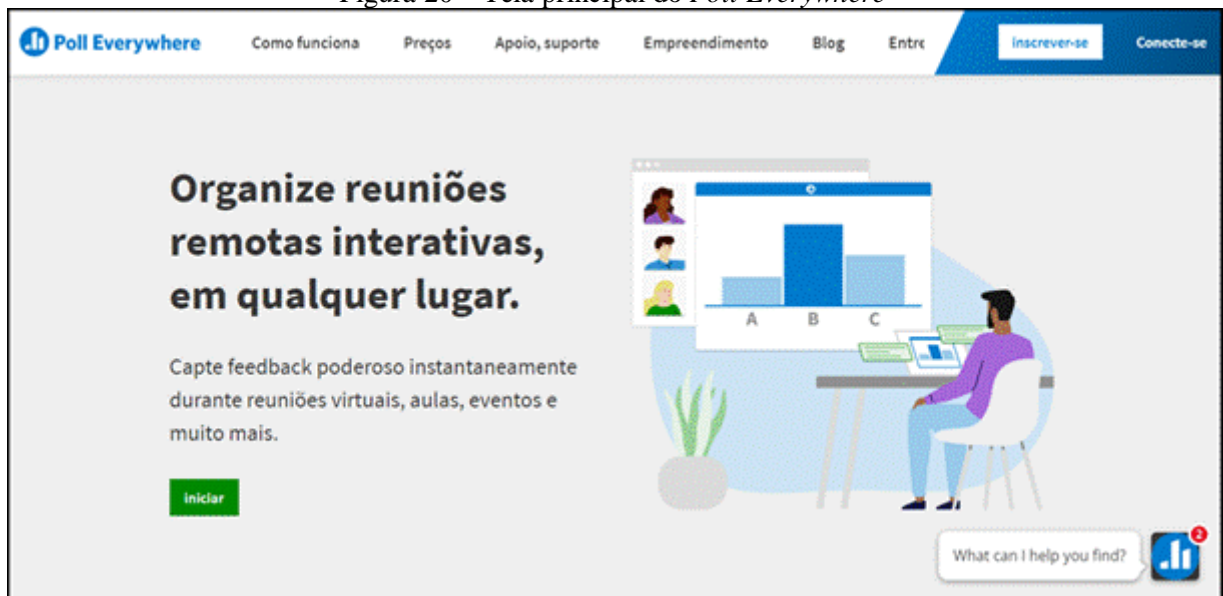
Fonte: canva.com

Além de conhecer e utilizar o portal “*Canva*”, explorar os recursos disponibilizados e empregá-los na elaboração de infográficos, os alunos tiveram contato com planos de aula sobre o tema a ser desenvolvido com alunos da Educação Básica (Ensino Fundamental), disponível no site “nova escola<sup>3</sup>”.

#### 4.2.2 *Poll Everywhere*

A plataforma digital *Poll Everywhere*<sup>4</sup> possibilita interação com o público em tempo real. Esse tipo de recurso é muito utilizado em palestras, mas também pode ser usado para promover uma enquete antes da realização de um conteúdo ou após a finalização do mesmo, como foi feito na experimentação da proposta didático-pedagógica. Para acessar a plataforma, basta inscrever-se ou para quem tem uma conta no *Google*, conectar-se, conforme figura 20.

Figura 20 – Tela principal do *Poll Everywhere*



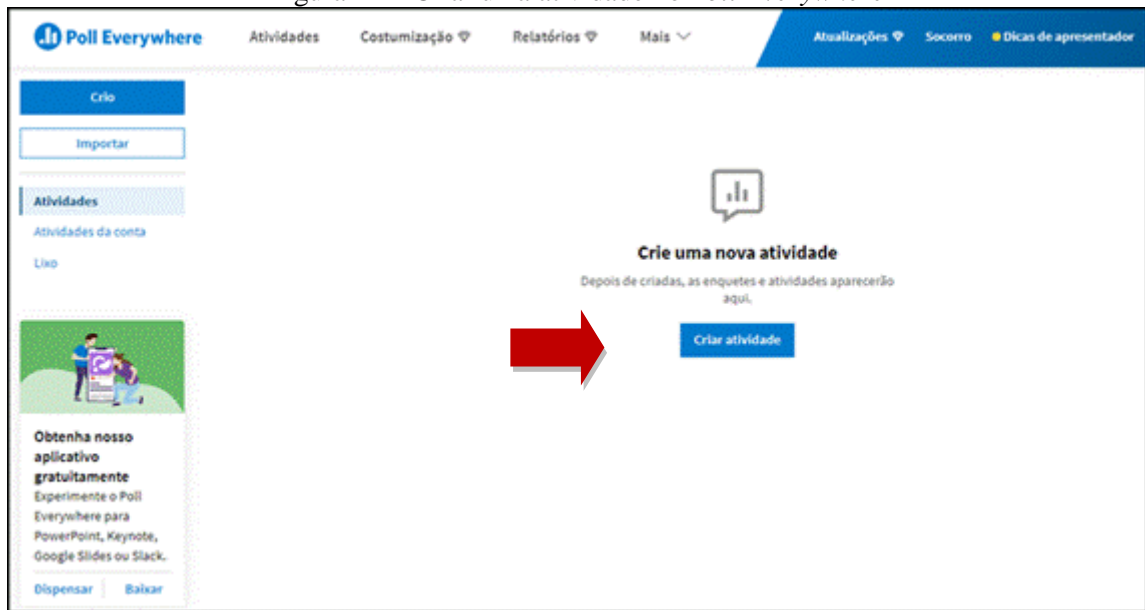
Fonte: polleverywhere.com

Ao fazer o *login*, o usuário terá como opção criar uma nova atividade, basta clicar no botão azul, indicado na seta vermelha (Figura 21).

<sup>3</sup><https://novaescola.org.br/plano-de-aula/3206/conhecendo-o-genero-do-discurso-infografico>

<sup>4</sup>O idioma da Plataforma é inglês, mas pode-se utilizar o tradutor do navegador.

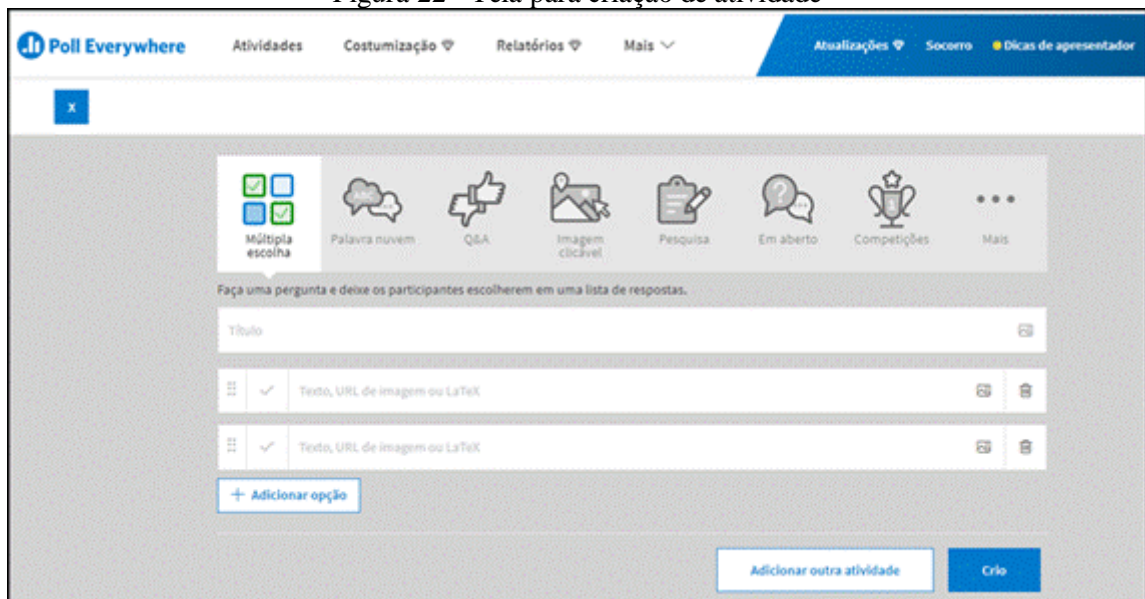


Figura 21 – Criar uma atividade no *Poll Everywhere*

Fonte: Elaboração própria.

Ao clicar em criar atividade, abrirá uma tela (Figura 22) com várias opções de formato para a resposta da pergunta, dentre os quais: múltipla escolha, palavra nuvem, pesquisa, entre outros. O usuário deve escrever o título da pergunta, pode ainda adicionar uma imagem, um texto ou um endereço de URL. Em seguida, há duas opções, que são: clicar em adicionar outra atividade, caso haja mais de uma ou em crio, que significar criar, se houver apenas uma atividade.

Figura 22 - Tela para criação de atividade

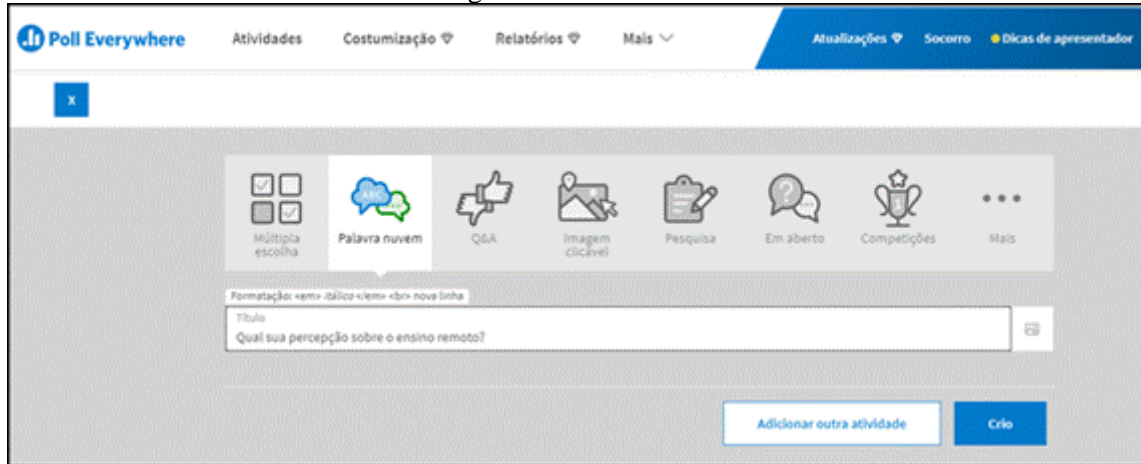


Fonte: Elaboração própria.



A fim de simulação<sup>5</sup>, foi criada uma atividade com uma pergunta sobre o ensino remoto, optou-se por nuvem de palavras, para o formato de resposta (Figura 23).

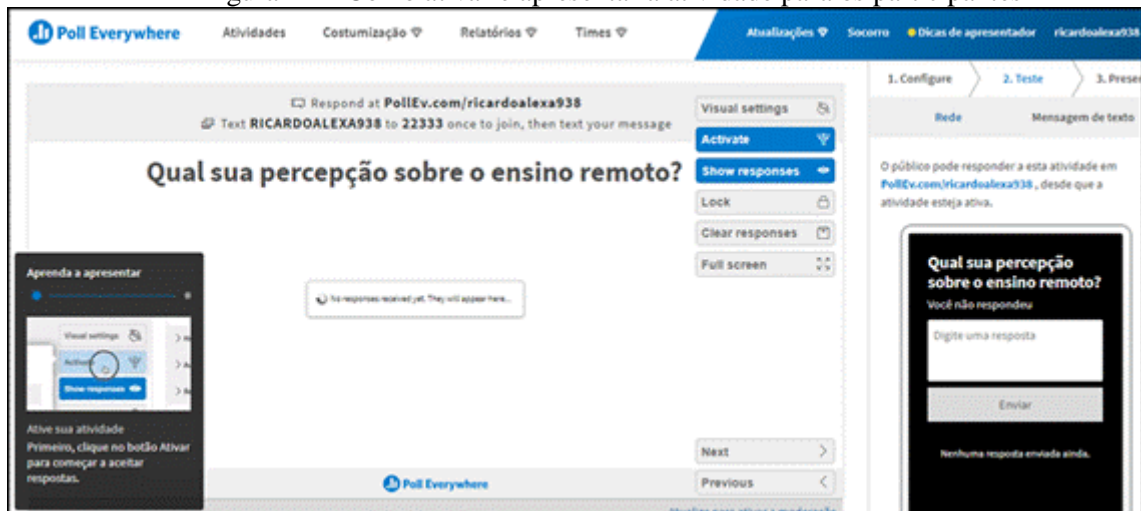
Figura 23 – Atividade criada



Fonte: Elaboração própria.

Após a criação da atividade, aparecerá uma tela que consta um vídeo explicativo (no canto inferior esquerdo), que mostra como fazer para ativar e apresentar a atividade para os participantes (Figura 24).

Figura 24 – Como ativar e apresentar a atividade para os participantes

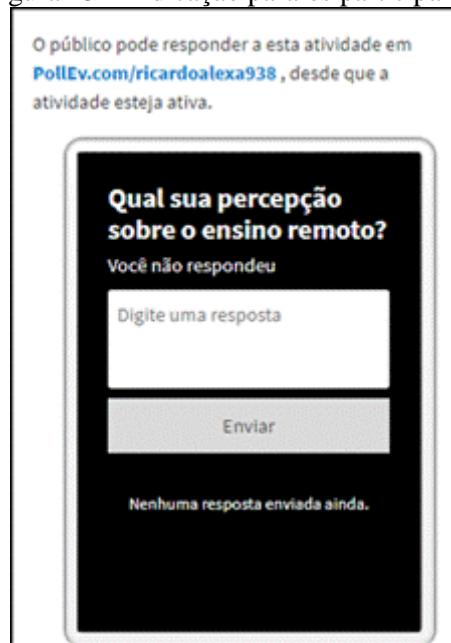


Fonte: Elaboração própria.

Após ativar a atividade, há a orientação de como os participantes deverão fazer para responder a pergunta (Figura 25).

<sup>5</sup> Foi utilizado um usuário fictício, pois na conta da pesquisadora já havia atividades criadas.

Figura 25 – Indicação para os participantes



O público pode responder a esta atividade em [PollEv.com/ricardoalexa938](https://PollEv.com/ricardoalexa938), desde que a atividade esteja ativa.

**Qual sua percepção sobre o ensino remoto?**

Você não respondeu

Digite uma resposta

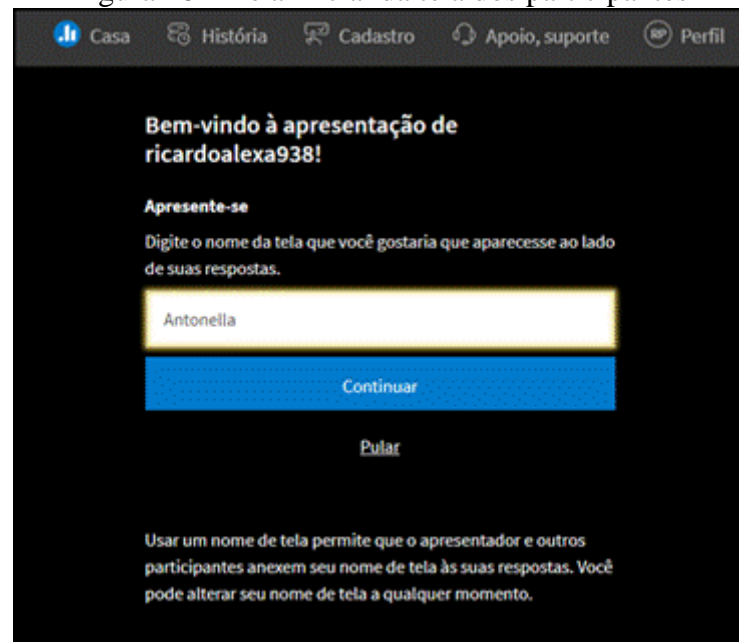
Enviar

Nenhuma resposta enviada ainda.

Fonte: Elaboração própria.

Ao acessar o endereço informado pela Plataforma, a saber: “PollEv.com/ricardoalexa98”, os participantes chegam à tela principal, em que deverão colocar os seus nomes (Figura 26).

Figura 26 – Tela inicial da tela dos participantes



Casa História Cadastro Apoio, suporte Perfil

**Bem-vindo à apresentação de ricardoalexa938!**

**Apresente-se**

Digite o nome da tela que você gostaria que aparecesse ao lado de suas respostas.

Antonella

Continuar

Pular

Usar um nome de tela permite que o apresentador e outros participantes anexem seu nome de tela às suas respostas. Você pode alterar seu nome de tela a qualquer momento.

Fonte: Elaboração própria.

Em seguida, o participante será direcionado para a tela em que deverá inserir a resposta sobre a pergunta feita na atividade (Figura 27).

Figura 27 – Inserção das respostas

Respondendo como Antonella

**Qual sua percepção sobre o ensino remoto?**  
Você não respondeu

Digite uma resposta

Enviar

Nenhuma resposta enviada ainda.

Fonte: Elaboração própria.

Ao enviar a resposta, no exemplo, foi a palavra “essencial”, essa já aparece para o professor em tempo real (Figura 27). À medida que os participantes vão respondendo, vai se formar uma nuvem de palavras (Figura 28), pois essa foi a opção escolhida no formato da resposta. Caso haja algum participante, que não esteja presente e deseje participar, basta o professor copiar o *link* (canto superior direito) e enviá-lo para o participante.

Figura 28 – Resposta de um participante

Respond at PollEv.com/ricardoalexa938  
Text RICARDOALEXA938 to 22333 once to join, then text your message

Qual sua percepção sobre o ensino remoto?

essencial

Visual settings  
Activate  
Show responses  
Lock  
Clear responses  
Full screen

1. Configure 2. Teste 3. Presente

Não está se apresentando? Compartilhe este URL para coletar respostas assíncronas:  
[https://PollEv.com/free\\_text\\_polls/Rk](https://PollEv.com/free_text_polls/Rk) [cópia de](#)

Qual sua percepção sobre o ensino remoto?

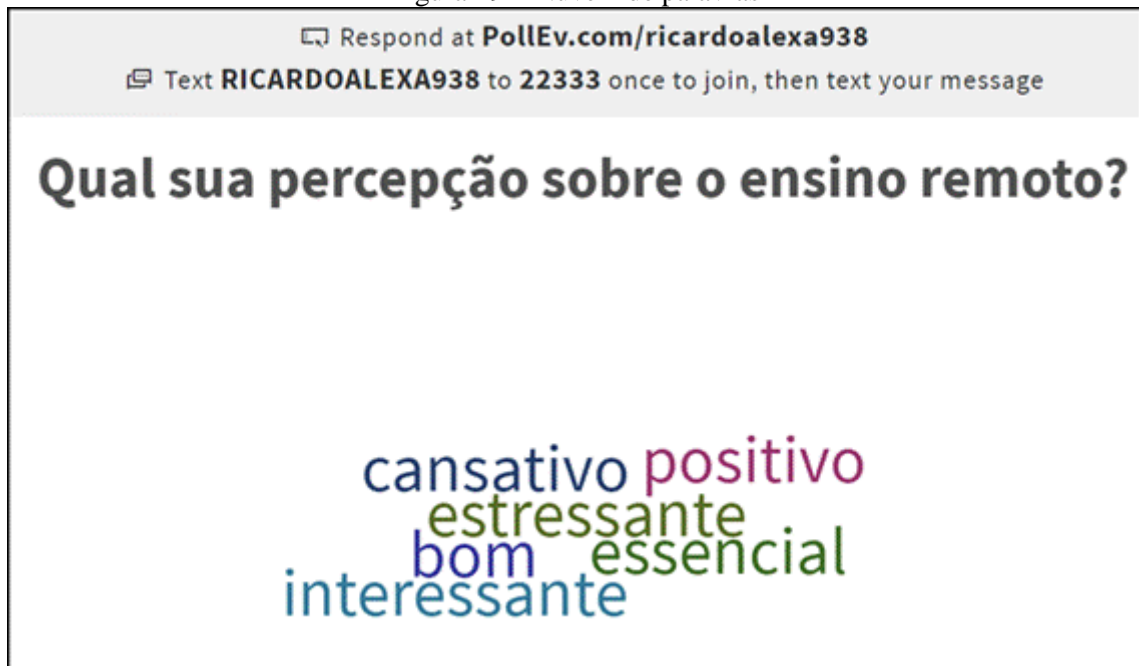
Next  
Previous

Atualize para ativar a moderação

Fonte: Elaboração própria.

Nuvem de palavras gerada a partir das respostas dos participantes (Figura 29). Um mesmo participante pode enviar mais de uma resposta. Quando aparece a resposta mais de uma vez, ela ganha um destaque maior.

Figura 29 – Nuvem de palavras

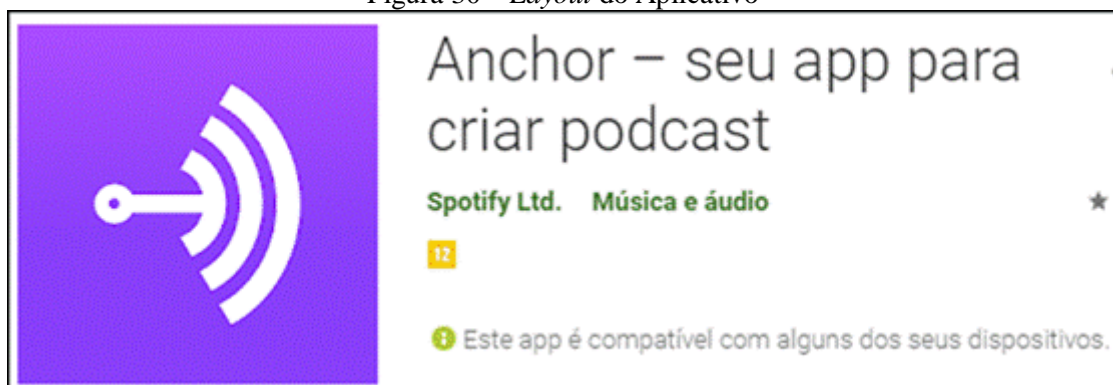


Fonte: Elaboração própria.

#### 4.3 Módulo 4 – Aplicativo para elaboração de *podcast*: *Anchor*

Para elaboração de *podcasts* sobre *fake news* foi utilizado o aplicativo *Anchor* (Figura 30). No *podcast*, eles deveriam descrever os fatos, as principais características e a repercussão da *fake news* abordada.

Figura 30 – Layout do Aplicativo



Fonte: *Google Play*

Para acessá-lo é preciso fazer um cadastro para efetuar o *login* ou ter uma conta do *Google*. A figura 31 apresenta a tela inicial do aplicativo e também alguns recursos disponibilizados no aplicativo. O usuário deve escolher uma das caixas, a vermelha (o assunto), a azul clara (gravação e microfones), verde (mostrar a estrutura), roxo (conversas e entrevistas), lilás (produzir com cuidado), verde claro (começando o trabalho) e azul escuro (qual a maneira de fazer um *podcast*?). É possível também inserir uma mensagem de voz

disponibilizada num álbum, gravar com mais de uma pessoa e colocar uma música de fundo. Em ferramentas, o usuário pode salvar o seu *podcast*, publicar ou compartilhá-lo em alguma plataforma, como por exemplo, o *spotify*.

Figuras 31 - Tela principal e Recursos



Fonte: Google Play

#### 4.4 Módulo 5 – *Hiperlinks* por meio do *QR Code*

Neste módulo promove-se uma discussão sobre os *hiperlinks*. O *QR Code* foi utilizado como um exemplo de *hiperlink*, que tem sido utilizado para diversos fins, como credenciamento de eventos, compra de ingressos, e tem se mostrado como um recurso favorável ao processo de ensino e aprendizagem. Para a produção de *QR Codes*, foi utilizada a Plataforma *QR Code Monkey* e para fazer leitura dos *QR Codes* produzidos, o aplicativo *QR Codes Reader*. O *QR Code* produzido deveria ser sobre um tema da área de Língua Portuguesa, que pudesse ser utilizado na prática docente com os alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).

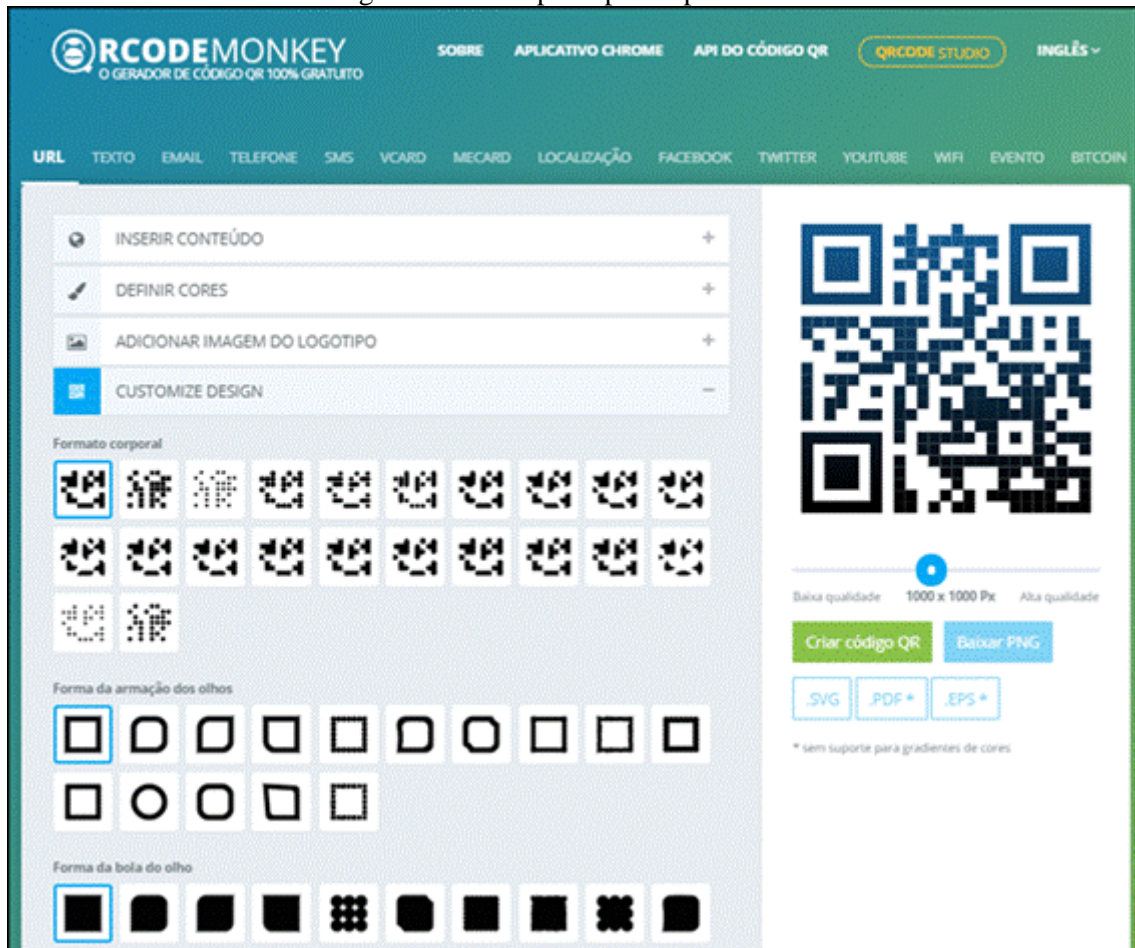
##### 4.4.1 Plataforma *QR Code Monkey* para elaboração de *QR Code*

Para acessar a plataforma não é necessário ter um cadastro prévio (Figura 28) e para elaborar o *QR Code*, basta preencher os campos disponíveis na página inicial:



- a) Inserir conteúdo – aqui deve ser fornecido a URL que será colocada no código. Se for um texto ou um arquivo, por exemplo, eles devem estar disponibilizados em algum local que gere um endereço, como no Drive.
- b) Cores – o *QR Code* criado pode ter uma cor só, gradiente de cores ou ainda, a cor dos olhos personalizados.
- c) Adicionar imagem do logotipo: caso deseje, é possível inserir uma imagem que represente o conteúdo, a página ou site informados.
- d) Customizar o desenho: há diversos formatos disponíveis para criação de um *QR Code*, dentre os quais: formato corporal, formato da armação dos olhos e o formato da bola do olho.

Figura 32 – Tela principal da plataforma



Fonte: qrcode-monkey.com

Depois de inserir as informações e escolher cores, formatos e imagens, é só clicar em: “Criar código QR”. Depois de elaborado, o *QR Code* pode ser salvo em PNG, como imagem ou PDF. Cabe ressaltar, que há também a versão paga com ainda mais recursos, tais como:

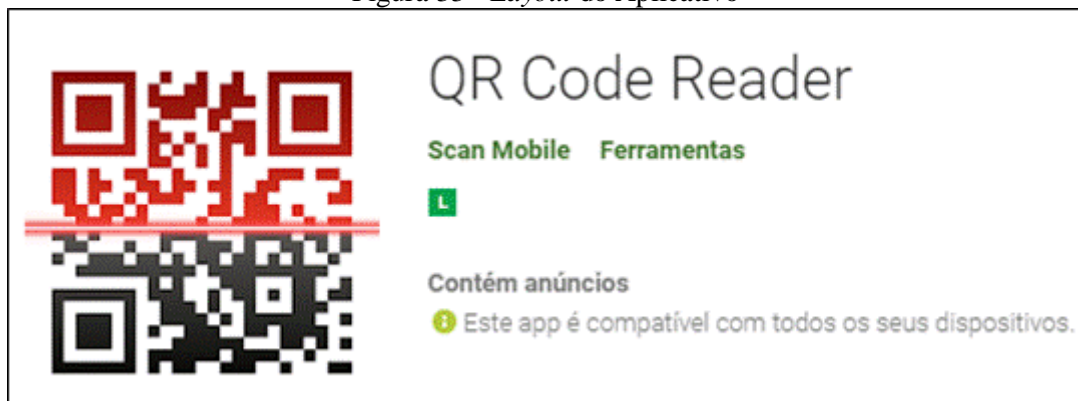
códigos QR dinâmicos, estatísticas de varredura, criação e edição em massa, pastas de campanha e mais opções de design. Para tal, deve-se acessar: <https://qrcode.studio>.

#### 4.4.2 Aplicativo *QR Code Reader* para leitura de *QR Code*

Após a elaboração dos *QR Codes* na Plataforma, orienta-se na proposta didático-pedagógica que os alunos façam leitura dos *QR Codes* produzidos pelos colegas, por meio do aplicativo *QR Code Reader*. Para utilizá-lo, é só acessar o *Google Play* ou *Play Store* e baixar o aplicativo (Figura 33). Vale destacar, que em alguns modelos de *smartphones* não é preciso instalar o leitor, basta abrir a própria câmera do celular para realizar a leitura.

Além da versão gratuita, tem também a outra, que é paga, denominada “*QR Code Studio*”. Nessa há opções de elaboração de QR dinâmicos, a partir de estatística de varredura, criação e edição em massa, pastas de campanha e mais opções de design.

Figura 33 - *Layout* do Aplicativo



Fonte: Google Play

#### 4.5 Módulo 5 – *Fanfics* compartilhadas no AVA

Para a produção das *fanfics*, sugere-se documento de texto do computador e compartilhamento no AVA, *Schoology*. Deste modo, pode-se solicitar a escolha de uma obra da preferência dos licenciandos, que possa ser abordada com alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio). Após a produção e compartilhamento das *fanfics*, os licenciandos podem interagir, fazer leitura das *fanfics* elaboradas pelos demais colegas, curtir e deixar comentários. A *fanfic*, referência ou que serve de base para as discussões e a proposta da atividade está compartilhada no AVA (Figura 34).



Figura 34 – Atividade proposta no Fórum de discussões

**Fórum sobre fanfics**

Agora que você já sabe o que são fanfics, escolha uma obra, série, filme, música, dentre outros, e crie uma fanfic. Lembre-se de:

- Colocar o nome da obra original;
- Especificar qual o tipo, se é série, filme, música, dentre outros;
- Curtir a fanfic que você achou interessante, que foi postada pelo colega;
- Comentar nas fanfics criadas pelos colegas.

Vamos lá! Capriche na produção de sua fanfic!

Postado Qui Fev 13, TARDE at 4:00 tarde

Escrever um comentário

Destacar usu... 14 postagens

**Elizabeth Paes** Editado · Qui Fev 13, TARDE at 3:49 tarde

A fanfic utilizada como exemplo foi criada a partir da música "Era um garoto que como eu amava os Beatles e os Rollings Stones", de Engenheiros do Hawaii. Essa experiência foi realizada por alunos do Ensino Médio Integrado em Informática de um Instituto Federal no Espírito Santo.

Fonte: FETTERMAN, J. V.; TAMARIZ, A. D. R. Práticas contemporâneas de linguagem e produção de fanfics nas aulas de português. In: BENEVENUTI, C. B.; ROSA, G. L. de; SOUZA, C. H. M. de. Leitura e produção de textos multimodais. Campos dos Goytacazes, RJ: Brasil Multicultural, 2019.

Mostrar menos

Curtir 🍌 2 · Responder

Fonte: Elaboração própria.

Sugere-se que outras plataformas, tais como: *Nyah! Fanfiction* e *Wattpad* sejam apresentadas para a criação de *fanfics*, pois possibilita maior visibilidade, caso esse seja o objetivo. O AVA foi utilizado na proposta desta atividade, pois permite o compartilhamento, assim como interações provocadas pelas ações como, curtir e comentar, a exemplo das redes sociais.

#### 4.6 Acesso aos recursos utilizados

No quadro 13 estão disponibilizados os *links* e *QR Codes* que dão acesso os recursos utilizados na Proposta didático-pedagógica “Tecnologias digitais na formação dos professores de Língua no contexto das múltiplas linguagens”.

Quadro 13 – Recursos utilizados na proposta

Recurso	Link	QR Code
AVA <i>Schoology</i>	<a href="https://www.schoology.com/">https://www.schoology.com/</a>	 A QR code with a blue and white color scheme. In the center, there is a blue rectangular box containing the Schoology logo (a white 'S' in a circle) and the word 'schoology' in white lowercase letters.
Aplicativo <i>MemeGeneratorFree</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zombodroid.MemeGenerator">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zombodroid.MemeGenerator</a>	 A QR code with a red and white color scheme. In the center, there is a dark blue rectangular box containing the text 'meme generator' in white lowercase letters, with 'FREE' written in green below it.
Site Museu de memes	<a href="http://museudememes.com">museudememes.com</a>	 A QR code with a blue and white color scheme. In the center, there is a blue rectangular box containing a circular logo with a blue fish-like character and the text '#MUSEUdoMEMES' in white uppercase letters below it.

<p>Site para gerar <i>memes</i></p>	<p>gerarmemes.com</p>	
<p>Plataforma para elaboração de infográficos</p>	<p><a href="https://www.canva.com/pt_br/">https://www.canva.com/pt_br/</a></p>	
<p>Plataforma digital <i>PollEverywhere</i></p>	<p>polleverywhere.com</p>	
<p>Aplicativo <i>Anchor</i></p>	<p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android">https://play.google.com/store/apps/details?id=fm.anchor.android</a></p>	

Plataforma para elaboração de <i>QR Codes</i>	<a href="https://www.qrcode-monkey.com/">https://www.qrcode-monkey.com/</a>	
Aplicativo para leitura de <i>QR Codes</i>	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.qrcodereader">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.qrcodereader</a>	

Fonte: Elaboração própria.

## 5 Considerações Finais

Destaca-se que dar contribuições para a formação de professores em relação ao uso pedagógico das TD, não é o mesmo que instrumentalizá-los, uma vez que se faz necessário integrar as tecnologias aos propósitos pedagógicos, para que essa utilização tenha sentido. Assim, é essencial recorrer ao uso de recursos, se os mesmos realmente apresentarem benefícios ao processo de ensino e aprendizagem (RIBEIRO, 2018). Neste sentido, salienta-se que a proposta esteve alinhada a um propósito pedagógico, que tinha como princípio a realização de um conjunto de atividades teórico-práticas mediadas pelo uso das TD, a fim da promoção do desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do protagonismo dos alunos.

Diante das orientações dos documentos oficiais, BNCC (BRASIL, 2018) e Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e BNC-Formação (BRASIL, 2019), que sinalizam para o uso pedagógico das TD, é imprescindível que os professores tenham em sua formação, seja inicial ou continuada, a consolidação desses princípios, para que não utilize as TD somente por necessidade ou para cumprir o que determina a legislação. O ideal, conforme indica Ribeiro (2018), é que os

professores tenham interesse em fazer esse uso, que experimentem, testem e avaliem os recursos para verificar a aplicabilidade deles em sua prática pedagógica.

Além disso, destaca-se que alguns recursos digitais podem ser mais difíceis de serem utilizados que outros. Neste sentido, ressalta-se que para o planejamento de atividades que envolvem o uso das TD, deve-se levar em conta que a interação e colaboração são essenciais para o êxito dos alunos. Uma vez que, em geral, as dificuldades são resolvidas graças à interação ocorrida entre alunos e também, alunos e professor durante as atividades, a partir do entendimento de que cada um tem um ritmo e habilidade e, assim, um colabora com o outro.

Almeja-se que o produto educacional, que tem como público-alvo os professores de Língua Portuguesa, em formação ou já atuantes na área, traga contribuições para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que considerem o uso pedagógico das TD, assim como as múltiplas linguagens, no âmbito da multimodalidade. Tendo em vista o planejamento de atividades que estejam em consonância com o que estabelece a BNCC (BRASIL, 2018) para o ensino de Língua Portuguesa aos alunos da Educação Básica (anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio).

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Brasília, 2018. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 01 fev. 2019.

Brasil. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CP Nº 2, de 20 de dezembro de 2019**. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC - Formação). Brasília, 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2019-pdf/135951-rcp002-19/file>. Acesso em: 28 dez. 2019.

LUCENA, H. M. A.; PONTES, V. M. A. de. .A interdisciplinaridade na leitura de textos mêmicos nas aulas de língua portuguesa. In: NUNES, A. O.; SOUZA, F. C. S.; FONTES, M. A. de. **Ensino na Educação Básica**. v. 2. Natal: IFRN, p. 326-348, 2018.

MORÁN, J; MASETTO, M.T.; BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 6. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2006.

NICHELE, A. G.; SCHLEMMER, E.; RAMOS, A. F. *QR Codes* na Educação em Química. **Renote**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 13, p. 1 - 9, 2015. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/61425>. Acesso em: 18 jul. 2019.

PAIVA, F. A. Leitura de imagens em infográficos. *In*: COSCARELLI, C. V. (org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

PINTO, A. C. M.; FELCHER, C. D. O.; FERREIRA, A. L. A. Considerações sobre o uso do aplicativo *QR Code* no ensino da Matemática: reflexões sobre o papel do professor. **Educação Matemática na Contemporaneidade: desafios e possibilidades**. São Paulo: SP, p. 1 – 11, 13 a 16 de julho de 2016.

RANGEL, R. S. dos; BATISTA, S. C. F.; PEIXOTO, G. T. B. Análise de dois ambientes de aprendizagem baseados em computação em nuvem. *In*: CONGRESSO INTEGRADO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (CITI), 9., 2017, Campos dos Goytacazes. **Anais [...]** Campos dos Goytacazes: IFF, 2017.

RIBEIRO, A. E. **Escrever, hoje:** palavra, imagem e tecnologias digitais na educação. São Paulo: Parábola, 2018.

SCHOOLGY. **About Schoology**. 2017. Disponível em: <https://www.schoology.com/about>. Acesso em: 20 abr. 2019.