CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Simony de Oliveira Sampaio

A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CONSOLIDAÇÃO DO LETRAMENTO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Rio de Janeiro
2025

Simony de Oliveira Sampaio

A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CONSOLIDAÇÃO DO LETRAMENTO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores: Prof Antônio Carlos de Abreu Mol, D. Sc
Prof Sheila da Silva Ferreira Arantes, D. Sc.

Rio de Janeiro
2025

S192c Sampaio, Simony de Oliveira
A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de Língua Portuguesa / Simony de Oliveira Sampaio; orientador: Antônio Carlos de Abreu Mol; coorientadora: Sheila da Silva Ferreira Arantes. – Rio de Janeiro, 2025.
183 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1. Tecnologias. 2. Letramento digital. 3.Aprendizagem. 4. Alunos. 5. Língua Portuguesa. I. Mol, Antônio Carlos de Abreu, prof. orient. II. Arantes, Sheila da Silva Ferreira, prof. coorient. III. Título.

CDD: 371.344

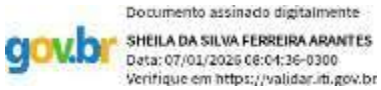
SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO

A CONTRIBUIÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA CONSOLIDAÇÃO DO LETRAMENTO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

A Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:



Profa. Sheila da Silva Ferreira Arantes, D. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Regina Célia Pereira de Moraes, D. Sc. (UniCarioca)

Profa. Erika Pedreira da Silva, D. Sc. (UERJ/FEBF)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a Deus…por estar ao meu lado, me protegendo e iluminando a minha mente na condução de todo esse árduo processo de construção de conhecimentos….

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, meus santos de devoção e a toda espiritualidade do Universo, por ter me permitido seguir com força, coragem e muita fé em busca da realização deste sonho, mesmo diante das inúmeras dificuldades que surgiram ao longo da caminhada. A minha mãe, que sempre acreditou no meu potencial. A todos os meus queridos amigos e colegas de profissão que me tanto me apoiaram e ajudaram no decorrer de todo esse árduo processo. A minha orientadora, professora Sheila Arantes, que me deu asas para voar e acreditou que eu poderia ousar e desbravar meus próprios limites, sem medo dos obstáculos. Aos meus estimados professores deste programa, em especial à professora Regina Moraes por ter me incentivado e me fazer sentir, durante todo o processo, acolhida e motivada, principalmente, quando meus pés me colocavam fora dos trilhos. Aos meus estimáveis amigos que tanto me ajudaram a superar cada obstáculo que passei, e também ao meu grupo de queridas professoras mestrandas que se formou logo naquele primeiro sábado de fevereiro do ano de 2024, quando iniciamos nossas aulas presenciais...Flávia, Débora, Regina e Daniele, companheiras nessa trajetória. Aos colegas, amigos, alunos, diretores e funcionários do Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura pelo carinho, cuidado e atenção às minhas dúvidas e angústias, por toda a força que me deram ao longo dessa trajetória. E aos meus alunos, não poderia deixar de registrar aqui meu gesto de gratidão. A todos, o meu muito obrigada!

Aprender e ensinar são práticas constantes na vida de um verdadeiro educador e devem ser levadas a sério com audácia, desempenho e determinação. Ser educador nos move e nos faz ver a arte de ensinar como tarefa suprema, porque através dela, somos agentes capazes de provocar mudanças e transformações na vida de todos os envolvidos.

Paulo Freire

RESUMO

A leitura e a escrita são ações necessárias na vida prática, não só no ambiente escolar, mas em diversas situações do cotidiano, e envolvem diferentes práticas sociais, que configuram o uso eficiente dessas habilidades. Sendo assim, é necessário repensar como a escola ainda apresenta práticas ultrapassadas de um ensino ineficaz e que desmotiva os alunos, à medida que não compreendem a importância dos conteúdos, vistos por eles como ultrapassados, que a escola reproduz. Assim, como hipótese, o desenvolvimento de uma metodologia dinâmica, interativa e permeada por tecnologias digitais, pode aumentar a motivação e o protagonismo desses alunos, em aprender através de uma aprendizagem significativa e inovadora. Esse estudo investiga uma turma, que iniciou o segundo segmento em um colégio da rede estadual do Rio de Janeiro, analisando como os dados obtidos podem contribuir para a elaboração de uma abordagem pedagógica mais eficaz de ensino. O objetivo geral foi promover e desenvolver o letramento de Língua Portuguesa, utilizando tecnologias digitais como ferramentas facilitadoras de aprendizagem no sexto ano de escolaridade. Trata-se de uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa que englobou 25 alunos da turma 603. Partindo das dificuldades de escrita apresentadas no decorrer do ano letivo, foi elaborada uma sequência didática focada em consolidar o letramento através de atividades envolvendo a produção textual com a temática dos contos maravilhosos, utilizando as tecnologias digitais disponibilizadas nos espaços multimídia do colégio. Além disso, também foi produzido um e-book como material didático de suporte. A pesquisa foi realizada após a aprovação pelo Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) e a conclusão sinaliza que é necessário utilizar uma metodologia mais dinâmica e interativa para motivar os alunos a aprender de forma mais significativa, uma vez que, as tecnologias digitais permeam várias ações que os mesmos realizam dentro e fora dos espaços escolares, bem como suas interações sociais.

Palavras-chave: Tecnologias; Letramento Digital: Aprendizagem; Alunos; Língua Portuguesa

ABSTRACT

Reading and writing are essential practices in everyday life, not only within the school environment but also across diverse daily situations. These practices involve different social dimensions that shape the effective use of such skills. Therefore, it is necessary to reconsider how schools continue to employ outdated methodologies that result in limited pedagogical effectiveness and contribute to student disengagement, as learners often fail to perceive the relevance of content, frequently viewed as obsolete, that is perpetuated by the school. The study hypothesizes that the development of a dynamic and interactive methodology supported by digital technologies may enhance students' motivation and agency, enabling them to learn through meaningful and innovative educational experiences. This study examines a sixth-grade class in a public school in the state of Rio de Janeiro, analyzing how the data collected may contribute to the development of more effective pedagogical strategies. The general objective was to promote and strengthen literacy in the Portuguese Language through the use of digital technologies as facilitators of sixth-grade students' learning. This qualitative action-research study involved 25 students from class 603. Based on the writing difficulties observed throughout the school year, a didactic sequence was designed to consolidate literacy through activities centered on textual production related to the theme of fairy tales, employing the digital technologies available in the school's multimedia facilities. Additionally, an e-book was produced as instructional support material. The research was conducted after approval by the Ethics and Research Committee (CEP), and the findings indicate the need to adopt more dynamic and interactive methodologies to foster meaningful learning, given that digital technologies permeate many of the practices students engage in both inside and outside the school environment, as well as their social interactions."

Keywords: Technologies; Digital Literacy; Learning; Students; Portuguese Language

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fluxograma..... .43
Figura 2 – Framework..... .45
Figura 3 – Infográfico..... .52
Figura 4 – Características do gênero textual conto..... .54
Figura 5 – Capa do material didático: E-Book..... .56
Figura 6 – Ficha Catalográfica do E-Book..... .57
Figura 7 – Sumário do E-Book..... .58
Figura 8 – Captura de tela: Submissão do projeto de pesquisa na PB.....60
Figura 9 – Captura de tela: Aprovação do projeto de pesquisa pela PB.....60
Figura 10 – Fachada do Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura.....62
Figura 11 – Captura de tela da 2ª etapa do 1º dia da SD..... .63
Figura 12 – Captura de tela da 2ª etapa do 1º dia da SD..... .64
Figura 13 – Exibição de vídeo do Youtube na sala maker.....65
Figura 14 – Captura de tela da 3ª etapa do 1º dia da SD..... .65
Figura 15 – Intervenções pedagógicas na 3ª etapa do 1º dia da SD.....66
Figura 16 – Captura de tela da 4ª etapa do 1º dia da SD..... .67
Figura 17 – Captura de tela reescrita de conto utilizando o Canva.....67
Figura 18 – Captura de tela da 5ª etapa do 1º dia da SD..... .68
Figura 19 – Avaliação do 1º dia da SD utilizando a Nuvem de Palavras.....68
Figura 20 – Segundo dia de aplicação da SD na sala maker..... .69
Figura 21 – Captura de tela da 2ª etapa do 2º dia da SD..... .70
Figura 22 – Exibição de vídeo com o conto: “O dono da bola”..... .71
Figura 23 – Exibição de vídeo com a biografia da autora Ruth Rocha.....71
Figura 24 – Captura de tela da 3ª etapa do 2º dia da SD..... .72
Figura 25 – Alunos escrevendo suas biografias utilizando o Padlet.....73
Figura 26 – Captura de tela das produções escritas feitas no Padlet.....73
Figura 27 – Captura de tela das produções escritas no Padlet.....74

Figura 28 – Captura de tela das produções escritas no Padlet.....75
Figura 29 – Captura de tela da 4ª etapa do 2º dia da SD..... .76
Figura 30 – Atividade de gamificação com a Plataforma Kahoot.....76
Figura 31 – Momento de avaliação do 2º dia da SD.....77
Figura 32 – Captura de tela da 2ª etapa do 3º dia da SD..... .78
Figura 33 – Exibição de vídeo do conto “Marcelo, Marmelo, Martelo”.....79
Figura 34 – Captura de tela da 2ª etapa do 3º dia da SD..... .79
Figura 35 – Atividade de consolidação do conceito de substantivo.....80
Figura 36 – Captura de tela da 3ª etapa do 3º dia da SD..... .80
Figura 37 – Captura de tela da atividade de gamificação com Wordwall.....81
Figura 38 – Captura de tela da 4ª etapa do 3º dia da SD..... .82
Figura 39 – Captura de tela de produção textual utilizando o Canva.....83
Figura 40 – Captura de tela de produção textual utilizando o Canva.....84
Figura 41 – Alunos participando da SD no lab de informática do CEMEAF.....86

LISTA DE FLUXOGRAMAS

Fluxograma 1 – Fluxograma da sequência didática……..……43
Fluxograma 2 – Fluxograma do percurso metodológico……...……52

LISTA DE GRÁFICOS E TABELAS

Gráfico 1 – Faixa etária da turma 603.....90
Gráfico 2 – Assimilação de conteúdos de acordo com as áreas trabalhadas.....94
Tabela 1 – Respostas dos alunos sobre a participação nas atividades da SD.....88
Tabela 2 – Opiniões sob o uso da tecnologia como facilitadora de aprendizagem...89
Tabela 3 – Respostas sobre as atividades mais interessantes da SD.....90
Tabela 4 – Conteúdos assimilados com a realização das atividades.....92
Tabela 5 – Utilização do computador e celular em momentos extra-escolar.....93
Tabela 6 – Falas sobre a participação em outras atividades que envolvam as tecnologias digitais no colégio..... 95
Tabela 7 – Observações sobre a eficiência das atividades desenvolvidas na SD....96
Tabela 8 – Questionamento sobre a eficácia do livro didático e das tecnologias digitais como facilitadoras de aprendizagem..... 97
Tabela 9 – Opiniões sob a atuação da professora no decorrer da SD.....99
Tabela 10 – Opiniões sobre o desenvolvimento e a eficácia da SD.....101

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

LDBEN – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC – Ministério da Educação

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

SAEB – Sistema de Avaliação da Educação Básica

SD – Sequência Didática

TALE – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TAS – Teoria da Aprendizagem Significativa

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 16
1.1. Inquietação..... 16
1.2. Caracterização do Problema..... 18
1.3. Tecnologia na Educação..... 20
1.4. Relevância..... 22
1.5. Objetivos..... 24
1.5.1 Objetivo Geral..... 24
1.5.2 Objetivos Específicos..... 24
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA..... 25
2.1. O letramento na era das tecnologias digitais..... 25
2.1.1. Letramento digital na BNCC..... 29
2.1.2. Multiletramentos na escola..... 34
2.1.3. A produção escrita na perspectiva do letramento digital..... 36
2.2. A importância da aprendizagem significativa..... 40
2.3. A sequência didática e o framework..... 42
2.4 Tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa..... 46
2.5. Os recursos tecnológicos como facilitadores de aprendizagem..... 48
3. PERCURSO METODOLÓGICO..... 49
4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS..... 53
4.1 Elaboração da sequência didática permeada pelas tecnologias digitais..... 53
4.2 Desenvolvimento do material didático como suporte técnico..... 56
4.2.1 Recurso Tecnológico Utilizado..... 59
4.3 Apreciação pelo Comitê de Ética e Pesquisa..... 60
4.4. Organização e Etapas da Sequência Didática..... 61
4.4.1. O primeiro dia da Sequência Didática..... 62
4.4.2 O segundo dia da sequência didática..... 69
4.4.3 O terceiro dia da sequência didática..... 77
4.5 Percepções e impacto das atividades desenvolvidas..... 85
5 . ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO..... 86
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 103
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 105

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) ..... .111
APÊNDICE B – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....116
ALUNO (TALE)..... .116
APÊNDICE C – FRAMEWORK DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA..... .120
APÊNDICE D – FICHA DE MATERIAL DIDÁTICO..... .129
MATERIAL DIDÁTICO - E-BOOK..... .129
APÊNDICE E – MATERIAL DIDÁTICO: E-BOOK.....132
ANEXO A – FRAMEWORK DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA..... .182
ANEXO B – PARECER CONSUBSTANCIADO CEP UNESA.....183
ANEXO C – TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL..... .186

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

O trabalho pedagógico voltado para a aquisição da leitura e escrita sempre norteou a minha prática profissional. Sou formada em Letras e Pedagogia com especialização em Língua Portuguesa, atuei como docente alfabetizadora em diferentes redes públicas municipais de ensino, como Nova Iguaçu, Rio de Janeiro, Queimados, São João de Meriti e Duque de Caxias, sendo que nesta última, exerço atualmente a função de vice-diretora.

No decorrer dos meus vinte e seis anos de exercício do magistério, sempre observei que o processo de alfabetização e letramento era extremamente penoso para alguns alunos, devido a inúmeras dificuldades que eles apresentam, tornando-os analfabetos funcionais, fato que os impossibilita de ler, compreender e produzir diferentes tipos de texto, com eficiência e compreensão.

Em minha segunda matrícula, atuo como professora regente de língua portuguesa, da rede estadual de ensino, na cidade de Nova Iguaçu, no Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura, onde observo em minha prática pedagógica que os alunos ingressantes no segundo segmento do ensino fundamental, sexto ano de escolaridade, demonstram grande desinteresse pelas aulas consideradas tradicionais, ou seja, aquelas centradas no uso do livro didático, que muitas vezes apresenta atividades descontextualizadas e que não facilitam a aprendizagem da leitura, gramática e produção textual, pois grande parte dos alunos não conseguem ler os textos e compreender o enunciado das atividades, o que dificulta ainda mais o trabalho do professor, ao utilizar esse instrumento pedagógico, em uma sala de aula repleta de alunos.

Observo também na minha realidade enquanto professora da rede pública estadual do Rio de Janeiro, em um colégio localizado numa comunidade periférica da Baixada Fluminense, que as condições de ensino e aprendizagem estão cada vez mais difíceis a cada ano, pois o número excessivo de alunos que são matriculados nas turmas de sexto ano, geralmente mais de quarenta estudantes por turma, é excessivo, o que dificulta muito o trabalho de todos nós, professores que atuamos nessa etapa de escolaridade, que demanda tanta atenção e intervenções pedagógicas eficientes.

Além disso, recebemos uma parte dos alunos, oriundos da rede municipal de Nova Iguaçú, que chegam sem estarem plenamente letrados; alguns também com defasagem de idade, devido às inúmeras reprovações por que já passaram no decorrer do primeiro segmento do ensino fundamental.

Diante dessa inquietação, constato que esses alunos apresentam cada vez mais dificuldades na leitura, compreensão e principalmente na produção escrita, sendo que alguns não conseguem realizar leituras simples, pois não foram plenamente alfabetizados dentro do período proposto. Estas dificuldades se tornam ainda maiores neste período pós-pandemia, onde boa parte dos alunos não teve condições de acompanhar as aulas on-line ou participar de recuperação de estudos.

Verifico que na realidade escolar onde atuo, há um enorme desinteresse dos alunos em relação à sua aprendizagem. Muitos apresentam uma boa frequência, porém isso não significa que estão de fato apreendendo ou conseguindo boas notas, fato que constantemente é apresentado nas reuniões pedagógicas e constatado nos gráficos avaliativos dos conselhos de classe.

Nas atividades de sondagem diagnóstica que realizo no início do ano letivo, constato que um número significativo dos alunos que recebemos para iniciar o segundo segmento do ensino fundamental, não se encontram plenamente alfabetizados, ou seja, ainda não são letrados, pois apresentam muitas dificuldades no uso eficiente da língua portuguesa, como por exemplo: reescrita de textos, confecção de listagens, leitura e construção de sentidos em diferentes gêneros textuais, como também reconhecer e utilizar corretamente o uso de sinais de pontuação, ortografia das palavras, regras de acentuação, marcação de parágrafos, coesão e coerência, entre outros conteúdos minimamente necessários para que possam estar eficientemente letrados.

Diante dessa realidade, creio ser necessária a utilização de práticas pedagógicas mais eficientes, de forma a introduzir as novas tecnologias digitais disponíveis como facilitadoras de aprendizagem, objetivando motivar o interesse pelo conhecimento. Constato que boa parte dos alunos utilizam o aparelho celular na escola, entretanto não conseguem realizar o uso pedagógico desta tecnologia, no contexto de uma aprendizagem significativa.

Com tantos recursos digitais disponíveis, é urgente que sejam utilizados para melhorar a atratividade das aulas e consequentemente, alcançar melhores índices de

aprendizagem significativa, proporcionando aos alunos o pleno desenvolvimento de suas competências e habilidades na área de língua portuguesa.

-

1.2. Caracterização do Problema

Vivemos uma era em que a globalização das chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TDIC) apresentam constante evolução, tornando-se, pois cada vez mais necessário que toda essa rapidez com que as tecnologias circulam possam ser utilizadas na escola como possibilidades de promover aprendizagens mais eficientes.

Dessa forma, não basta apenas inserir um recurso tecnológico desprovido de significado meramente para constar que a tecnologia está sendo utilizada, mas promover estratégia de aprendizagem significativa. Os autores Vargas e Araújo (2020) afirmam que um ensino considerado tradicional, focado apenas na transmissão e assimilação de saberes e tendo a figura do professor como centro do processo educativo, perde lugar diante de tantas demandas da sociedade contemporânea, cada vez mais dependente do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

Observa-se que o ensino da Língua Portuguesa no início do segundo segmento do ensino fundamental, encontra-se ainda distante do universo da cultura digital, pois permanece pautado nas atividades oriundas do livro didático que, na maioria das escolas públicas, não chega em quantidade suficiente para todos os alunos, além disso está muito distante da construção de conhecimentos e aprendizagens significativas, que despertem o interesse dos alunos em aprender utilizando as tecnologias que usam em situações práticas do seu cotidiano.

As dificuldades de leitura, compreensão e produção textual que os alunos ingressantes do sexto ano do ensino fundamental apresentam na disciplina de letramento de língua portuguesa, ficam bem evidentes quando o trabalho pedagógico é voltado para o ensino considerado tradicional, focado exclusivamente no uso do livro didático ou em atividades descontextualizadas, apresentadas pelo docente.

Para Soares (2000) o letramento é definido como a condição de quem, além de saber ler e escrever, utiliza essas habilidades como práticas sociais eficientes, ou seja, não se limita apenas à mera decodificação de palavras, fato que ocorre na alfabetização considerada tradicional e pela qual boa parte dos alunos passaram nos

anos iniciais, mas envolve uma compreensão mais crítica e reflexiva sobre a leitura e a escrita.

Vale destacar que o simples fato de possuir um smartphone não garante que este aluno seja capaz de utilizá-lo como uma ferramenta de aprendizagem significativa, pois o que se observa dentro do cotidiano na escola é que eles apenas o utilizam de forma limitada, restringindo-se a pequenas ações específicas, principalmente relacionadas ao uso de aplicativo de mensagem ou alguma determinada rede social.

Dessa forma, é necessário que cada vez mais a escola utilize os recursos tecnológicos disponíveis para melhorar a atratividade de suas atividades pedagógicas. Vivemos uma era em que as diversas tecnologias digitais apresentam constante evolução, ou seja, o que hoje é considerado inédito, amanhã possivelmente já estará ultrapassado, atento a essa realidade, o docente deve adquirir uma postura de mediador, pois ao mesmo tempo em que ensina, também está disponível a aprender com as demandas que seus alunos trazem para o ambiente escolar. Gonçalves e Kanaane (2021) afirmam que é função inerente ao professor auxiliar seu aluno na apropriação do conhecimento, fazendo uso de abordagens que envolvam a criticidade, a fim de facilitar a construção de suas aprendizagens através das ferramentas tecnológicas disponíveis no ambiente escolar.

Com toda essa evolução e rapidez com que as tecnologias digitais circulam em nosso meio social, profissional e educacional, a escola deve estar atenta as possibilidades de aprendizagem significativa que elas possam facilitar em sala de aula

Os autores Gomes et al. (2023) afirmam que no contexto atual do mundo pós-pandemia, os professores devem compreender a utilização das TDIC como aliadas no ensino da Língua Portuguesa, pois os ambientes digitais facilitam novas possibilidades de aprendizagem envolvendo as tecnologias acessíveis também aos alunos que, em muitos casos, não têm esse acesso em suas casas.

Dessa forma, a proposta de trabalho voltado para o letramento digital visa consolidar a construção de conhecimentos significativos para os alunos, não só durante o período escolar, mas que possam utilizá-los também fora da escola, nas inúmeras demandas sociais em que eles enfrentarão na vida prática, como por exemplo, saber preencher corretamente um curriculum vitae.

O ensino da língua portuguesa, no início do segundo segmento do ensino fundamental, apresenta inúmeras lacunas em que as atividades desprovidas de

significação não contribuem para despertar o interesse e a motivação dos alunos em aprender. Aliado a esse fato, observa-se que os alunos chegam a essa etapa de escolaridade, carregando muitas pendências de aprendizagens que não foram plenamente concluídas no decorrer do primeiro segmento, sendo a principal a dificuldade de se utilizar a língua portuguesa de forma eficiente, ou seja, plenamente letrada.

E a tecnologia se insere nessa realidade como uma possibilidade para facilitar a conclusão dessas aprendizagens. Para Alves e Farias (2023), é de extrema urgência e importância que iniciemos, na realidade da sala de aula, uma metodologia que envolva a utilização dos recursos e ferramentas tecnológicas que a escola possuir, visando facilitar as aprendizagens dos educandos.

Assim, o ensino da língua portuguesa deve ser ministrado de forma eficaz, que estimule o aluno a aprender, pois o mesmo, observará que os conteúdos ministrados em sala, fazem sentido para a sua vida fora da escola. De acordo com Gonçalves (2024), um ensino conectado com as TDIC facilita a compreensão de que o conhecimento deve estar integrado entre as diferentes áreas do conhecimento, indo além da mera memorização de regras e classes gramaticais, pois os conteúdos estudados na escola devem dialogar com a vida prática, tornando-se mais interessante para os estudantes.

Neste contexto, o problema da pesquisa é o desinteresse que os alunos ingressantes no sexto ano do ensino fundamental apresentam pelas aulas consideradas tradicionais, ou seja, focadas apenas no uso do livro didático. Esses alunos não se encontram plenamente letrados, apresentando muitas dificuldades na compreensão da leitura e na produção de textos.

1.3. Tecnologia na Educação

As novas demandas do mundo globalizado em que vivemos devem permear uma educação cada vez mais eficiente e tecnológica, pois não é mais possível excluir essas demandas das salas de aula.

De acordo com Acri e Ruiz (2022), as tecnologias digitais seguem a mesma tendência de outras tecnologias que já são presentes na educação, ou seja, surgiram fora da escola e foram incorporadas ao cotidiano escolar, possibilitando novas formas de acesso à informação, percepção e memória. Assim, torna-se necessário que este

desafio funcione como um estímulo para todos, alunos, professores e equipe pedagógica em prol de melhores aprendizagens, porém, Braga (2013) alerta que a simples incorporação dessas tecnologias digitais por si não garantem o caráter inovador que se costuma atribuir, mas sim o uso que o professor consegue fazer em aula com as possibilidades de inovação que as TDIC proporcionam.

A tecnologia evolui constantemente, pois a cada nova necessidade que surge, observa-se avanços significativos seja nas ferramentas utilizadas, nos dispositivos eletrônicos, ou na pluralidade de aplicativos disponíveis. De acordo com Câmara, Arantes e Legey (2024), a escola precisa assumir o seu papel como mediadora em relação ao uso da tecnologia seja orientando os professores quanto ao uso eficiente dessas ferramentas, como também valorizando os conhecimentos prévios que os alunos possuem.

Verifica-se que no ambiente educacional a utilização das novas tecnologias digitais contribui para aumentar o interesse dos alunos pelas aulas, pois estimula que a aprendizagem ocorra de forma significativa, fato que pode contribuir para a melhoria do ensino. Para Souza Nunes, Alves e Alves (2023), a utilização de dispositivos eletrônicos e digitais representa novas possibilidades de viabilizar práticas de ensino inovadoras, o que certamente contribuirá em diferenciadas formas de construção de conhecimentos.

É importante que os alunos tenham a consciência do papel da escola em sua vida, e esse despertar de interesse só ocorrerá quando o ensino deixar de utilizar atividades estanques e descontextualizadas de sentido, que não levam o aluno a refletir sobre a aplicação daquele conteúdo na sua vida prática fora da realidade escolar. Como contraponto a essa realidade, os autores Dalcin et al. (2024) afirmam que a inserção das TDIC na educação possibilita uma maior atratividade para os alunos, pois despertam o interesse pela aprendizagem, facilitando o desenvolvimento das competências digitais.

Entretanto, percebe-se que o trabalho mediado pelas novas tecnologias digitais na educação enfrenta desafios como a dificuldade de acessar à internet em escolas da rede pública de ensino, falta de investimentos em equipamentos modernos, além das formações pedagógicas deficientes que dificultam a apropriação desses conhecimentos pelos professores.

Assim, é necessário que tanto alunos quanto professores estejam inseridos nessas novas possibilidades de aprender, superando dificuldades para que possam

construir novos paradigmas de ensino, pois as pessoas que não estiverem devidamente preparadas para acompanhar essa evolução tecnológica podem ficar a parte da sociedade.

Conscientes dessa demanda, é necessário que os docentes insiram cada vez mais em suas práticas o uso e o aperfeiçoamento dessas tecnologias para ajudarem seus alunos a superarem as dificuldades de aprendizagem. Para isso, afirmam Câmara, Arantes e Legey (2024), por estarem inseridos dentro da cultura digital, os alunos reconhecem a importância dessas ferramentas serem utilizadas também dentro da escola, integradas aos seus processos de ensino e aprendizagem.

Para que o uso das TDIC seja implementado com sucesso nas escolas, é necessário que os professores estejam motivados e saibam incluí-las em seu planejamento pedagógico. Melo e Lucena (2021) reafirmam a importância de se investir na capacitação docente, pois observa-se ainda um grande déficit em relação a formações específicas para habilitá-los a esse uso. Assim, torna-se importante reorganizar as atividades docentes além de se investir em programas de capacitações constantes para que os professores adquiram conhecimentos relevantes que ajudem a sanar as dificuldades que os alunos apresentam, com o apoio das ferramentas digitais que a escola possui, visando, assim, atender a essa grande demanda social que temos atualmente.

Com tantos recursos digitais disponíveis, é possível que sejam utilizados para melhorar a atratividade das aulas e, consequentemente, alcançar melhores índices de aprendizagem significativa, proporcionando aos alunos o pleno desenvolvimento de suas competências e habilidades na área de língua portuguesa.

1.4. Relevância

Tradicionalmente na educação pública brasileira, o livro didático ocupa um lugar de destaque, servindo em determinados locais e regiões como único material de apoio pedagógico para alunos e professores. Através do PNLD (Programa Nacional do Livro Didático), esses livros passam por uma avaliação feita por especialistas de cada área, sendo posteriormente enviado para escolha dos professores, para depois serem fornecidos às escolas da rede pública com um período de utilização estipulado de até quatro anos.

Os autores Apolônio et al (2019) destacam os avanços significativos que a implantação desse programa trouxe para a educação nos sistemas públicos de ensino, porém pontuam que os professores continuam a tecer críticas em relação tanto à qualidade do material quanto ao fato de estarem em um nível de conteúdos bem elevados, em relação à realidade de aprendizagem dos alunos, o que torna dificultoso o seu uso em sala de aula.

Diante dessas considerações, observa-se que nas aulas de língua portuguesa estas dificuldades também são verificadas, pois muitos alunos não conseguem ler e entender as atividades expostas no livro didático, seja pelo tamanho dos textos utilizados, como também pela interpretação dos enunciados das atividades propostas; além de não ter a quantidade suficiente de livros didáticos para todos os alunos utilizarem, o que dificulta ainda mais a sua utilização.

Para suprir essas lacunas expostas pelos docentes, a presente pesquisa propõe uma metodologia diferenciada através da elaboração de uma sequência didática baseada na teoria da aprendizagem significativa, de forma a motivar alunos a construírem seus conhecimentos ativamente.

Segundo Costa Júnior et al (2023), os professores podem utilizar a teoria de Ausubel para criar planos de aulas que valorizem o aprendizado significativo através de conexões entre os seus conhecimentos prévios e os novos conteúdos que serão estudados, além de valorizar as vivências que os alunos trazem para a escola.

O conceito de aprendizagem significativa aqui apresentado se encontra estruturado na teoria de David Ausubel (1963), que define a importância de se conectar os conhecimentos prévios dos alunos, chamados por ele de subsunçores, que funcionam como uma espécie de ancoradouro e que possibilitam compreender e aprender os novos conhecimentos adquiridos.

Puhl, Muller e De Lima (2020) definem os subsunçores como conhecimentos específicos e estáveis na estrutura cognitiva dos alunos e que, a partir das interações e aprendizagens, vão absorvendo os novos conteúdos, além de ampliar aqueles que serviram de apoio. Portanto, na teoria da aprendizagem significativa (TAS), se não houver os conhecimentos prévios, não haverá a condição necessária para que a interação ocorra de forma competente.

Espera-se que esta metodologia motive os alunos a aprenderem de uma forma diversificada e criativa, ou seja, que não se baseie apenas na utilização do livro didático como único instrumento pedagógico possível, mas que possibilite novas

formas de ensinar e aprender, através da aplicação das atividades aqui propostas, sendo necessário romper com a metodologia tradicional, além da compreensão de que a tecnologia veio para auxiliar os processos de ensino e aprendizagem dentro da escola, incentivando o protagonismo dos alunos frente a essas novas formas de aprender.

1.5. Objetivos

1.5.1 Objetivo Geral

Promover o desenvolvimento do letramento de língua portuguesa, utilizando tecnologias digitais como ferramentas facilitadoras de aprendizagem no sexto ano do ensino fundamental.

1.5.2 Objetivos Específicos

Planejar e elaborar uma sequência didática que integre atividades de letramento com o uso de tecnologias digitais.

Desenvolver um material didático como suporte técnico e prático para a implementação da sequência didática.

Implementar a sequência didática em turmas do sexto ano, utilizando recursos digitais para tornar as aulas mais interativas e engajantes.

Avaliar os resultados obtidos com a aplicação da sequência didática, analisando sua eficácia e aplicabilidade como estratégia motivadora para a aprendizagem da língua portuguesa.

Identificar as percepções dos alunos e professores sobre o impacto das atividades propostas no processo de ensino e aprendizagem, por meio de entrevistas, questionários e observação sistemática.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. O letramento na era das tecnologias digitais

Nesse estudo, os alicerces teóricos da pesquisa que tratou sobre a consolidação do letramento de língua portuguesa, foram embasados pelos seguintes autores: FREIRE (1996), ROJO (2013), SOARES (2013), AUSUBEL (1963), cujas contribuições foram indispensáveis para levantar discussões em torno dos conceitos relativos à importância da leitura, da produção textual e ao uso das tecnologias digitais.

O ser humano se comunica através da linguagem e, durante muitos anos, o ensino da leitura e escrita focava estritamente em atividades ligadas a mera decodificação das letras do alfabeto e associação de sons. Assim, o processo de alfabetização focava na memorização de letras, sílabas, sons e palavras, tornando-se desfocado de sentido, valorizando a repetição, a cópia, as atividades descontextualizadas, que não consideravam o ensino da língua materna como algo sóciointerativo.

Posteriormente, a prática do letramento surgiu como uma necessidade de tornar mais significativa essa aprendizagem. Na perspectiva de Soares (1998), um sujeito letrado é aquele que se apropriou de forma efetiva dos usos sociais da leitura e da escrita. Dessa forma, a autora também afirma que o ato de letrar precisa envolver as habilidades de leitura e escrita contextualizadas, para que possa ter sentido na vida do aluno e que o habilitem a exercer o seu papel em diversas esferas da sociedade atuante.

Freire (1981), ao afirmar que *a leitura do mundo precede a leitura da palavra*, já destacava a importância de compreendermos a realidade social em que estamos inseridos e de que formas podemos intervir no mundo que nos cerca, tendo consciência da magnitude que o domínio eficiente da leitura e da escrita pode trazer para qualquer cidadão. Na atualidade, observa-se que essas habilidades e competências continuam tendo grande importância, visto que evoluíram do papel para as telas, através das tecnologias digitais.

De acordo com Moreira (2012), diversas pesquisas nas áreas de Educação, Letras e Linguística preocupam-se em conceituar o termo letramento ,com destaque para Soares (2002, 2006), Kleiman (2008). Nota-se que nesses trabalhos, as autoras

procuram apresentar considerações importantes sobre o letramento, observando que estamos inseridos em uma sociedade moderna e altamente conectada, permeada por várias tecnologias, logo, é necessária uma visão ampliada desse conceito para que as pessoas procurem se apropriar dessas novas competências que já são uma realidade desse século XXI: a era digital.

É importante pontuar que existem diversas definições e estudos sobre o conceito do termo “letramento”. Kleiman (2008), considera-o como uma prática de leitura e escrita. Entretanto, a autora afirma que essas ações podem estar inseridas como um conjunto de práticas sociais, determinadas por contextos e objetivos específicos.

Para Soares (2006), é importante destacar que existem diferenças entre estar alfabetizado e ser letrado. Enquanto a primeira condição associa-se mais a capacidade do indivíduo de conseguir ler e escrever, a segunda relaciona-se mais em como a pessoa faz uso eficiente da leitura e da escrita no seu cotidiano.

A autora também afirma que o conceito de letramento digital é utilizado para referir-se as habilidades de leitura e escrita através do uso do computador e pela internet. Assim, apresenta-se uma nova visão no conceito de letramento, que sugere que a palavra seja pluralizada: há letramentos, e não somente um tipo específico de letramento, isto é, “diferentes espaços de escritas e diferentes mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita resultam em diferentes letramentos.” (SOARES, 2002).

Na era digital, vivemos cercados de textos e informações por todos os lados, ou seja, a sociedade atual é intrinsicamente multimodal, fato que pressupõe a necessidade de um indivíduo ser letrado digitalmente, pois precisa apropriar-se dessas informações, que nem sempre se limitam ao texto escrito, pois abrange diferentes linguagens como a visual, auditiva, espacial, que circulam em todos os meios.

Assim, desenvolver o letramento digital nas escolas deve ser mais do que a capacidade de usar fontes digitais no cotidiano, mas a habilidad e de utilizá-las, como também expressar o seu pensamento crítico, conforme definem Barbosa, Araújo e Aragão (2016) ao afirmarem a necessidade de que a tecnologia seja discutida como uma ferramenta educacional e não como um fim, e que o letramento digital seja realcionado a capacidade dos indivíduos utilizares as TDIC com o objetivo de facilitar a aprendizagem.

A autora Dionísio (2005) procura estabelecer uma relação evidente entre os conceitos de multimodalidade e de letramento, pois evidencia que o sujeito letrado deve ser capaz de atribuir sentido a mensagens, bem como de produzir mensagens que se compõem de diferentes linguagens.

As demandas relativas à habilidade leitora têm requerido do sujeito competências cada vez mais avançadas de letramento. No mundo conectado da atualidade, que facilita o acesso aos meios de comunicação e informação, proporcionados pelo avanço da interatividade, surge a necessidade de refletir sobre a complexidade inerente ao uso social da leitura e da escrita, que os indivíduos letrados precisam exercer, bem como sobre as facetas diversas envolvidas nesse processo, contemplando, assim, a multimodalidade que compõem os textos na era das tecnologias digitais.

Assim, como evidência Dionísio (2005), o letramento envolve as diferentes modalidades que compõe os textos que circulam na sociedade. A autora também afirma que: “na sociedade contemporânea, a prática de letramento da escrita, do signo verbal deve ser incorporada à prática de letramento da imagem, do signo visual”.

Compreende-se então que o sujeito letrado deve ter, as ferramentas necessárias à produção e compreensão dos textos multimodais. Para Rojo (2007), os atos de ler e escrever continuam fundamentais na interação virtual, e isso torna urgente o estudo e a discussão sobre o letramento digital.

Diante disso, corroborando o pensamento de Rojo (2007), o conceito de letramento digital poderia ser entendido como a capacidade de ler, escrever, entender e interagir de forma crítica e eficaz, utilizando informações e tecnologias online, expandindo o seu uso para além de simplesmente manusear ferramentas, mas sim utilizá-las para incluir produção interpretação de textos multimodais e a participação em práticas sociais digitais.

Contudo, o que se observa em grande parte do cotidiano escolar é uma realidade em que a prática pedagógica continua focada apenas no uso do livro didático, ou nem isso, visto que nem sempre há livros disponíveis para todos.

Dentro dessa perspectiva, as dificuldades de leitura, compreensão e produção textual que os alunos ingressantes no segundo segmento do ensino fundamental apresentam na disciplina de Língua Portuguesa ficam bem evidentes quando o trabalho docente é voltado para o ensino considerado tradicional, focado exclusivamente no uso do livro didático ou em atividades descontextualizadas, que

não consideram os conhecimentos prévios dos alunos, como também não estimulam a motivação para aprender. Dentro desse contexto, observa-se que as novas tecnologias digitais podem despertar o interesse por aulas mais atrativas em que os alunos consigam associar o conhecimento que adquirem na escola com o seu uso prático na vida fora da escola.

De acordo com Alves e Farias (2023), é necessário romper com a metodologia tradicional, além de compreender que a tecnologia veio para auxiliar os processos de ensino e aprendizagem dentro da escola, incentivando o protagonismo dos alunos frente a essas novas formas de aprendizado que o universo da cultura digital pode proporcionar.

A utilização das novas tecnologias digitais na educação ainda gera muitos questionamentos na comunidade escolar, pois algumas dúvidas ainda permeiam a prática docente, com relação ao uso e eficiência das ferramentas tecnológicas como instrumentos facilitadores de aprendizagem. É notório observar também que muitos professores não receberam formação adequada para lidar com esses recursos, seja nas universidades ou dentro de suas redes de ensino, fato que acaba criando uma certa resistência para utilizá-las.

De acordo com Borges e Silva (2006), a inserção das pessoas na chamada Sociedade da Informação ocorre quando elas conseguem desenvolver as habilidades necessárias para acessar e utilizar a informação com competência. Para Moreira (2012), *o conjunto dessas habilidades é chamado pela Ciência da Informação de information literacy,* palavra que poderia ser traduzida como uma habilitação para a competência em informação, ou seja, uma espécie de letramento informático que é algo importante e necessário para a formação dos cidadãos do século XXI, que são capazes de acessar, interagir e aprofundar seus conhecimentos através da utilização dos diversos recursos digitais disponíveis na atualidade.

Apesar de vivermos numa era predominantemente digital, é notório observar que, na realidade de boa parte das escolas, principalmente aquelas inseridas nas redes públicas de ensino, planejar uma aula mediada pela tecnologia continua sendo uma tarefa muito difícil, para alguns professores, sobretudo quando ainda acreditam que a aprendizagem é centrada somente na atuação do educador como único detentor do conhecimento. Por isso, é necessário também que os professores tenham acesso a capacitações que os habilitem a aprimorar a sua prática em torno da educação através

das mídias digitais, e que as escolas tenham o mínimo que seja de recursos tecnológicos disponíveis para o desenvolvimento dessas competências.

Nesse sentido, também é importante destacar a importância de se criar dentro do ambiente escolar, independentemente do ano ou etapa de escolaridade, uma cultura de aprendizagem permeada por tecnologias digitais, como facilitadoras de construção de conhecimentos significativos. Para Rojo e Barbosa (2015), a escola deve propiciar aos alunos, experiências culturais e práticas pedagógicas que circulem em ambientes digitais, consolidando suas aprendizagens eficazmente.

2.1.1. Letramento digital na BNCC

As tecnologias da informação e da comunicação já são uma realidade no cotidiano dos estudantes brasileiros, sendo utilizadas ou não nos ambientes escolares com uso sistematizado. Vivemos uma era que é marcada pelo uso rotineiro de aparelhos eletrônicos e os jovens aparecem como grandes usuários das tecnologias proporcionadas pelos chamados smartphones, tablets, notebooks, entre outras ferramentas tecnológicas da atualidade.

Observa-se que esses jovens utilizam com muita facilidade esses recursos que se tornaram muito mais do que simplesmente um apetrecho tecnológico, pois evoluíram como parte de uma nova construção da identidade de ser, de viver e de se relacionar, ou seja, contribuem para a construção de uma nova cultura, permeada pelo advento das novas tecnologias: a cultura digital.

Santaella (2014) afirma que a expansão dos aparelhos móveis proporcionou uma hiperconectividade na qual nossos corpos e mentes permanecem plugados em diversas bases de dados e redes sociais. Assim, essa imersão no universo da cultura digital faz com que os jovens se tornem mais exigentes em relação às formas tradicionais de ensino e aprendizagem, uma vez que já estão vivenciando e aprendendo, muitas vezes de forma autônoma ou com seus pares, outros modos de aprendizagem, utilizando tecnologias móveis conectadas em redes.

Dessa forma, a articulação entre cultura e tecnologias digitais exige um repensar do currículo e das práticas exercidas na escola, sobretudo, na educação básica, onde se encontra matriculada boa parte desses jovens; e essa preocupação se mostra presente também na Base Nacional Comum Curricular (2017).

A BNCC caracteriza-se por ser o “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, 2017). Foi elaborada para ser um documento norteador na formulação dos currículos de redes em diferentes esferas de ensino: federal, estadual e municipal.

A produção desse documento iniciou-se no ano de 2015. Durante os anos de 2015 e 2016, ocorreram consultas públicas em todo país, proporcionando a participação da população, como também dos profissionais de educação, para as observações e a construção do material. No ano de 2017, o texto referente ao Ensino Fundamental foi encaminhado e aprovado pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), sendo então oficializado pelo Ministério da Educação (MEC).

Seu principal objetivo é contribuir para um alinhamento entre as principais políticas públicas educacionais do país, seja na formação de professores, programas de capacitação, avaliações externas como o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), que é aplicado regularmente nas redes públicas de ensino, além de estabelecer critérios para o acompanhamento da infraestrutura das escolas. Essas e outras ações buscam o fortalecimento da educação pública brasileira para garantir o acesso, permanência e a aprendizagem dos alunos.

O documento da BNCC traz de forma clara a necessidade de se incorporar nas escolas, as tecnologias digitais como parte do processo de ensino e aprendizagem, de modo a favorecer o desenvolvimento de conhecimentos, competências, habilidades e valores necessários para atuar nesse contexto de educação contemporânea.

Para assegurar direitos de aprendizagem e desenvolvimento de todos, estabelece a cultura digital como uma das suas competências gerais, pois define as metas que objetivam preparar os alunos para o uso eficiente da tecnologia, elencadas na competência 5, além da compreensão deste uso e suas implicações.

A BNCC é composta pelas chamadas dez competências gerais para a educação básica, sendo que desse total, ao menos quatro mencionam a atenção para o uso de recursos tecnológicos ou aquelas que são consideradas como vivências digitais (1, 2, 4 e 5, utilizando a ordem numérica usada na BNCC), duas se referem à atenção ao conteúdo (6 e 7) e uma outra ao diálogo e cooperação (9). Portanto, sete das competências gerais estão alinhadas com assuntos relacionados às competências infocomunicacionais.

Observa-se também destaque para as tecnologias nas áreas de Linguagem, Matemática e Ciências da Natureza, objetivando contemplar conceitos como os de cultura digital, os multiletramentos (letramentos em diversas linguagens, como os visuais, as sonoras, as verbais e as corporais) e novos letramentos (conjunto de práticas específicas da mídia digital que operam a partir de uma nova mentalidade, regida por uma ética diferente) (BNCC, 2017).

Mas o que são as competências para a BNCC? A Base define o conceito de competências como uma “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BNCC, 2017).

De acordo com a Base, a ideia de competência está alinhada com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDBEN nº 9394/96, em seu artigo de nº 35, que indica que “os resultados das aprendizagens precisam se expressar e se apresentar como sendo a possibilidade de utilizar o conhecimento em situações que requerem aplicá-lo para tomar decisões pertinentes”. Também menciona os PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), publicados no final dos anos 90, como um documento que já detalhava naquela época, o conceito de competências a serem adquiridas pelos alunos em todas as áreas de conhecimento.

O texto da BNCC indica que as dez competências gerais funcionam como uma base do documento de modo que elas exercem influência sobre todas as práticas pedagógicas. Logo, se a tecnologia está presente em uma ou mais competências gerais, espera-se que esta recomendação influencie nas práticas das áreas do conhecimento de todos as demais áreas em que a BNCC está ancorada.

É importante destacar que as tecnologias digitais não devem ser utilizadas apenas como atividades desprovidas de sentido, sem cunho pedagógico, pois necessitam promover “aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs” (BNCC, 2017). Assim, foram propostos 7 eixos, referentes a utilização de recursos digitais, que devem compor a base curricular de todas as etapas da educação básica, são eles:

1. Utilização de ferramentas digitais: precisam ser capazes de usar ferramentas multimídia e periféricos para aprender e produzir.

> 2. Produção multimídia: utilizar recursos tecnológicos para desenhar, desenvolver, publicar e apresentar produtos (como páginas de web, aplicativos móveis e animações, por exemplo) para demonstrar conhecimentos e resolver problemas.
>
> 3. Linguagens de programação: usar linguagens de programação para solucionar problemas. Domínio de algoritmos: compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
>
> 4. Domínio de algoritmos: compreender e escrever algoritmos, utilizar os passos básicos da solução de problemas por algoritmo para resolver questões.
>
> 5. Visualização e análise de dados: interpretar e representar dados de diversas maneiras, inclusive em textos, sons, imagens e números.
>
> 6. Mundo digital: entender o impacto das tecnologias na vida das pessoas e na sociedade, incluindo nas relações sociais, culturais e comerciais.
>
> 7. Uso ético: utilizar tecnologias, mídias e dispositivos de comunicação modernos de maneira ética, sendo capaz de comparar comportamentos adequados e inadequados.
>
> BNCC (2017)

De acordo com Perrenoud (2000), não é mais possível excluir as tecnologias digitais do campo pedagógico, pois elas estão incluídas entre as 10 competências para ensinar. Dessa forma, a BNCC expressa em seu documento a orientação para que se inclua essas atividades a fim de que possam facilitar a apropriação desse conhecimento, utilizando-os de forma crítica e eficiente, para que possam desenvolver habilidades e competências necessárias ao mundo tecnológico, no qual todos nós estamos inseridos.

Assim, as discussões e estudos sobre a apropriação dessa competência se atualizam, à medida que as ferramentas digitais evoluem e podem contribuir para o fortalecimento das aprendizagens. Soares (2002) já definia o letramento digital como “certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela sejam diferentes do estado ou condição do letramento dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel”.

Dessa forma, a autora propõe que a leitura e a escrita produzidas nesse ambiente de cibercultura da contemporaneidade dê lugar a uma pluralização da palavra letramento, uma vez que o uso de diferentes tecnologias de escrita, possibilitam diferentes tipos de letramentos.

Dentro desse contexto, deve-se salientar que os professores enfrentam um grande desafio pela frente que é aprender a desenvolver essas competências digitais para torná-las aliadas no seu fazer pedagógico, tendo em conta que boa parte dos alunos tem acesso a elas no seu cotidiano, assim a escola precisa estar atenta a essas demandas para poder se beneficiar das possibilidades de ensino que as novas tecnologias digitais podem proporcionar.

Para Machado e Amaral (2021), é necessário que ocorra o envolvimento de toda comunidade escolar na concepção do uso significativo dessa competência, de forma a possibilitar o acesso e uso dessas tecnologias digitais propostas na BNCC, realmente apropriadas e eficientes dentro das realidades dos sistemas de ensino em que estão inseridas. Dessa forma, a competência cinco que trata da cultura digital está voltada para reconhecer o seu potencial como facilitador e motivador de aprendizagens mais críticas e significativas, conforme exposto na BNCC:

> A construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica (Brasil 2018)

Da mesma forma como não é mais possível excluir as tecnologias digitais do cotidiano escolar, também é preciso observar em que condições as escolas das redes públicas encontram-se em relação ao uso e a manutenção dos equipamentos tecnológicos, além de uma conexão de qualidade à internet.

É notório observar que a BNCC discursa sobre um panorama considerado ideal para que as TDIC atuem como facilitadoras de aprendizagem, contando com equipamentos modernos e de qualidade, o que nem sempre condiz com a realidade.

Acri e Ruiz (2022) afirmam que as demandas apresentadas pela BNCC são propícias, no entanto, desconsideram a realidade da maior parte das escolas da rede pública, muitas vezes sucateadas e desprovidas de recursos essenciais. Além disso, espera-se que o professor receba uma excelente formação tecnológica em seus

cursos de graduação, o que nem sempre acontece, tornando-os aptos a lidar com as demandas tecnológicas que os sistemas de ensino explicitam em seus currículos.

2.1.2. Multiletramentos na escola

O conceito de multiletramentos pode ser definindo como o reconhecimento da diversidade de práticas letradas existentes na sociedade contemporânea, que exige do indivíduo uma maior capacidade de interagir com diferentes formas de comunicação, não se restringindo apenas ao texto escrito tradicional. Essa abordagem foi proposta inicialmente por um grupo de pesquisadores participantes de um colóquio na cidade de Nova Londres (Connecticut, EUA), em 1996. Após uma semana de discussões, foi publicado um manifesto denominado: *A Pedagogy of Multiliteracies – Designing Social Futures.*

De acordo com as diretrizes desse manifesto, o grupo de pesquisadores envolvidos afirmava a necessidade de uma proposta pedagógica que ampliassse o conceito tradicional de letramento, pois era preciso englobar a pluralidade de formas de linguagens (multimodalidade) que emergem na atualidade. Para Rojo (2012), o Grupo de Nova Londres foi pioneiro em meados da década de 90, ao apontar que os jovens daquela época já utilizavam novas ferramentas de acesso à comunicação e informação, que acarretavam novos letramentos, instituindo um caráter multimodal.

Assim, diante dessa perspectiva, foi criado o conceito de multiletramentos, como uma forma de superar as limitações das abordagens tradicionais, englobando a variedade de ações e habilidades como a capacidade de ler, interpretar, criar e construir sentidos em uma sociedade cada vez mais pluralista.

É importante que os textos multimodais possam ser explorados como uma importante ferramenta no ensino da Língua Portuguesa. Nesse sentido, os materiais didáticos que privilegiem o uso das tecnologias digitais podem exercer um papel fundamental, pois professores e educadores, ao utilizá-los no ensino como estratégia diversificada para trabalhar os conteúdos curriculares, facilitam o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a formação do sujeito letrado.

A BNCC (2017) também incorporou o conceito de multiletramentos, pois reconhece a diversidade de linguagens e mídias, orientando que a escola promova a interpretação e produção de textos em diferentes suportes, a fim de preparar os alunos para o desenvolvimento de uma visão crítica da linguagem no mundo digital.

As autoras Andrade e Dias (2025) corroboram o pensamento de Rojo (2009) quando afirmam que as práticas tradicionais de letramento utilizadas atualmente nas escolas não são mais suficientes para possibilitar aos alunos a participação com eficiência nas atividades que demandam o uso social da leitura e escrita, por isso a importância de se incorporar as possibilidades de aprendizagem, baseadas na teoria de multiletramentos, para que possibilitem a construção da autonomia dos alunos na vida social, como também no mundo do trabalho, possibilitando assim a sua emancipação social.

Para Silva e Borges (2020), a propagação do uso da internet na sociedade atual possibilita novas formas de interação social e aprendizagem diferenciadas, baseadas nos meios de comunicação digital. Assim, o indivíduo ao utilizar algum dispositivo eletrônico conectado em rede, como um smartphone ou tablet, por exemplo, necessita das competências típicas da cultura digital. E essas competências estão cada vez mais presentes na vida atual, pois não só os jovens utilizam esses aparelhos em sua vida prática.

Na contemporaneidade, as pessoas utilizam cada vez mais seus dispositivos para além da leitura de informações, notícias ou checagem de suas redes sociais, pois o telefone celular expandiu suas funções para muito além de fazer e receber chamadas, tornando-se um instrumento que, além de compartilhar informações, realiza pagamentos online, solicita carros via aplicativo, entre outras funcionalidades. No advento do século XXI é necessário que essa tecnologia também seja utilizada como mais um instrumento facilitador de novas aprendizagens.

O aluno de hoje está cada vez mais distante da vida considerada “analógica”, e a escola precisa acompanhar essa evolução, adaptando para o seu cotidiano as funcionalidades que as tecnologias digitais podem trazer, ressignificando o uso dos dispositivos eletrônicos, ao contrário de simplesmente proibir o seu uso no ambiente escolar. As práticas tradicionais de letramento, conforme afirma Rojo (2009), não conseguem mais atender tantas demandas que observamos nesses estudantes hiperconectados, tornando-se urgente a incorporação dos multiletramentos da era digital.

2.1.3. A produção escrita na perspectiva do letramento digital

No decorrer das últimas décadas, mesmo com a reformulação do ensino da Língua Portuguesa nas escolas, através da influência da Linguística Textual, o que se observa na prática de sala de aula é que o desempenho de alunos inseridos nos diferentes níveis de ensino, em relação a produção textual, ainda apresenta inúmeras dificuldades, para desenvolver plenamente as habilidades de escrita. Fato que implica na necessidade de se utilizar novas abordagens em relação a essa habilidade.

Em função do exposto, questiona-se: por que os alunos continuam apresentando tantas dificuldades e até mesmo uma certa resistência, quando são cobrados a produzirem textos nas aulas de Língua Portuguesa? Diante desse questionamento, costuma-se rotular boa parte deles como desinteressados, e dispersos, eximindo assim a escola e sua prática pedagógica de procurar desenvolver atividades mais significativas para se trabalhar o ensino da língua.

Para Lerner (2002), a escola necessita passar por uma transformação na forma de lidar com a leitura e a escrita e essa transformação deve ser profunda e isso demanda tempo. Segundo a autora, a dificuldade em se trabalhar o ato de ler e de escrever pode ser considerada uma demanda histórica, pois, durante muito tempo, o ensino da língua privilegiou o estudo gramatical, tido de certa forma, como um patrimônio dos grupos socialmente privilegiados, portanto, ainda se observa uma certa resistência, entre o sentimento de mudança, referente à democratização do ensino e a manutenção da reprodução de uma ordem social.

Dentro desse panorama educacional que perdurou por décadas, a falta de efetividade nas propostas de trabalho com a Língua Portuguesa resultou em um quadro de grande fracasso no ensino da leitura e escrita, chamando a atenção para a importância de se reformular o trabalho a partir de uma nova perspectiva.

Nesse contexto, surgiram os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN – no ensino fundamental, documento publicado no final dos anos 90 com a proposta de um ensino centrado no texto com enfoque nos diferentes gêneros discursivos e textuais que circulam socialmente, destacando a importância de que “cada aluno se torne capaz de interpretar diferentes textos, de assumir a palavra e, como cidadão, de produzir textos eficazes nas mais variadas situações.” (BRASIL. Ministério da Educação. PCN Ensino Fundamental, 1997).

Coerente com o que já preconizava o PCN, Bazerman (2005) afirma que o ensino da língua, através da perspectiva dos gêneros textuais, possibilita uma melhor aprendizagem, como também o desenvolvimento das habilidades comunicativas e a compreensão plena do mundo com que está se comunicando. Assim, cada indivíduo torna-se apto a participar ativamente nos espaços discursivos em que se inserem, comunicando, compreendendo e interagindo melhor nas diversas situações comunicativas que vivenciamos.

Segundo Marcuschi (2002), quando o sujeito se apropria dos gêneros textuais obtém uma ferramenta indispensável de socialização para a inclusão funcional dos indivíduos nas atividades sociais em que estão inseridos, apropriando-se dessa importante habilidade; o que os leva a refletir e desenvolver o pensamento crítico.

Assim, a produção textual consolida-se como uma atividade importante, que merece muita atenção, pois os textos produzidos pelos alunos, em sala de aula podem e devem ser usadas como recurso significativo de ensino para trabalhar a língua, propriamente dita, passando de mera atividade de escrita descontextualizada, cujos objetivos são apenas “tirar nota”, para um instrumento que realmente esteja voltado ao ensino eficiente. Coerente com essa proposta, é preciso que as atividades de leitura, produção de textos e a análise linguística sejam utilizadas como norteadoras da prática pedagógica de ensino de Língua Portuguesa.

Portanto, para que o aluno possa participar efetivamente como cidadão, precisa do domínio da língua, tanto em sua forma oral, quanto escrita, para que possam se expressar com clareza, produzindo discursos coerentes com o papel que se espera dele por isso, o papel da educação formal, deve ser o de priorizar essa formação.

Segundo Lajolo (1982), a leitura não deve ser meramente uma atividade de decifração dos sentidos de um texto, mas sim um processo de interlocução entre o leitor/autor mediado pelo instrumento que é o texto escrito. Coerente com esse pensamento, o ensino da disciplina de Língua Portuguesa e Produção Textual também precisa nortear essas interações e saber adequar isso a diferentes situações de nosso cotidiano.

Quando o aluno produz um texto, como cidadão, escreve um discurso e manifesta não somente uma adequação da sua língua oral e escrita para as situações em que um gênero discursivo é produzido, como também escreve suas impressões, gostos, ideias, opiniões e visões sobre o mundo que o cerca em sua realidade.

Os PCN afirmam que:

> O discurso, quando produzido, manifesta-se linguisticamente por meio de textos. Assim, pode-se afirmar que texto é o produto da atividade discursiva oral ou escrita que forma um todo significativo e acabado, qualquer que seja sua extensão. É uma sequência verbal constituída por um conjunto de relações que se estabelecem a partir da coesão e da coerência. Esse conjunto de relações tem sido chamado de textualidade. Dessa forma, um texto só é um texto quando pode ser compreendido como unidade significativa global, quando possui textualidade. Caso contrário, não passa de um amontoado aleatório de enunciados. (BRASIL, 1997)

A definição de texto e de textualidade apresentada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa (PCN) inspira uma reflexão acerca do uso da língua, pois para que ocorra a produção de um discurso é necessário mais do que o mero domínio das regras gramaticais ou ortográficas, é fundamental que seja trabalhada a textualidade. Toda produção escrita precisa apresentar coesão e coerência, pois, ao produzir uma mensagem, deve-se ter também a propriedade sobre aquilo que se escreve. E isso só acontece quando o aluno desenvolve a capacidade de questionar e refletir sobre o mundo ao seu redor.

Marcuschi (2008) corrobora a visão de Lerner (2002), ao afirmar sobre a urgência de transformações nas práticas de produções textuais no ambiente escolar. Ainda se observa uma forte vertente de ensino tradicional nas formas de se trabalhar com textos no cotidiano do ensino fundamental, pautado pelo uso das mesmas propostas de ensino, que preconizam a exposição e a memorização, ações que são criticadas por Amorim (2021), citando a obra de Freire (1974), ao definir a educação bancária, ou seja, um mero depósito de informações na mente do aluno, compartimentando as informações sem nenhuma conexão entre elas.

Ocorre assim, a estagnação da prática pedagógica nas aulas de produção textual, que, na maioria das vezes é composta por duas fases: a primeira, pela aula expositiva em que o professor expõe as tipologias textuais e seus elementos, e a segunda, pela proposição de que o aluno reproduza essas tipologias, de acordo com um tema previamente sugerido, na qual a preocupação maior do aluno centra-se em quantas linhas precisa escrever.

Diante de todo o panorama exposto e como forma de minimizar as dificuldades relacionadas à produção textual na escola, é notório constatar que o uso de tecnologias digitais nas aulas de produção textual, realizado de forma consciente, planejada e em conformidade com o viés enunciativo discursivo proposto pelos PCN (1997) e a BNCC (2017), pode motivar e facilitar a aprendizagem dos alunos, transformando-se em uma atividade agradável, contínua e atualizada, dialogando, assim, com uma visão sociointeracionista da escrita e com os objetivos traçados pelos PCN de Língua Portuguesa, que descrevem a escrita como atividade significativa, por isso, é importante considerar as situações de comunicação, ou seja, as diferentes esferas humanas em que os textos transitam.

De acordo com Silva (2019), uma estratégia eficiente para resolver as dificuldades relacionadas ao ensino da produção textual na escola pode ser a inclusão do uso das tecnologias digitais nas aulas de produção textual, a fim de que este uso seja oportunizado através de uma prática consciente, de um planejamento eficaz em conformidade com a proposta didática preconizada pelos PCN. Assim, as aulas de produção textual na escola podem transformar-se em uma atividade agradável e contínua, utilizando a tecnologia com eficiência, voltada para o favorecimento de uma aprendizagem mais envolvente.

As novas tecnologias digitais podem facilitar o processo de produção textual, pois apresentam uma grande variedade de recursos imagéticos que podem ser acrescentados aos textos escritos, conforme afirma Silva (2019).

Assim, espera-se que o uso dessas tecnologias, tão utilizadas pelos alunos nas esferas extraescolares, não sejam vistas como uma atividade que vá concorrer com o professor e sua prática pedagógica, pelo contrário, podem tornar-se aliadas às práticas de escrita e contribuir para que algumas situações que acontecem em sala de aula como a desmotivação, dificuldades de coesão, coerência e até mesmo o medo que alguns alunos enfrentam quando precisam escrever em uma produção textual, sejam minimizados no decorrer das aulas.

2.2. A importância da aprendizagem significativa

A Teoria da Aprendizagem Significativa foi desenvolvida pelo psicólogo norte-americano David Ausubel nos anos 60, sendo considerada uma proposta psicoeducativa que busca explicar o processo de aprendizagem escolar, através da

valorização das vivências dos alunos, além de ser aplicada também em diferentes ambientes educacionais.

Para Ausubel, a aprendizagem torna-se muito mais significativa, à medida que um novo conteúdo é incorporado através das conexões entre as novas informações e o conhecimento prévio existente. Neste processo, o aprendizado significativo ocorre quando uma pessoa é capaz de dar sentido à nova informação, interagindo com o que já foi aprendido. Quando ocorre essa interação, evita-se que a aprendizagem seja um processo mecânico, repetitivo e esquecível, tornando-se cheio de significados e colaborando para que o ato de aprender seja real e eficaz.

Segundo Costa Junior et al. (2023), a TAS se baseia na compreensão de que a aprendizagem significativa ocorre quando uma pessoa é capaz de fazer conexões significativas entre novas informações e o conhecimento existente. Segundo Ausubel, o aprendizado significativo requer que um indivíduo compreenda e faça uso das novas informações de forma significativa. Isto significa que uma pessoa deve ser capaz de fazer sentido da informação e aplicá-la a seu conhecimento existente.

Além disso, o aprendizado significativo também exige que os alunos estejam comprometidos no processo de aprendizagem, pois eles devem ser capazes de analisar os novos conteúdos aprendidos a fim de construir interações significativas com o objeto do conhecimento. Dessa forma, a aprendizagem significativa também exige uma postura mais ativa por parte dos alunos e menos centrada na figura do professor como o único detentor do saber absoluto.

De acordo com Pelizzari et al. (2002), para que ocorra o aprendizado significativo, é necessário que o aluno demonstre disposição para aprender, evitando a memorização, que caracteriza a chamada aprendizagem mecânica, além disso, o conteúdo escolar que será trabalhado necessita ser psicologicamente significativo, ou seja, cada aluno precisa conectar esses conhecimentos com suas experiências. Assim, o chamado conhecimento prévio funcionará como uma base para que os alunos utilizem os chamados subsunçores, que são definidos por Ausubel como apoio para ancorar os novos conhecimentos em sua estrutura cognitiva.

Dentro dessa perspectiva, as novas informações encontrarão seu caminho para integrar e interagir com o que o indivíduo já conhece, logo, a aprendizagem significativa é preferível à memorização mecânica por ser uma forma mais eficiente de absorver o conhecimento.

Ainda de acordo com esse processo, observa-se que o conhecimento prévio também é importante para o desenvolvimento da habilidade de inferência, sendo que esta pode ser definida como a capacidade de construir conclusões a partir das novas informações. Ao combinar conhecimento prévio com novas informações, o aluno é capaz de realizar conexões e conclusões significativas.

Conforme o exposto sobre a TAS, observa-se que ela seja uma ferramenta bastante eficaz para promover a aprendizagem significativa, melhorando a aprendizagem, o comprometimento e o protagonismo dos alunos frente a sua aprendizagem. Entretanto, para que isso ocorra, é necessário também uma nova postura em relação à práticas tradicionais de ensino, que não valorizam as vivências dos alunos e seus processos de construção de conhecimento, com atividades descontextualizadas e repetitivas.

Pontes (2021), afirma que o educador necessita criar condições favoráveis de aprendizagem, para que o aluno consiga estar motivado e comprometido com a sua aprendizagem, portanto, a educação deve se concentrar na criação de uma experiência de aprendizagem significativa para os alunos de hoje, uma vez que conecte as ações realizadas em sala de aula com experiências da vida real.

Assim, na sua teoria, Ausubel apresenta uma forma de aprendizagem que tenha como premissa, uma comunicação mais eficaz, onde se valoriza o conhecimento prévio e as vivências extra-escolares, que possibilitam ao aluno, imaginar-se como parte integrante desse novo conhecimento.

Através de uma prática de aprendizagem significativa em sala de aula, o educador pode contribuir para aumentar a conexão entre a teoria e a prática na escola, utilizando uma linguagem que ao mesmo tempo desafie e leve o aluno a refletir sobre os conteúdos, conhecendo a realidade em que está inserido, ampliando as suas expectativas.

Portanto, esse fazer docente não apenas possibilita melhorar o desempenho escolar, como também impactar positivamente o conhecimento dos alunos, oferecendo-lhes habilidades duradouras para o uso na vida prática.

2.3. A sequência didática e o framework

.A sequência didática caracteriza-se por envolver atividades pedagógicas planejadas em uma abordagem estruturada e sequencial, que visam alcançar um

objetivo educacional específico, em um prazo determinado. A SD não deve ser definida meramente como um “plano de aula” pois ela articula com lógica e coerência todas as etapas de sua realização, tornando os objetivos educacionais bem definidos para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos (Arantes, 2022).

Uma outra definição para a sequência didática é aquela que é conceituada como resultado de uma ação a seguir, conforme o que os autores Guimarães (2011) e Giordan (2013) definem como uma atividade pedagógica estruturada por etapas continuadas ou módulos, objetivando ensinar um determinado conteúdo, pautado sobre uma problematização.

Assim, as sequências didáticas são planejadas como um percurso intencional, composto por etapas bem definidas, que partem do princípio de que o novo conteúdo só será aprendido se for relacionado com os conhecimentos prévios dos alunos, promovendo a ativação desses saberes, como proposto na teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1963).

Dessa forma, a realização de uma proposta de trabalho voltada para a elaboração e aplicação de uma sequência didática baseada na TAS, procura atender as demandas de alunos que anseiam por atividades que os façam conectar os conteúdos trabalhados no currículo escolar com as suas expectativas de uma aprendizagem que faça sentido para eles.

De acordo com Arantes (2022), os professores precisam aprender a lidar com esse novo contexto educacional, ou seja, promovendo atividades que englobem o uso das tecnologias digitais em suas aulas. Cabe a escola incluí-las em seu projeto político pedagógico, pois devem ser entendidas como proposta pedagógica inovadora e indissociável do mundo atual, composto por pessoas que vivenciam atividades tecnológicas em seu cotidiano, e estas não podem ficar fora da escola.

Para que ocorra a eficácia dessa proposta, é fundamental que, ao elaborar uma SD, haja clareza na definição dos objetivos educacionais, pois eles assumem um papel central na orientação de todo o processo de ensino, estabelecendo as expectativas de aprendizado e desenvolvimento dos alunos ao longo das atividades. Arantes (2024) destaca que, além da relevância em se estabelecer objetivos claros, deve-se considerar também dois aspectos fundamentais na criação de uma SD: o planejamento e a adaptação das atividades diante do contexto educacional dos alunos.

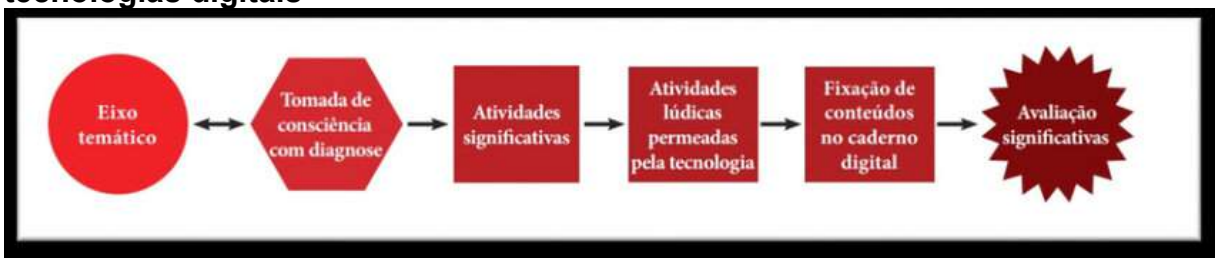
A compreensão desses elementos permite organizar as atividades pedagógicas da SD de forma significativa, integrando os recursos tecnológicos sequencialmente, com coesão, além de favorecer ambientes e situações de aprendizagem mais interessantes e motivadoras de um ensino mais condizente com o que se almeja alcançar, valorizando também a realidade dos alunos.

Assim, a sequência didática constitui-se como um excelente recurso com potencial para despertar a motivação dos alunos, pois quando bem aplicada proporciona o seu envolvimento ativo, por meio de um ambiente propício e estimulante para a aprendizagem.

Também é relevante observar que, segundo Amaral (2014), o trabalho pedagógico utilizando como estratégia de ensino as Sequências Didáticas pode ser aplicável em qualquer disciplina ou conteúdo, facilitando a organização do trabalho docente em sala de aula, por possuir uma estrutura que permite a progressão gradual do aprendizado. Dessa forma, os alunos iniciam a SD com conhecimentos que já dominam e avançam para níveis mais complexos, que precisam ser assimilados.

Na elaboração da SD desenvolvida para essa pesquisa, utilizou-se o fluxograma proposto por Arantes (2022), organizado em uma estrutura que engloba clareza e funcionalidade em seis etapas didáticas sequenciais, conforme a figura 1:

Figura 1. Fluxograma do esquema proposto para SD mediado pelas novas tecnologias digitais



Fonte: Arantes (2022)

A organização dessas etapas possibilita respeitar o ponto de partida, ou seja, o conhecimento prévio, ativando saberes e preparando o aluno para assimilar novas aprendizagens, à medida que avança para a etapa seguinte, considerando o tempo necessário para a consolidação dos conhecimentos adquiridos.

Inicialmente é feito a escolha do Eixo Temático buscando contemplar a consolidação do letramento digital, segundo as orientações propostas pela BNCC.

A seguir é feita a tomada de consciência do tema que será trabalhado sendo apresentado aos alunos bem como todo o percurso que será feito por eles.

Na terceira etapa, propõe-se, com as atividades significativas, relacionar os conhecimentos prévios dos alunos com os novos conhecimentos adquiridos e para isso, é necessário utilizar como recursos metodológicos atividades que sejam atrativas para motivar os alunos de modo a facilitar a construção desses conehcimentos.

Na quarta etapa, são apresentados aos alunos atividades que envolvam a ludicidade, por meio de jogos, por exemplo, a fim de reforçar o conteúdo visto de forma descontraída, apoiado nas tecnologias digitais. Na quinta etapa, é realizada a fixação dos conteúdos trabalhados, onde também é fundamental que o aluno realize o resgistro da sua escrita.

E na sexta e última etapa do fluxograma, ocorre o momento da avaliação, onde o aluno possa perceber seus avanços, e o que ainda precisa aprender, ressaltando assim, todo um processo de construção de conhecimentos que também valoriza a autoestima e a motivação para novas aprendizagens significativas.

Assim sendo, o fluxograma funciona como a base para a construção de um framework, termo originalmente desenvolvido no campo da ciência da computação, adaptado para área educacional, definindo uma estrutura composta por módulos, assegurando uma melhor organização, promovendo uma prática pedagógica eficiente e sistemática, conforme o modelo observado na figura 2, elaborado por Arantes em sua dissertação de Mestrado (2019):

Figura 2 – Framework para elaboração da SD

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais – Arantes, 2024

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

Autor(a) da SD:	E-mail:
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Segmento:	
Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online	
Objetivos esperados	.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo:	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo	
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo	
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo	
5º **Avaliação:** Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo**	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

Fonte: Arantes (2019)

Para Arantes (2024), a SD configura uma ferramenta essencial para uma abordagem pedagógica eficiente, coerente com a teoria da aprendizagem significativa, pois estimula e enriquece o ensino, além de resgatar a importância do planejamento eficiente do professor no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, o uso das tecnologias digitais pode ser um forte aliado no desenvolvimento de atividades contextualizadas de leitura em diferentes gêneros textuais, além de produções escritas que promovam a consolidação do ensino da língua portuguesa por meio de atividades significativas.

Segundo os autores Mendes e Silva (2022), toda a potencialidade dos recursos da cultura digital precisa estar alinhado com um planejamento pedagógico voltado para que o uso desses recursos não se limitem a atividades desprovidas de significados, meramente usadas para entreter os alunos, mas ancoradas em objetivos bem definidos e que incluam as ferramentas digitais em práticas pedagógicas eficientes, proporcionando assim aprendizagens mais significativas.

Os autores Farias Coelho, Costa e Valente (2023) citam a possibilidade de se integrar atividades como jogos digitais de forma a torná-los parte da rotina de aprendizagem escolar, desde que sejam devidamente ancorados em um planejamento que valorize essas ações como estratégias de ensino, integrando-os ao processo educativo.

2.4 Tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa

Para que o aluno consiga produzir textos, é necessário que participe e vivencie diversas vivências dentro dos contextos de comunicação humana nos quais estes textos são produzidos, pois, segundo Bakhtin (2003), “toda atividade humana é envolta por discursos”. Para o teórico, os gêneros textuais fazem parte e surgem das mais variadas interações e práticas sociais.

Logo, as esferas de comunicação humana apresentam-se como os espaços nos quais essas atividades estruturam as nossas ações dentro de uma sociedade. Isto ocorre por intermédio do discurso (por isso o uso da nomenclatura “gêneros discursivos”) ou pelas próprias práticas de escrita e de leitura. Algumas condições e funções sociais acabam por originar diferentes gêneros. Assim, considera-se o texto como meio fundamental da comunicação humana, seja em sua modalidade oral ou escrita.

Koch (2018) considera o texto como “resultado parcial de nossa atividade comunicativa, a qual compreende processos, operações e estratégias que têm lugar na mente humana, e que são postos em ação em situações concretas de interação social”. Ou seja, para a teórica, o texto ocorre nas mais variadas situações de convívio

humano, por isso, é importante que o ensino da Língua Portuguesa seja realizado através de práticas que envolvam a dualidade enunciativo-discursivo, como expressam os PCN de Língua Portuguesa, ao apontar, como objetivo da prática de produção textual: “formar escritores competentes capazes de produzir textos coerentes, coesos e eficazes. ” (BRASIL, 1997).

Na perspectiva da cultura digital, expressa na BNCC (2017) e de acordo com o contexto de discussões a respeito da leitura e da escrita, em meio a utilização das tecnologias digitais, na realidade cibercultura contemporânea, Rojo (2021) afirma que as mudanças ocorridas, especialmente em decorrência da propagação do uso da internet e do acesso contínuo às informações, geram influência nas práticas docentes e discentes, em relação ao ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

Para Rojo (2021), em decorrência de tantas mudanças, o ato de “ensinar português” na atualidade, pressupõe ensinar “várias linguagens”, pois observa-se contato com múltiplas linguagens, nos espaços ciberculturas. Logo, ao conceito inicial de letramento, proposto por Soares (1998), como a capacidade de saber ler e produzir textos em diferentes gêneros com eficiência, faz-se necessário o acréscimo de diversos outros letramentos, pois os textos que circulam socialmente estão cada vez mais multimodais, ampliando-se as possibilidades de uso da língua e da linguagem.

Entende-se por multimodalidade a concepção de ampliar a comunicação, criando formas de leitura e interação, aprofundando a junção entre a linguagem verbal e não-verbal, ou seja, combinando novas formas de transmitir a mensagem, seja através de infográficos, tirinhas, charges, cartuns, entre outros. Dessa forma, esses textos utilizam mais de uma forma linguística em sua composição.

Os autores Kreuss e Van Leeuwen (1996) afirmam que não apenas a modalidade escrita está sendo utilizada em diferentes mídias comunicativas, mas também a modalidade visual, evidenciando, dessa forma, a importância dos textos multimodais na contemporaneidade.

Considerando-se a relevância do estudo de gêneros multimodais nas aulas de língua portuguesa, é possível considerar pertinente trazer para a sala de aula atividades mais alinhadas às teorias de letramento digital e de multimodalidade, posto que possibilitam uma aprendizagem mais relevante na medida em que está ligada à construção dos letramentos em língua materna, envolvendo variadas abordagens que contribuam para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita eficientes.

Gonçalves e Kanaane (2021) alertam sobre o fato de que a utilização das

tecnologias digitais na sala de aula, como ferramenta de apoio e incentivo educacional, também implica a identificação dos docentes, se estão dispostos a incorporar em suas práticas pedagógicas, a utilização de tais ferramentas. É necessário que ocorram oportunidades de capacitações, investindo assim na formação dos professores, para que eles se apropriem desses conhecimentos de forma efetiva, colaborando também para a elaboração de novas perspectivas de trabalho com a leitura escolar de textos multimodais.

2.5. Os recursos tecnológicos como facilitadores de aprendizagem

A tecnologia torna-se cada vez mais presente em todos os aspectos da vida, apresentando constante evolução, que nem sempre encontramos no cotidiano escolar. Não basta apenas inserir um recurso tecnológico desprovido de significado para constar que a tecnologia está sendo utilizada, mas promover estratégias eficientes de uso, aliadas a construção de conhecimentos significativos para o aluno.

No cotidiano escolar, observa-se que os alunos se comportam como produtores de conteúdos de suas vidas, pois conversam, escutam histórias, utilizam as redes sociais boa parte do tempo, compartilhando informações e mensagens para um público diversificado. Mas será que são capazes de utilizar todo esse conhecimento de forma funcional e eficiente para as demandas da vida social e profissional? Diante desse questionamento, é urgente refletirmos sobre como as tecnologias digitais podem aliar-se ao currículo escolar de forma eficiente, mediada pela intervenção do professor.

Segundo Libâneo (2009), “a mediação do professor consiste em problematizar, perguntar, dialogar, ouvir os alunos, ensiná-los a argumentar, abrir-lhes espaço para expressar seus sentimentos, desejos, de modo que tragam para aula sua realidade vivida”. Assim, as tecnologias digitais podem ser utilizadas para despertar nos alunos a motivação que precisam para se apropriarem do conhecimento, incentivando-os a tornarem-se protagonistas desse processo.

Contudo, isso não quer dizer que a tecnologia vá substituir a atuação do professor, pois ela deve ser vista como facilitadora e não um empecilho dentro da escola, transformando-se em um instrumento a mais nas múltiplas possibilidades de aprendizagem, e os professores precisam estarem dispostos a incorporarem essas práticas como aliadas do fazer pedagógico. Assim, o professor passa a atuar como

mediador em sala de aula, construindo com os alunos os melhores caminhos a serem traçados, para que alcancem seus objetivos.

Na rede estadual do Rio de Janeiro, existe o Projeto Cultura Maker, que visa o aprendizado a partir de uma perspectiva prática e se caracteriza por ser um espaço criado dentro dos colégios estaduais, permitindo aos alunos construir, experimentar e compartilhar conhecimentos com apoio da tecnologia digital. Diversas plataformas e ferramentas de ensino podem ser utilizadas como recursos tecnológicos no ambiente escolar, para consolidar o letramento de língua portuguesa, dentre elas destacam-se: o You Tube, Canva, WordWall, Kahoot, Padlet Wordclouds, entre outras.

Para Silva (2023), a implantação da Rede de Espaços Maker objetiva estimular o desenvolvimento da criatividade e protagonismo dos alunos, através de uma abordagem pedagógica que privilegia o desenvolvimento de habilidades e competências da cultura digital na contemporaneidade.

Assim, a utilização dessas tecnologias digitais que são disponibilizadas no ambiente escolar, podem contribuir para mudar o foco do processo, tornando o professor um mediador das aprendizagens, que essas ferramentas podem proporcionar aos alunos e consequentemente melhorar a atratividade das aulas, pois, ao ser bem implementada, essas práticas pedagógicas inovadoras podem facilitar a construção de uma aprendizagem mais significativa e duradoura para os alunos.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa objetiva investigar como o letramento digital de Língua Portuguesa pode ser consolidado nas turmas do sexto ano do ensino fundamental, utilizando uma proposta que englobe as novas tecnologias digitais como facilitadoras de aprendizagens significativas, a fim de motivar os alunos a construírem seus conhecimentos, de forma dinâmica e atrativa.

Baseando-se nos estudos de Thiollent (2011), o estudo propõe apresentar um percurso metodológico baseado na definição de pesquisa-ação, que se insere no modelo qualitativo de investigação, que adota uma perspectiva interpretativista para compreender a interação do aluno, com o modelo de estudo personalizado aplicado.

Assim, dentro dessa abordagem qualitativa, buscou-se identificar as principais dificuldades de leitura, escrita e produção textual que esses alunos ingressantes no segundo segmento do ensino fundamental apresentam, como também o desinteresse

dos mesmos pelas aulas consideradas tradicionais, ou seja, aquelas que utilizam somente o livro didático como recurso pedagógico disponível.

Para garantir uma aprendizagem eficiente e sanar as dificuldades dos alunos, foi desenvolvida uma metodologia de ensino baseada na aplicação de uma sequência didática que buscou desenvolver o gênero textual “conto”, abrangendo os conteúdos de leitura, escrita, gramática contextualizada e produção textual, utilizando ferramentas tecnológicas como Youtube, Canva, Kahoot, Wordwall, Padlet, a fim de facilitar a compreensão dos conteúdos trabalhados, através de uma abordagem lúdica e diferenciada, possibilitando uma nova forma de aprender, com o uso dessas tecnologias, em que ocorra motivação para que o aluno aprenda e o professor assuma o papel de mediador e não mais de centralizador do processo de ensino e aprendizagem.

Como esta pesquisa envolveu a participação de seres humanos, o trabalho foi submetido ao crivo da Plataforma Brasil, que submeteu o projeto ao Conselho de Ética e Pesquisa, (CEP-UNESA), o qual foi avaliado e aprovado de acordo com o parecer n.º 7.687.005, CAAE: 84902224.9.0000.5284, estando esta pesquisa científica de acordo com os princípios éticos fundamentais, como autonomia, beneficência, não maleficência e justiça, garantindo a aplicação deste projeto, respeitando os direitos e bem-estar dos participantes.

Dessa forma, para atender aos objetivos específicos propostos, o percurso metodológico desta pesquisa foi estruturado com base no desenvolvimento e aplicação de uma sequência didática, com atividades planejadas e implementadas no decorrer de três dias. Para organizar a metodologia aqui proposta, utilizou-se o framework de Arantes (2024) composto por seis etapas distintas: definição do eixo temático, conscientização, atividades lúdicas mediadas por tecnologias digitais, consolidação dos conteúdos e a avaliação significativa.

Assim, a pesquisa se justifica pela necessidade de agregar as novas tecnologias digitais, como uma metodologia de ensino diferenciada para enfrentar as dificuldades e a desmotivação que os alunos apresentam em sala de aula, delimitando-se o estudo com uma turma de sexto ano (603) do Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura, tendo em média o quantitativo de 27 alunos participantes por dia de pesquisa.

Na primeira etapa da pesquisa, foi realizado o planejamento e elaboração de uma sequência didática permeada por diversas ferramentas digitais para ensinar o

gênero textual conto, relacionado ao conteúdo do sexto ano de escolaridade, de forma lúdica, criativa e que possibilitou motivar os alunos a construírem conhecimentos sobre o conteúdo proposto, utilizando os espaços da sala maker e do laboratório de informática, existentes no colégio.

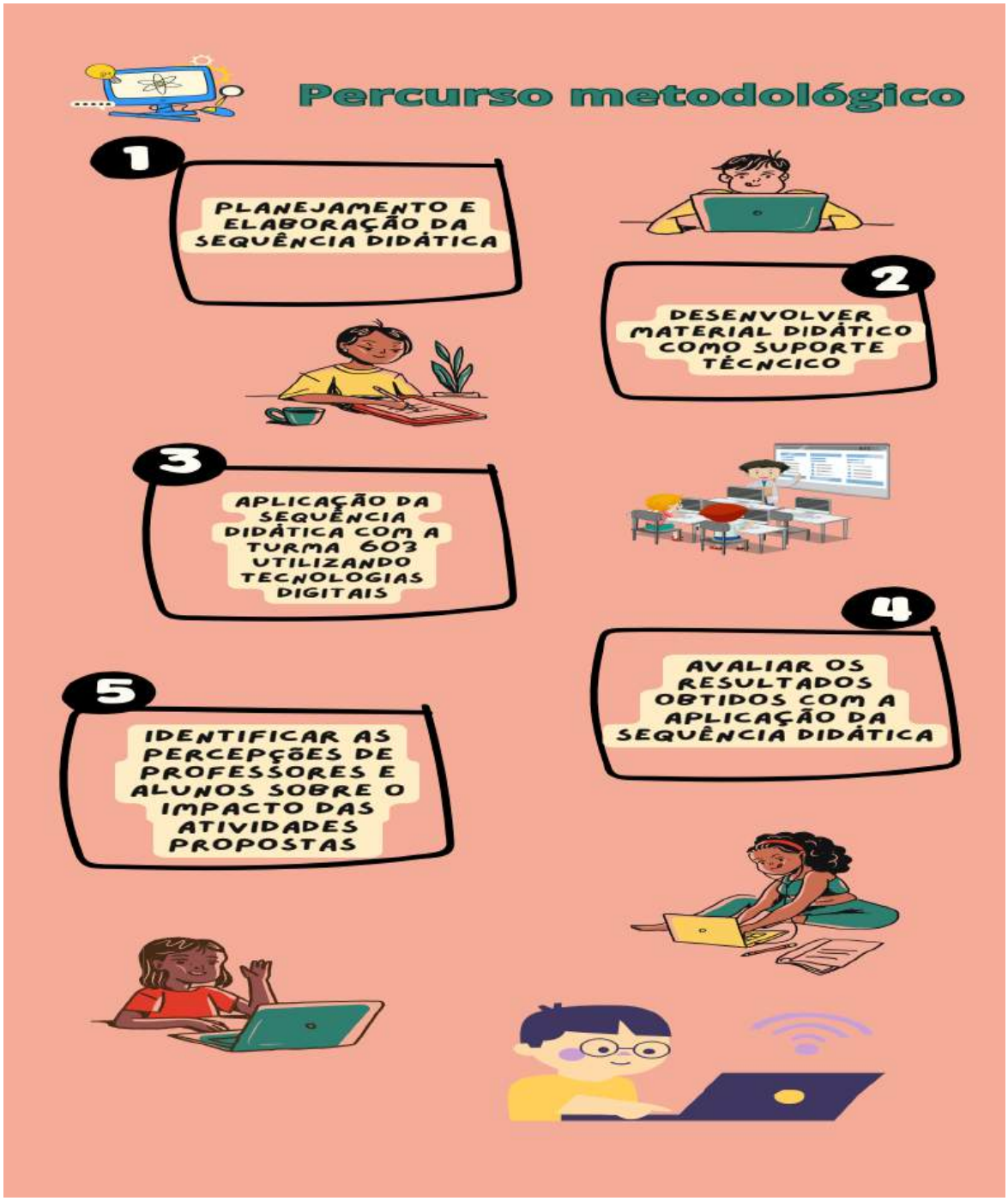
A segunda etapa caracterizou-se pela elaboração de um material didático como produto do curso, no formato de E-Book intitulado “ Narrativas que contam e encantam com tecnologias digitais no sexto ano de escolaridade do ensino fundamental” , onde buscou-se contribuir para a produção de conhecimento embasado pelos estudos científicos realizados no decorrer da pesquisa, buscando possíveis soluções para o problema apresentado.

Após a devida autorização, a terceira etapa foi concretizada com a aplicação da sequência didática com a turma de sexto ano de escolaridade, no decorrer de três dias distintos de aplicação, utilizado as tecnologias digitais que foram planejadas no framework.

Na quarta etapa, ocorreu a avaliação dos resultados obtidos com a aplicação da sequência didática com os alunos nos ambientes multimídia do colégio, e por fim, a quinta etapa objetivou identificar as percepções a cerca do impacto das atividades desenvolvidas com os alunos.

Como forma de proporcionar uma visualização mais clara do percurso metodológico realizado, foi desenvolvido um infográfico, (conforme a figura 3), contendo todas as etapas anteriormente mencionadas, facilitando a compreensão de todo esse processo.

Figura 3: Infográfico do percurso metodológico



Fonte: Própria autora (2025)

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Elaboração da sequência didática permeada pelas tecnologias digitais

Esta etapa da pesquisa corresponde ao primeiro objetivo específico: Planejar e elaborar uma sequência didática que integre atividades de consolidação do letramento de Língua Portuguesa, com o uso de tecnologias digitais. Para alcançar esse objetivo, foi planejada a construção da SD, utilizando os recursos tecnológicos disponíveis no colégio, como ferramentas que despertem o interesse dos alunos em aprender, através de atividades significativas, visto que os mesmos vivem imersos em diversas situações que envolvem a tecnologia, no universo da cultura digital.

A SD foi estruturada de acordo com o modelo de framework de planejamento proposto por Arantes (2024), conforme anexo A, priorizando a progressão de conteúdos a partir dos conhecimentos prévios dos alunos, com a integração entre teoria, prática e tecnologia educacional. A sequência foi dividida em três encontros presenciais, com alunos do sexto ano de escolaridade do Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura, com duração de aproximadamente duas horas de atividades cada um, onde participaram aqueles que estavam devidamente autorizados.

A proposta de realização de uma SD, permeada por tecnologias digitais para facilitar a consolidação do letramento de Língua Portuguesa, teve como objetivo planejar atividades lúdicas que despertassem a motivação dos alunos para a aprendizagem, para isso, foi selecionado o gênero textual “conto” utilizado no currículo do sexto ano de escolaridade, por ser um tipo de texto de fácil compreensão que remete também às memórias afetivas dos alunos, pois muitos gostam de ler e ouvir histórias desde a infância, seja em casa com a família ou na escola com seus professores.

Ao escolher esse tipo de texto para nortear a construção da SD, buscou-se trabalhar também com a ludicidade para tornar a aprendizagem mais eficiente e significativa. De acordo com Machado (2002), os seres humanos procuram criar histórias para uma melhor compreensão de sua passagem por esse mundo. Assim, além de promover o contato com características de diferentes culturas, textos como os contos maravilhosos, por exemplo, incentivam a imaginação, como também a leitura, através de encantamento lúdico proposto em suas histórias universais, que encantam gerações há tempos.

O gênero textual “conto” caracteriza-se por ser uma narrativa curta, fundamentada na tradição oral de contação de histórias, desde os povos mais antigos até a contemporaneidade. Estruturado pela situação inicial, clímax e desfecho, além de outras características narrativas, tais como presença de personagens, tempo, espaço, enredo e tipo de narrador.

Existem diferentes tipos de contos, desde os considerados maravilhosos, de fadas, de terror, passando pelos de ficção científica e mais especificamente, os que foram selecionados nesta SD: os de literatura infanto juvenil, que para embasar essa pesquisa, foram selecionados dois contos da autora Ruth Rocha, conforme figura 4, pois a qualidade de suas obras conquistam leitores de várias etapas de escolaridade, tornando-a uma das autoras mais conhecidas pelos alunos.

Figura 4: Características do gênero textual Conto:



Fonte: Própria autora (2025)

Coerente com o planejamento realizado e escolhendo um gênero narrativo de fácil compreensão, cada dia de aplicação da SD foi elaborado para abordar conteúdos específicos. O primeiro dia de aplicação, visou resgatar memórias afetivas dos alunos, através de vídeos contendo algumas personagens dos chamados contos maravilhosos, bem como as características e elementos desse tipo de texto.

O segundo dia procurou aprofundar a importância das características do conto, além de apresentar a autora Ruth Rocha e seus traços biográficos. No terceiro dia, os alunos produziram seus próprios textos, a partir da apresentação do conto “Marcelo, Marmelo, Martelo”, um dos contos mais famosos da autora, observando os conteúdos de Língua Portuguesa (gramática contextualizada, ortografia, pontuação, acentuação, paragrafação), que foram trabalhados no decorrer dos três dias de aplicação. promovendo a aprendizagem significativa, além de estimular o protagonismo dos alunos, perante as tarefas realizadas.

A SD utilizou as tecnologias digitais disponibilizadas nos ambientes da sala maker e do laboratório de informática do colégio. Assim, as atividades iniciavam com a exibição de vídeos curtos disponibilizados na plataforma Youtube, como resgate dos conhecimentos prévios e motivação para a aprendizagem. O uso dos chromebooks possibilitou utilizar outras plataformas com atividades diversificadas como o Canva e o Padlet. Além disso, destaca-se o sucesso das atividades de gamificação realizadas com o uso do Wordwall e Kahoot que resgataram a ludicidade através de jogos interativos.

Também foram utilizados os recursos do Wordclouds como instrumento avaliativo e estratégia para desenvolver a iniciativa e o medo de escrever que boa parte dos alunos ainda apresentam, nessa etapa de escolaridade. Todo o percurso realizado ao longo dos três dias de aplicação da SD foi registrado em relatórios descritivos, prints, murais digitais como o Padlet e avaliações que acompanharam cada dia da sequência, garantindo assim a eficiência e seriedade do trabalho realizado.

Todas as atividades foram organizadas para proporcionar situações de aprendizagem diferenciadas daquelas que os alunos encontram diariamente no colégio, procurando utilizar as tecnologias digitais como possibilidades concretas de um ensino mais eficaz, aliada a uma intervenção produtiva do docente, perante os tipos de dificuldades que surgiram ao longo de todo o processo, alinhando a teoria estudada com a prática realizada, a fim de alcançar os objetivos propostos para essa pesquisa.

4.2 Desenvolvimento do material didático como suporte técnico

Após a elaboração da sequência didática seguindo a sistematização das etapas propostas por Arantes (2024), esta pesquisa apresentou como produto final de seu trabalho o E-book intitulado: “Narrativas que contam e encantam com tecnologias digitais no sexto ano de escolaridade”, (figura 5) cujo material propõe abordar características do gênero textual conto, e sua contextualização com as atividades que visam consolidar o letramento de Língua Portuguesa, através do uso das tecnologias digitais, além de buscar desenvolver as competências e habilidades recomendadas pela BNCC, a serem trabalhadas em três dias de aplicação com turmas do sexto ano de escolaridade do ensino fundamental.

A Figura 5 mostra a capa do E-book desenvolvido como produto resultante do final da pesquisa de Dissertação deste Mestrado Profissional.



Fonte: Própria autora (2025)

Registrado no formato digital sob o ISBN 978-65-01-14416-0, conforme ficha catalográfica representada abaixo pela na figura 06, o material foi desenvolvido a partir da sistematização da sequência didática permeada pelo uso das tecnologias digitais, como instrumento motivador de aprendizagens significativas.

Figura 6: Ficha catalográfica de registro do E-Book

S187m Sampaio, Simony de Oliveira
Material didático: narrativas que contam e encantam com tecnologias digitais no sexto ano de escolaridade do ensino fundamental / Simony de Oliveira Sampaio, Sheila da Silva Ferreira Arantes, Mariza Sueli de Oliveira Sodré. - Rio de Janeiro, 2024.
Recurso digital; 52 local.

ISBN: 978-65-01-14416-0
E- book (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Aprendizagem. 2. Língua portuguesa - Letramento. 3. Leitura e escrita – Ensino fundamental. 4. Tecnologias digitais. I. Arantes, Sheila da Silva Ferreira. II. Sodré, Mariza Sueli de Oliveira. III. Título.
CDD: 469.07

Fonte: Própria autora (2025)

As atividades foram planejadas através da elaboração de uma SD permeada por tecnologias digitais, tendo como referencial teórico a aprendizagem significativa de David Ausubel (1963), onde objetivou-se desenvolver uma estratégia de ensino que valorize as novas formas de comunicação e interação, tão utilizadas pelos jovens dentro e fora das salas de aula atualmente.

No sumário do E-book, figura 7, observa-se uma breve fundamentação teórica, seguida da descrição das ferramentas e plataformas digitais que foram selecionadas para o desenvolvimento e aplicação da SD.

Figura 7: Sumário do E-Book



Fonte: Própria autora (2025)

4.2.1 Recurso Tecnológico Utilizado

A proposta metodológica do E-book “Narrativas que contam e encantam com tecnologias digitais no sexto ano de escolaridade”, objetivou articular teoria e prática através do uso de plataformas e ferramentas digitais acessíveis e que podem ser utilizadas em suas versões gratuitas pelos docentes, a fim de aprimorarem a sua prática pedagógica. Outrossim, foram incorporados recursos digitais como Youtube, Canva, Wordwall, Wordclouds, Padlet e Kahoot, pela facilidade com que podem ser utilizados e as possibilidades de uso interativo que os mesmos possibilitam aos seus usuários.

Ademais, ao utilizar essas ferramentas digitais em seu planejamento, observa-se um maior engajamento por parte dos alunos, o que possibilita ao docente, um feedback imediato, através de uma intervenção pedagógica pontual nas dificuldades apresentadas no decorrer do uso daquela ferramenta. Além disso, observa-se que a ludicidade se torna uma grande aliada do fazer pedagógico, pois aumenta a atratividade das aulas, estimulando os alunos a participarem ativamente da construção dos seus conhecimentos.

Assim, o uso dos recursos tecnológicos descritos no E-book, pode proporcionar e facilitar o desenvolvimento de aprendizagens mais dinâmicas, lúdicas e criativas, uma vez que possibilita ao aluno ser protagonista do processo de construção de conhecimentos, deixando de lado a postura de um ser meramente receptivo, que não questiona e aprende mecanicamente.

Entretanto, não basta apenas levar a tecnologia para a sala de aula, mas mostrar que seu uso eficiente e planejado, pode facilitar uma aprendizagem realmente significativa. Para que essa inovação realmente ocorra, é necessário também que o professor atue como um mediador, desconstruindo a postura de detentor do saber, mas caminhando, auxiliando e aprendendo junto com seus alunos.

4.3 Apreciação pelo Comitê de Ética e Pesquisa

De acordo com as diretrizes estabelecidas pelas Resoluções nº 466/2012 e nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde Brasil, a presente pesquisa foi submetida à apreciação ética por meio da Plataforma Brasil, conforme figura 7:

Figura 8 –Submissão do projeto: Plataforma Brasil

PO	22/11/2024 10:17:16	Aceitação do PP	1	Secretária	Universidade Estácio de Sá - UNESA	Universidade Estácio de Sá - UNESA	
PO	03/11/2024 16:36:11	Submetido para avaliação do CEP	1	Pesquisador Principal	PESQUISADOR	Universidade Estácio de Sá - UNESA	
PO	25/10/2024 09:46:49	Rejeição do PP	1	Secretária	Universidade Estácio de Sá - UNESA	PESQUISADOR	Prezado Pesquisador, Sua documentação obrigatória Ver mais >>
PO	15/10/2024 09:28:57	Submetido pela CONEP para avaliação do CEP	1	Administrador	CONEP	Universidade Estácio de Sá - UNESA	

Fonte: Plataforma Brasil / Histórico de trâmites

Deste modo, depois de passar por uma análise, a pesquisa foi aprovada (Figura 8) pelo Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade Estácio de Sá - CEP/UNESA, conforme apresentado no parecer consubstanciado nº 7.687.005, CAAE: 84902224.9.0000.5284, presente no anexo B desta pesquisa.

Figura 9 – Aprovação do projeto de pesquisa: Plataforma Brasil

LISTA DE PROJETOS DE PESQUISA:

Tipo	CAAE	Versão	Pesquisador Responsável	Comitê de Ética	Instituição	Origem	Última Apreciação	Situação	Ação
P	84902224.9.0000.5284	2	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	5284 - Universidade Estácio de Sá - UNESA		PO	PO	Aprovado	

Fonte: Plataforma Brasil

Para garantir que a condução da presente pesquisa se alinhasse às normas que permeiam pesquisas envolvendo seres humanos, foram assegurados os princípios que preservam a integridade, a dignidade e os direitos dos participantes,

respeitando, em especial, as especificidades das pesquisas nas Ciências Humanas e Sociais.

A participação dos envolvidos foi realizada mediante obtenção de consentimento formal prévio. Desta forma, todos os participantes envolvidos nalisaram e preencheram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), bem como o Termo de Autorização para Uso de Imagens e Voz, documentos que detalham os objetivos da pesquisa, os procedimentos envolvidos e os direitos dos voluntários. A privacidade dos participantes da pesquisa foi preservada, durante a coleta e análise dos dados, pois nenhuma informação foi divulgada de forma a comprometer a identidade dos envolvidos.

Ademais, as informações coletadas no decorrer de toda a pesquisa, serão mantidas em segurança pelo prazo de cinco anos e excluídas após esse período, assegurando assim, a correta destinação dos dados conforme o que determina as boas práticas da pesquisa científica, de acordo com as diretrizes contidas no artigo 28 da Resolução nº 510/2016.

4.4. Organização e Etapas da Sequência Didática

Esta pesquisa procurou organizar uma Sequência Didática (SD) estruturada longo de três dias de aplicação, com encontros semanais de aproximadamente 02 horas cada.. O objetivo principal foi oferecer uma abordagem organizada e progressiva para o processo de ensino-aprendizagem (Arantes, 2022).

Para garantir a consolidação do letramento de Língua Portuguesa, as atividades foram planejadas de forma sequencial, partindo dos conhecimentos prévios dos alunos, para que pudessem contextualizar as tarefas que seriam realizadas, garantindo assim, o alcance dos objetivos propostos.

Partindo desse princípio e visando atender a proposta de realizar uma experiência de aprendizagem significativa, foram disponibilizadas as ferramentas digitais disponibilizadas no espaço multimídia do colégio, como chromebooks e data-show, para servissem como instrumentos que poderiam facilitar a construção de conhecimentos, no decorrer dos três dias de realização das atividades.

4.4.1. O primeiro dia da Sequência Didática

A sequência didática foi aplicada ao longo de três dias não consecutivos no Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura, (figura 10) localizado no terceiro distrito da cidade de Nova Iguaçú, atendendo a uma comunidade periférica, do bairro de Santa Rita.

Figura 10: Fachada do CEMEAF



Fonte: Própria autora (2025)

No primeiro dia da Sequência Didática (SD), foram realizadas atividades com o intuito de proporcionar uma experiência diferente da chamada “aula tradicional”, onde os alunos pudessem participar ativamente de todas as tarefas planejadas utilizando as tecnologias digitais que o colégio disponibiliza. Nesse contexto, a turma selecionada para participar da pesquisa (603) foi conduzida para o espaço da sala maker, que possui data-show e telão, além de uma disposição diferenciada das mesas e cadeiras, de forma a proporcionar uma maior interação entre os alunos.

As atividades desenvolvidas nessa SD foram organizadas em etapas consecutivas, cujo objetivo é estruturar o processo de ensino e aprendizagem através de uma estruturação progressiva dos conteúdos trabalhados, com clareza e coerência. Para respaldar o trabalho desenvolvido, adotou-se o fluxograma proposto por Arantes (2019), que é composto por seis etapas progressivas que compõem a construção de uma SD. Esse modelo também foi utilizado para basear a elaboração

do framework que organiza as atividades que serão realizadas de forma sequencial, facilitando, assim o alcance dos objetivos propostos para cada dia de aplicação.

Na etapa inicial, chamada de tomada de consciência, foi realizada a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos, além de conhecerem o tema que seria desenvolvido na SD e também como as tecnologias digitais poderiam auxiliar nesse processo. Levar os alunos para um ambiente diferenciado de aprendizagem, como os espaços multimídia, foi importante para criar desde o início um ambiente motivacional, no intuito de que eles percebessem a oportunidade de aprender e revisar diversos conteúdos de Língua Portuguesa, sem utilizar o livro didático ou o caderno, desmistificando a ideia de que, para ser “aula”, precisa copiar do quadro.

A segunda etapa (figura 11) iniciou-se com questionamentos feitos aos alunos, para instigar que memórias eles guardavam sobre as personagens dos contos de fadas, também conhecidos como contos universais ou maravilhosos, permitindo assim ativar os conhecimentos prévios, além da contextualização com o tema proposto no primeiro dia.

Figura 11: Captura de tela da 2ª etapa do 1º dia da SD

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 50 minutos.	Início da sondagem dos conhecimentos prévios. Neste primeiro momento, o trabalho com a SD será iniciado utilizando o espaço da sala maker, que dispõe de equipamentos audio visuais, como data show, telão e TV com streaming. Espera-se que este ambiente diferenciado, motive os alunos a participarem ativamente das atividades, como também prepará-los para os novos conteúdos que serão trabalhados. a) – Mostrar aos alunos fotos das personagens de alguns contos maravilhosos, para que os mesmos possam contar oralmente o que lembram daquela narrativa. Algumas perguntas serão feitas de forma a direcionar as respostas dos alunos. Exemplos: Quem é esta personagem? Quem já ouviu este conto? Como esta narrativa termina? Vocês gostaram dessa história?  https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/5/58/Cinderella_by_Disney.png

Fonte: Própria autora (2025)

Em continuidade a etapa 2 (figura 12) foram projetados vídeos curtos disponibilizados na plataforma Youtube sobre os contos citados, para que os alunos relembrassem as histórias, como também a identificação dos demais elementos que compõem um texto narrativo, como presença de personagens, tempo, espaço, enredo, narrador.

Figura 12: Captura de tela da 2ª etapa do 1º dia da SD

Vamos relembrar esse conto? Como é o nome dessa personagem? O que acontece na história dela? Quem já assistiu ao filme inspirado desse conto? Quem gostou dessa história? E quem não gostou e por quê?



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/ce/Rapunzel_by_Disney.png

Esse primeiro momento procura além de estimular a oralidade dos alunos, fazer o resgate das memórias afetivas desses contos, pois toda criança gosta de contar e ouvir histórias encantadas, como também recriá-las de acordo com a sua imaginação. Ao utilizar esse gênero, observa-se a sua apropriação para a faixa etária dos alunos do sexto ano de escolaridade, pois estimula-se o lúdico, melhorando a atratividade da aula.

A seguir, será apresentado aos alunos, vídeos da plataforma Youtube que narram estes ou outros contos para que os alunos possam assistir a narrativa através do audio visual.



https://youtu.be/rnxQRCpIJYs?si=85wLBn5auU1k9fhS



https://youtu.be/5o_1UAQOX1c?si=1tQsFJM6tiS3nUhe

Ao término da exibição dos vídeos, o professor perguntará aos alunos se a narrativa apresentada condiz com o que eles lembravam das histórias. Caso ainda tenha tempo disponível nesta etapa, poderá ser apresentado mais alguns vídeos por sugestão dos próprios alunos.

Fonte: Própria autora (2025)

Os alunos demonstram bastante atenção e interesse pelos vídeos apresentados (figura 13), pois objetivou-se também resgatar a memória afetiva dos mesmos, sobre os contos maravilhosos.

Figura 13: Exibição de vídeos do Youtube na sala maker



Fonte: Própria autora (2025)

Na terceira etapa (figura 14) os alunos foram conduzidos ao espaço do laboratório de informática, onde foi proposto uma atividade de reescrita do conto que eles mais gostaram. Para essa atividade, foi utilizada a Plataforma Canva nos chromebooks disponibilizados pelo colégio.

Figura 14: Captura de tela da 3ª etapa do 1ºdia da SD

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos	A seguir, os alunos serão conduzidos para o espaço do laboratório de informática, onde deverão reescrever em duplas o conto / narrativa que mais gostaram, utilizando para essa atividade, os aparelhos de chromebooks disponibilizados nesse espaço para que sejam motivados a aprender de uma forma diferente, ou seja, utilizando um recurso tecnológico digital que o colégio oferece. Espera-se que os mesmos, demonstrem mais atenção e interatividade neste ambiente que proporcionará uma nova experiência pedagógica.

Fonte: Própria autora (2025)

Alguns alunos preferiram realizar atividade em duplas, sendo que a maior parte realizou de forma individual. Durante o desenvolvimento da atividade a professora pesquisadora foi orientando-os individualmente (figura 15), realizando as intervenções necessárias para sanar as algumas dificuldades recorrentes que os mesmos apresentam na escrita, tais como: uso correto da letra maiúscula, pontuação, ortografia, formação de parágrafos, coesão e coerência, entre outras. Observou-se, no

decorrer da atividade, que o uso dessa tecnologia digital funcionou com um incentivo para que os alunos escrevessem com maior desenvoltura, através de uma proposta diferenciada e significativa para eles.

Figura 15: Intervenções pedagógicas na 3ª etapa do 1º dia da SD



Fonte: Própria autora (2025)

No decorrer dessa etapa, foi observado que os alunos demonstraram muito interesse em realizar suas produções escritas, utilizando os chromebooks. Alguns apresentando bastante desenvoltura e concentração, enquanto outros preferiram a ajuda de outros colegas para escreverem. Durante toda a atividade permaneceram bastante concentrados, evitando sair da sala, pois estavam empenhados em terminar suas reescritas da melhor forma possível.

A intervenção pedagógica foi realizada pontualmente com todos os alunos, procurando sanar as dúvidas existentes, relembrando os conteúdos que eles já estudaram, emitindo sugestões, observando a coesão e a coerência de suas escritas promovendo, assim, a consolidação do letramento de Língua Portuguesa através das tecnologias digitais. Vale destacar que um número reduzido de alunos (vinte e quatro nesse dia), possibilitou que a dinâmica de atendimentos fosse mais eficiente, favorecendo que todos recebessem atenção e esclarecimento de suas dúvidas.

Na 4ª etapa, (figura 16) após a reescrita, os alunos foram incentivados a lerem suas narrativas para os demais colegas de classe, valorizando assim a sua oralidade, como também as habilidades leitoras, respeitando a pontuação, fluência, entonação, entre outras. Todos foram incentivados a participar, trocando sugestões, emitindo

opiniões, como também respeitando o momento de apresentação dos demais colegas.

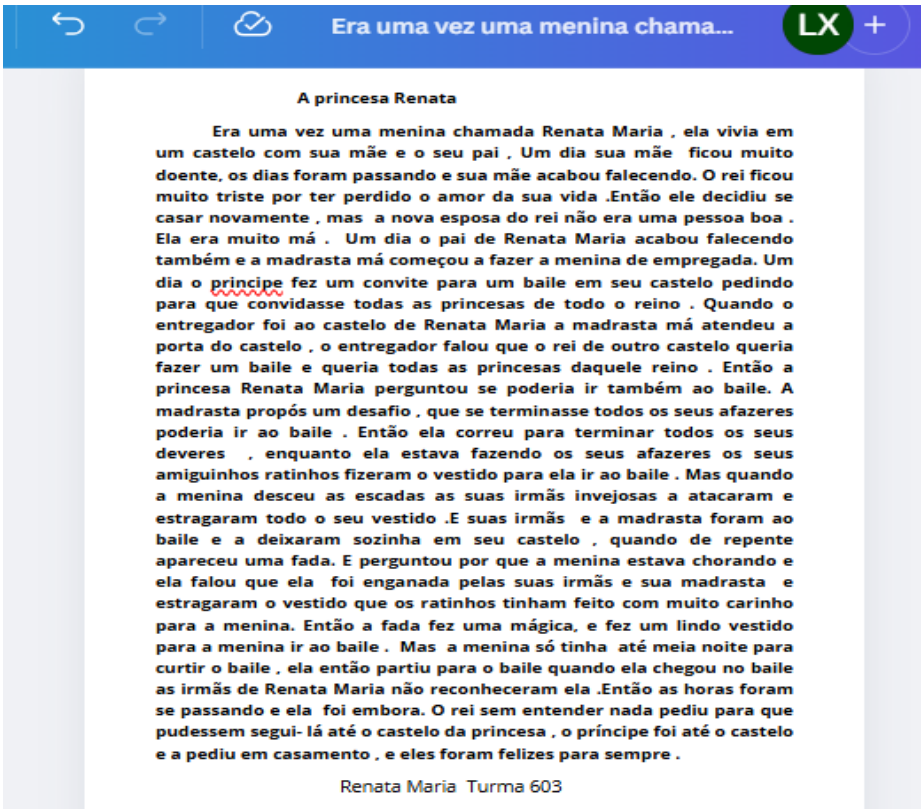
Figura 16 Captura de tela da 4ª etapa do 1º dia da SD

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos.**	Após a reescrita, os alunos serão estimulados a apresentarem suas narrativas para os demais colegas de classe, para que leiam os contos produzidos, de forma a valorizar a oralidade, como também as habilidades leitoras, onde serão observados a fluência, pontuação, entonação, entre outros fatores, incentivando a troca de experiência, sugestões e opiniões dos colegas sobre o que pode ser melhorado em suas escritas. Assim, todos participam, desconstruindo o medo e a insegurança de falar perante a turma, incentivando também a iniciativa dos mesmos.

Fonte: Própria autora (2025)

Essa etapa foi considerada bastante produtiva, onde as produções foram expostas (figura 17) para que todos pudessem acompanhar os contos reescritos. O empenho dos alunos superou as expectativas, pois além de alcançar os objetivos específicos, também serviu para desconstruir o medo e a insegurança que muitos apresentam, quando precisam expressar oralmente as suas opiniões ou falar perante a turma.

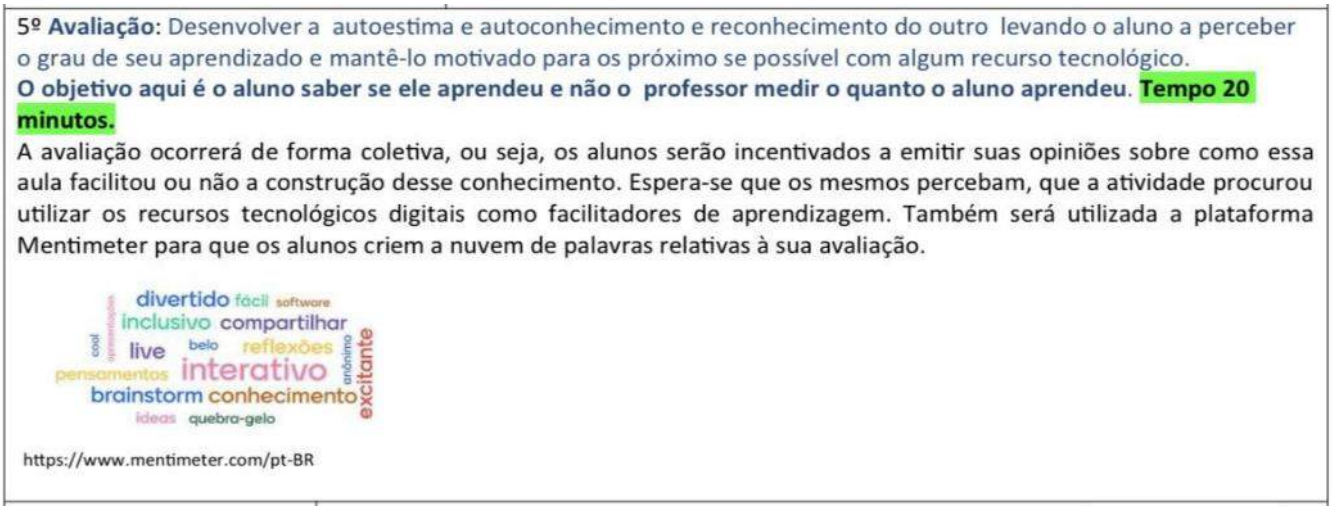
Figura 17: Captura de tela: Reescrita de conto utilizado o Canva



Fonte: Própria autora (2025)

Encerrada essa etapa, os alunos retornaram à sala maker para finalização desse primeiro dia de atividades da SD. O momento de avaliação (figura 18) ocorreu de forma coletiva, através de uma roda de conversa e também utilizando a nuvem de palavras formada pelo Wordclouds (figura 19), onde eles foram incentivados a digitar uma palavra que representasse a sua opinião sobre as atividades que foram desenvolvidas nesse dia.

Figura 18: Captura de tela da 5ª etapa do 1º dia da SD



Fonte: Própria autora (2025)

Ressalta-se que foi necessário alterar o recurso tecnológico originalmente planejado (mentimeter), pela nuvem de palavras, pois por determinação da Lei Federal nº 15.100/2025, o uso de telefones celulares foi proibido nas dependências das escolas públicas. Diante isso, optou-se pela adaptação de outra ferramenta tecnológica, com recursos semelhantes.

Figura 19: Avaliação do 1º dia da SD utilizando a Nuvem de palavras



Fonte: Própria autora (2025)

4.4.2 O segundo dia da sequência didática

No segundo dia de aplicação da SD, os alunos participantes continuaram demonstrando bastante interesse e curiosidade em participar das atividades propostas, interagindo bem, criando hipóteses sobre o tema do encontro a ser desenvolvido, bem como mantendo a atenção durante todas as etapas. Para iniciar esse momento, foram utilizados os espaços da sala maker e do laboratório de informática do colégio.

Para início da sondagem dos conhecimentos prévios, o trabalho foi iniciado retomando os conteúdos que foram trabalhados na aula anterior, para que os alunos pudessem contextualizar com os conhecimentos que foram desenvolvidos nesse segundo dia de aplicação. Assim, utilizando os espaços multimídia (figura 20), deu-se início ao segundo dia de aplicação da SD em um ambiente diferenciado da sala de aula tradicional, o que possibilitou grande interesse em realizar as etapas planejadas.

Figura 20: Segundo dia de aplicação da SD na sala maker



Fonte: Própria autora (2025)

Iniciou-se a etapa 1 com uma grande roda de conversa sobre os temas que seriam desenvolvidos nesse dia. Para estimular a participação e a oralidade, algumas perguntas foram feitas, como por exemplo: É importante termos amigos em nossas vidas? Você tem muitos amigos? Acha importante ajudar e compartilhar os seus

objetos pessoais com aqueles que você considera amigos? Se uma pessoa que você considera sua amiga te decepcionar, o que você faz? O que significa ser uma pessoa egoísta?

Encerrada a roda de conversa, na etapa 2 (figura 21) utilizou-se a Plataforma Youtube para projetar o conto: O dono da bola da autora Ruth Rocha, cujo enredo trata sobre valores como a solidariedade, amizade e empatia, proporcionando leveza e ludicidade, características marcantes da obra dessa premiada autora (figura 22).

Figura 21: Captura de tela da 2ª etapa do 2º dia da SD



Fonte: Própria autora (2025)

Figura 22: Exibição de vídeo com o conto “O dono da bola”



Fonte: Própria autora (2025)

A seguir, projetou-se um breve vídeo com os traços biográficos da autora (figura 23) e sua importância para o universo da literatura infanto-juvenil. Destaca-se que vários alunos afirmaram conhecer a autora, mas não lembraram de nenhuma obra específica da mesma.

Figura 23: Exibição de vídeo da biografia da autora Ruth Rocha



Fonte: Própria autora (2025)

Links:https://youtu.be/kMk3ptAN5KM?si=__9GO6YqpzxI6mFx

https://youtu.be/6k9d3wZ3EnM?si=XUONzwrEfgAsg34k

Na etapa 3 (figura 24) os alunos foram conduzidos ao laboratório de informática para realizar a atividade de escrita proposta para o dia, inspirados pelo vídeo anterior e utilizando os chromebooks, a fim de consolidar suas aprendizagens.

Figura 24: Captura de tela da 3ª etapa do 2º dia da SD

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos.	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construírem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Padlet para que os alunos possam criar suas biografias dentro de um mural virtual, onde destacarão alguns elementos biográficos como: Nome, idade, celular, matérias que mais gostam, habilidades, sonhos, fotos, entre outros...  https://blog.b2bstack.com.br/wp-content/uploads/2021/09/padlet-banner-1024x587.png Após realizarem a atividade, os alunos apresentarão seus murais para a os demais colegas da turma.

Fonte: Própria autora (2025)

Para realização dessa etapa, foi utilizada a Plataforma Padlet (figura 25) para que os alunos pudessem criar suas biografias dentro de um mural virtual, onde foram destacados alguns elementos fundamentais como: nome completo, data de nascimento, nome dos pais, habilidades, hobbies, matérias que mais gostam, sonhos, entre outros. Nessa atividade, observou-se que os alunos já estavam mais familiarizados com o uso dos chromebooks, apresentando uma melhor desenvoltura na escrita, produzindo textos com bastante criatividade, além da intervenção e acompanhamento constante no decorrer de toda a atividade.

Figura 25: Alunos escrevendo suas biografias utilizando o Padlet



Fonte: Própria autora (2025)

Terminada a atividade, foi solicitado a participação dos alunos que quisessem ler suas biografias no mural virtual (figura 26) para os colegas. Observou-se, no decorrer dessa etapa, que a utilização da tecnologia digital serviu como uma grande motivação para que eles produzissem seus textos sem medo de errar, experimentar, formular hipóteses, ancorados em seus conhecimentos prévios, consolidando assim as novas aprendizagens

Figura 26: Captura de tela das produções escritas feitas no Padlet



Fonte: Própria autora (2025)

Observa-se nas produções que boa parte dos alunos conseguiram assimilar os conteúdos de Língua Portuguesa que foram consolidados nessas atividades, pois produziram suas biografias com coesão e coerência, pontuação, bem como o uso correto das iniciais maiúsculas em suas produções, sendo que a maior aprendizagem dessa etapa foi a motivação para escrever sem receios e de uma forma diferenciada, através do uso das ferramentas digitais.

Figura 27: Captura de tela das produções escritas no Padlet



Fonte: www.padlet.com

A atividade de escrita da biografia utilizando a ferramenta Padlet, proporcionou produções criativas e que alcançaram os objetivos traçados, além do notável entusiasmo da turma, em realizar a tarefa. Pode-se observar (figura 28) que alguns alunos conseguiram assimilar os conteúdos de Língua Portuguesa trabalhados nessa atividade, pois conseguiram aplicá-los corretamente em suas produções.

Figura 28: Captura de tela das produções escritas no Padlet



Fonte: www.padlet.com

Finalizada essa parte, na etapa 4 (figura 29), os alunos retornaram à sala maker para realizar uma atividade de gamificação, utilizando a Plataforma Kahoot, onde responderam a um jogo de perguntas e respostas alusivas ao universo do futebol, em referência ao enredo do conto “O dono da bola”, da autora Ruth Rocha. Essa etapa proporcionou momentos de grande descontração e ludicidade, pois gostaram bastante de participar e adivinhar as respostas do quizz, tornando a aprendizagem muito mais divertida.

Figura 29: Captura de tela da 4ª etapa do 2º dia da SD

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos** quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Kahoot, onde responderão a um jogo de perguntas e respostas, alusivas ao mundo do futebol, em referência ao enredo do conto "O dono da bola", da escritora Ruth Rocha.  https://br.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt

Fonte: Própria autora (2025)

As atividades lúdicas (figura 30), além de proporcionar entretenimento, funcionam também excelentes oportunidades de aprendizagem, pois os alunos ficam extremamente concentrados na competição, acompanhando o desempenho dos colegas.

Figura 30: Atividade de gamificação com a Plataforma Kahoot



Fonte: Própria autora (2025)

Encerrando o segundo dia de aplicação da SD, realizou-se a etapa 5 com o momento da avaliação (figura 31), onde os alunos foram incentivados a falar sobre

como as atividades realizadas facilitaram ou não a aprendizagem e a consolidação dos seus conhecimentos. Também foram convidados a escrever suas opiniões na nuvem de palavras, expressando o que as atividades representaram para eles nesse dia.

Figura 31: Momento da avaliação do 2º dia da SD



Fonte: Própria autora (2025)

4.4.3 O terceiro dia da sequência didática

No terceiro dia de aplicação da sequência didática os alunos participantes continuaram demonstrando bastante interesse e curiosidade em participar das atividades permeadas pelas tecnologias digitais. Notou-se também uma melhor interação entre a própria turma, como também no comportamento dos mesmos durante a realização das etapas. Alguns alunos conseguiram melhorar a sua oralidade, conseguindo expressar com maior clareza as suas ideias, levantando hipóteses e mantendo a concentração no decorrer das tarefas.

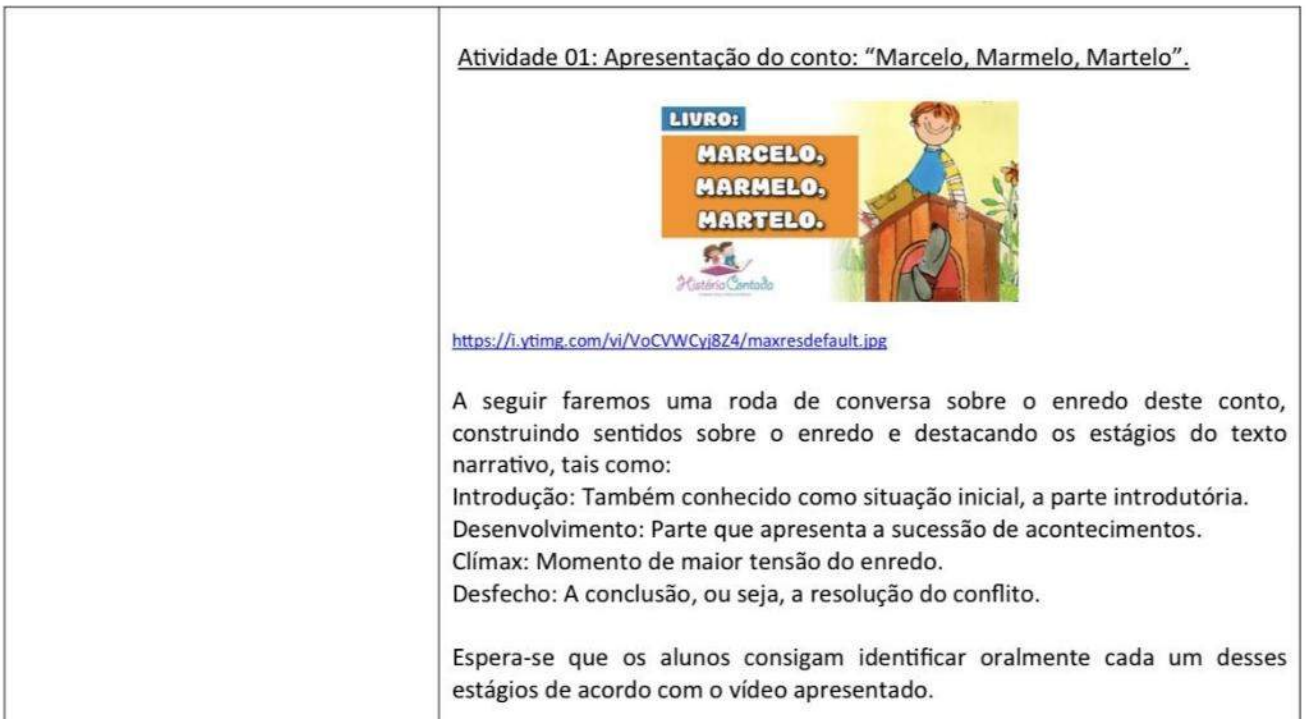
Utilizando os espaços da sala maker e do laboratório de informática, o trabalho desse terceiro dia de aplicação foi iniciado retomando os conteúdos trabalhados nos dias anteriores, para que os alunos pudessem realizar a contextualização com os conhecimentos que foram trabalhados.

Para iniciar a sondagem dos conhecimentos prévios da etapa 2, foi realizado uma roda de conversa sobre os temas que seriam desenvolvidos nesse dia. Visando

estimular a participação e oralidade, algumas perguntas foram feitas como por exemplo: Para que serve um nome? Tudo que existe no mundo tem um nome? Todos os nomes são iguais? Como podemos diferenciar os nomes próprios dos nomes comuns? Por que utilizamos a letra maiúscula para iniciar os nomes próprios? Você sabe a história do seu nome? Gostaria de ter outro nome? Por quê?

Encerrada a roda de conversa e seguindo o planejamento da atividade proposta (figura 32) para esse momento, foi projetado um vídeo utilizando a Plataforma Youtube, narrando o conto “Marcelo Marmelo Martelo”, da autora Ruth Rocha, cujo enredo trata sobre a curiosidade de um menino e seus questionamentos sobre os nomes dos objetos. Esse é um dos contos mais conhecidos da autora.

Figura 32: Captura de tela da 2ª etapa do 3º dia da SD – atividade 01



Fonte: Própria autora (2025)

Notou-se que alguns alunos já conheciam o enredo do conto, outros lembraram de algumas partes e alguns nunca ouviram a história. Contudo, foi possível perceber que a história conseguiu despertar o interesse de todos, enquanto assistiam a exibição (figura 33).

Figura 33: Exibição de vídeo do conto “Marcelo, Marmelo, Martelo”

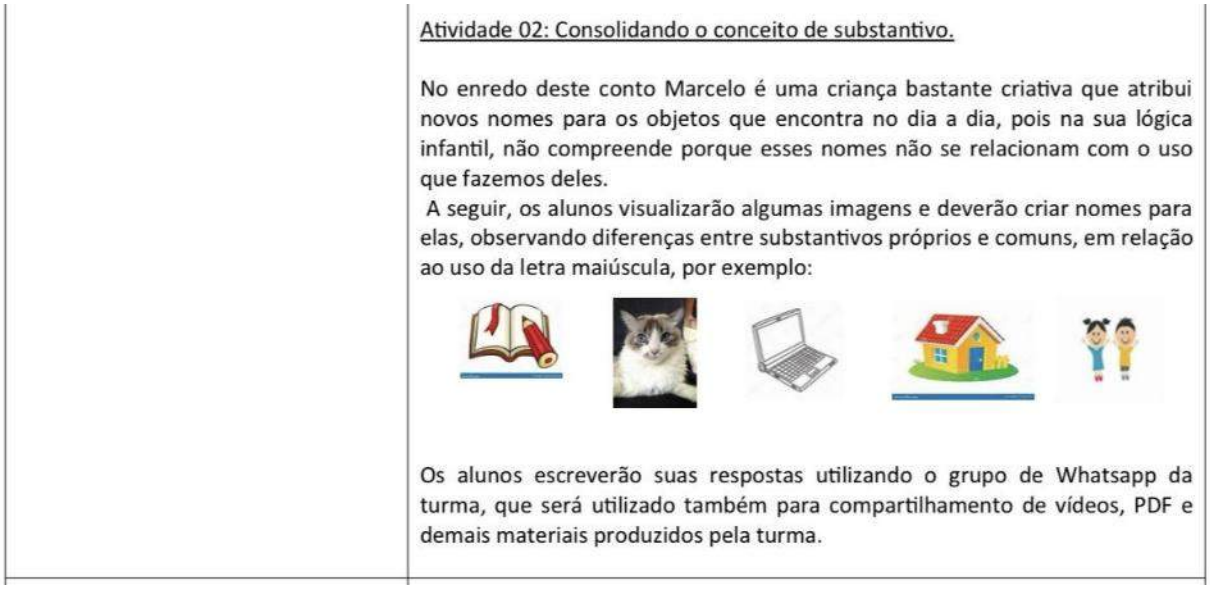


Fonte: **https://youtu.be/VoCVWCyj8Z4?si=MfDeObfy1OJaPxJC**

Após a exibição do vídeo, foi realizada uma discussão sobre o enredo desse conto, a fim de construir sentidos e identificar os estágios do texto narrativo, tais como a introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho.

Ainda de acordo com o enredo do conto, a personagem Marcelo é uma criança bastante criativa e questionadora, querendo sempre atribuir novos nomes aos objetos, que ele considera mais corretos. Partindo dessa característica, planejou-se uma atividade (figura 34), visando consolidar com os alunos o conceito de substantivo (nomes próprios e comuns), visto que é uma das maiores dificuldades que eles apresentam nas produções textuais.

Figura 34: Captura de tela da 2ª etapa do 3º dia da SD – atividade 02



Atividade 02: Consolidando o conceito de substantivo.

No enredo deste conto Marcelo é uma criança bastante criativa que atribui novos nomes para os objetos que encontra no dia a dia, pois na sua lógica infantil, não compreende porque esses nomes não se relacionam com o uso que fazemos deles.

A seguir, os alunos visualizarão algumas imagens e deverão criar nomes para elas, observando diferenças entre substantivos próprios e comuns, em relação ao uso da letra maiúscula, por exemplo:

Os alunos escreverão suas respostas utilizando o grupo de Whatsapp da turma, que será utilizado também para compartilhamento de vídeos, PDF e demais materiais produzidos pela turma.

Fonte: Própria autora (2025)

A seguir, observa-se um momento de consolidação das aprendizagens referentes ao conceito de substantivo próprio e comum, além do uso correto das iniciais maiúsculas e minúsculas (figura 35).

Figura 35: Atividade de consolidação do conceito de substantivo



Fonte: Própria autora (2025)

Encerrada essa parte, na etapa 3 (figura 36) os alunos participaram de uma atividade de gamificação com a Plataforma Wordwall, onde realizaram atividades lúdicas envolvendo os conteúdos trabalhados no decorrer de toda a sequência didática, a fim de consolidar os conhecimentos adquiridos e facilitar a produção textual.

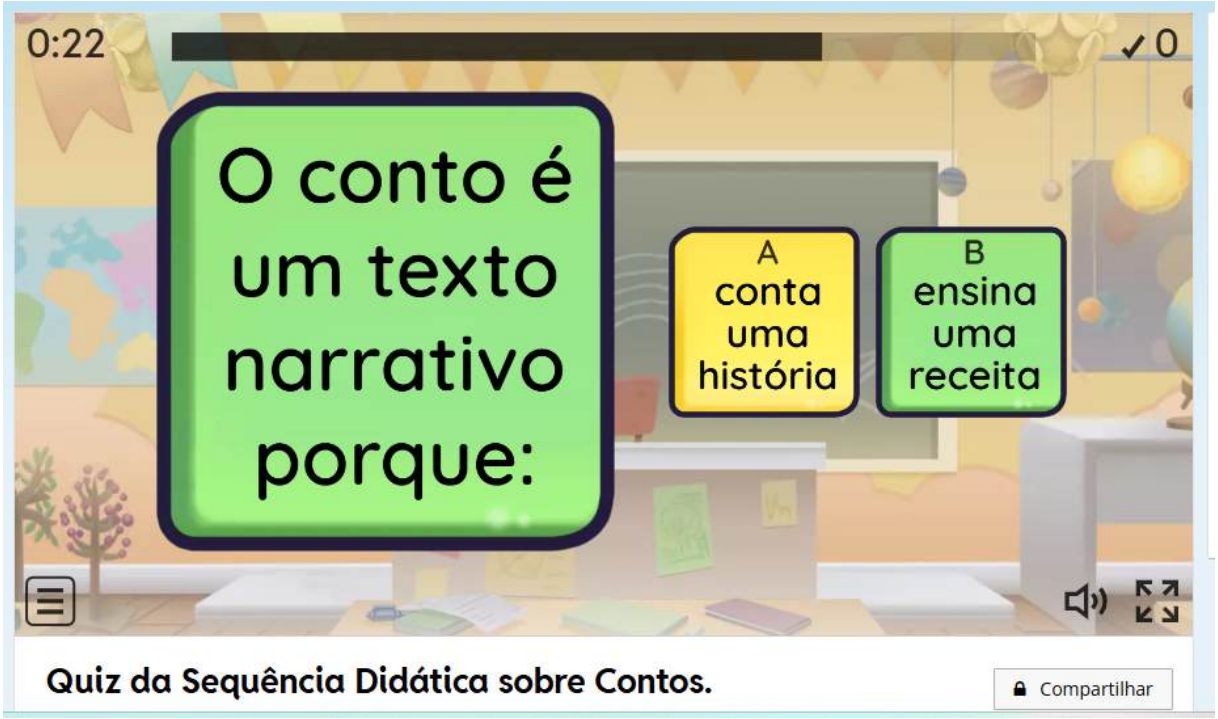
Figura 36: Captura de tela da 3ª etapa do 3º dia da SD

3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo 50 minutos.**	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Wordwall – Open the box onde responderão a um jogo de perguntas e respostas sobre os conteúdos do gênero textual "conto", a fim de consolidar os conhecimentos adquiridos e facilitar a produção textual. Wordwall https://www.google.com.br/imgres?q=wordwall%20open%20the

Fonte: Própria autora (2025)

Procurou-se realizar com essa atividade (figura 37) uma revisão dos conteúdos de Língua Portuguesa, utilizando os recursos digitais, para que os alunos percebessem como podem utilizar as versões gratuitas dessas plataformas, como um instrumento facilitador de aprendizagem. Vale destacar também como apresentaram maior desenvoltura no uso das tecnologias propostas, desmistificando a ideia de que escrever é uma tarefa difícil.

Figura 37: Captura de tela da atividade de gamificação com Wordwall



Fonte: https://wordwall.net/pt/teacher/29575279/simonyosampaio

Na quarta etapa realizou-se o momento da produção textual do terceiro dia de aplicação. Os alunos foram conduzidos ao laboratório de informática, onde utilizaram os aparelhos de chromebooks disponibilizados para realizarem a tarefa.

Alguns alunos sentiram-se mais seguros em realizar a escrita em duplas, contando com o apoio de um colega, além da intervenção constante da professora. Enquanto isso, outros já demonstravam um bom domínio do aparelho, apresentando uma excelente desenvoltura.

Para essa etapa, foi planejada inicialmente utilizar a Plataforma Google Classroom (figura 38), porém o colégio não disponibilizou os dados necessários para

realizar o cadastro dos alunos para efetivação da sala de aula virtual, diante desse fato, foi necessário realizar a atividade na Plataforma Canva.

Figura 38: Captura de tela da 4ª etapa do 3º dia da SD

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construírem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Google Classroom para que os alunos possam reescrever ou criar um conto, de acordo com os seguintes conteúdos de letramento de língua portuguesa, trabalhados ao longo desta sequência didática: ***Título do conto, enredo, presença de personagens, pontuação e acentuação, organização das ideias em parágrafos, contextualização do tema, coesão e coerência, criatividade, estágios do texto narrativo (introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho), uso correto da letra maiúscula.***  https://www.google.com.br/imgres?q=Google%20Classroom&imgurl=https%3A%2F%2Fsopacultural.com% Ao finalizarem a atividade de escrita, faremos um exercício de autocorreção para que os próprios alunos possam verificar se conseguiram cumprir os critérios estabelecidos anteriormente, depois serão estimulados a ler suas narrativas para que toda a turma possa conhecer a produção dos colegas. Posteriormente, os textos serão compartilhados com a turma através do grupo de mensagens e impressos para exposição dos trabalhos no mural de língua portuguesa da escola. Assim, espera-se que os objetivos propostos ao longo de todas as atividades propostas, sejam plenamente alcançados.

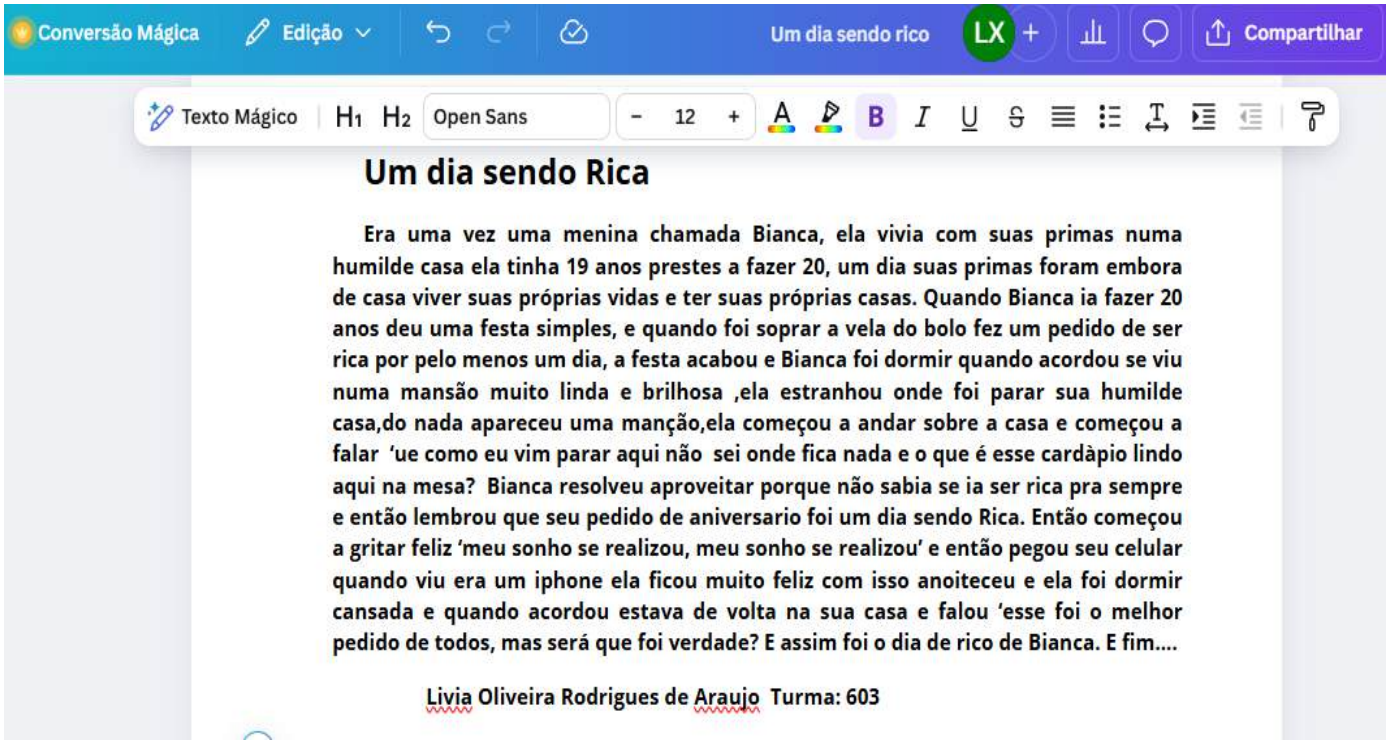
Fonte: Própria autora (2025)

Para essa produção textual de encerramento da SD, foi proposto que os alunos criassem um pequeno texto narrativo, de acordo com o gênero textual “conto” que serviu como tema gerador das atividades que ocorreram durante todos os dias de aplicação.

Dessa forma, eles precisaram aplicar na prática os conteúdos de Língua Portuguesa que foram revisados e consolidados, tais como a gramática contextualizada, a ortografia, pontuação, coesão e coerência, acentuação, paragrafação; além das características específicas do texto narrativo em questão, como a presença de título, personagens, tempo e espaço, enredo e foco narrativo.

Durante toda a atividade, foi realizada a intervenção pedagógica constante a fim de sanar as dúvidas, ouvir as hipóteses dos alunos, emitir sugestões sobre os textos, entre outros. Dentro de todo esse contexto voltado para a ludicidade e a aprendizagem significativa, observou-se que os alunos conseguiram produzir seus contos (figura 39), com maior segurança e desenvoltura, alcançando os objetivos propostos e superando as expectativas.

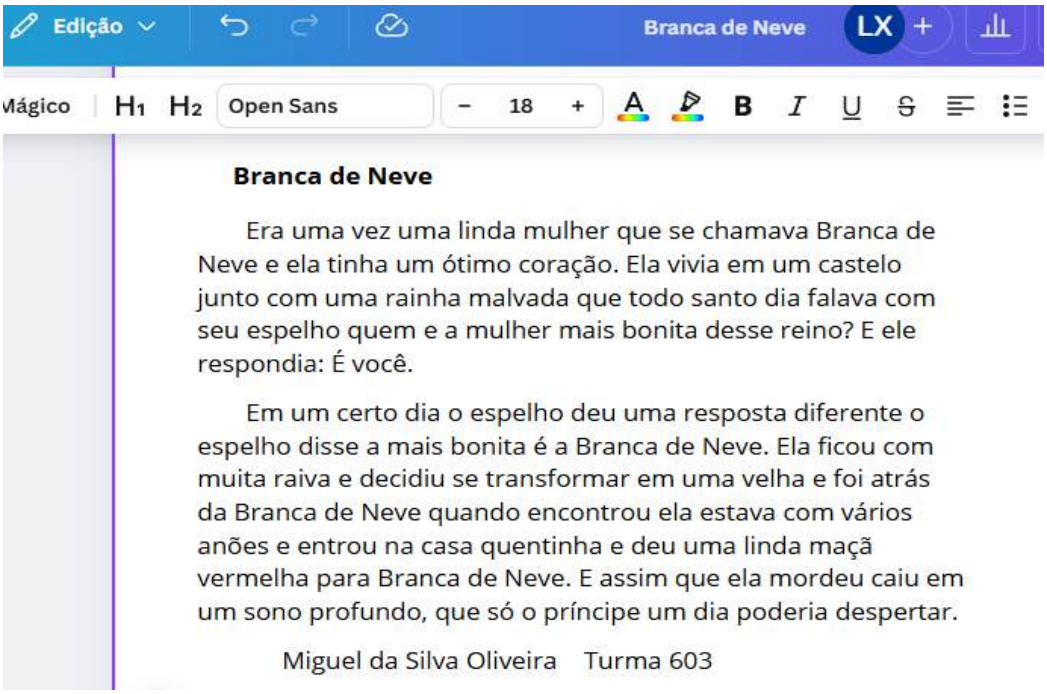
Figura 39: Captura de tela de produção textual utilizando o Canva



Fonte: Canva.com

A seguir, observa-se um exemplo de reescrita de conto clássico, conforme a figura 40:

Figura 40: Captura de tela de produção textual utilizando o Canva



Fonte: Canva.com

Ao finalizarem a atividade de escrita, foi realizada a autocorreção para que os alunos pudessem identificar se as suas produções estavam obedecendo à proposta do gênero textual escolhido, como também se os critérios de um texto narrativo constavam em seus textos. Depois, foram convidados a lerem suas produções de forma a compartilhar suas ideias, ouvir sugestões, elogios, melhorando também a cooperação entre eles.

Todas as atividades de produção textual realizadas no espaço do laboratório de informática do colégio foram muito proveitosas. Observou-se que a motivação e o interesse dos alunos em estar em um ambiente diferenciado da sala de aula tradicional melhorou muita a concentração e até mesmo o comportamento, pois à medida que iam se apropriando das tarefas a serem realizadas, empenharam-se em realizar as mesmas da melhor forma possível.

É possível constatar em suas produções que houve avanços em relação aos conteúdos que foram trabalhados ao longo dos três dias de aplicação da SD,

comprovando, assim, que as tecnologias digitais podem favorecer a construção de uma aprendizagem mais interessante e que possibilite ao aluno associá-la com as situações cotidianas em que eles utilizam esses recursos, seja em casa, na escola, em cursos, entre outros.

Finalizando o terceiro dia das atividades da SD permeada por tecnologias digitais, na etapa 5, realizou-se o momento da avaliação, onde os alunos que quisessem participar poderiam escrever a palavra que melhor definiria a participação deles nessas aulas, utilizando a nuvem de palavras.

Dessa forma, a criação da SD ancorada no uso das tecnologias digitais, teve como foco sanar dificuldades de leitura e produção textual que os alunos do sexto ano do ensino fundamental ainda apresentam quando iniciam o segundo segmento, e após a realização de todas etapas planejadas, pode-se observar um significativo progresso nas produções escritas dos mesmos.

Outrossim, espera-se que as atividades aqui descritas possam servir como um instrumento facilitador de conhecimento, possibilitando novas formas de aprender, como também a compreensão por parte da escola de que os recursos tecnológicos digitais podem auxiliar na evolução do processo de ensino aprendizagem.

4.5 Percepções e impacto das atividades desenvolvidas

A velocidade com que as informações circulam nos meios sociais afetam diretamente a forma como a escola ensina, não sendo mais eficaz um ensino monopolizado na figura do docente como único detentor do saber, logo, a geração desses alunos presentes nas escolas precisa estar constantemente motivada, através de situações de aprendizagem que façam sentido para eles, estimulando também o protagonismo dos mesmos, para que possam desenvolver as habilidades e competências necessárias para um mundo inserido cada vez mais na cultura digital, conforme expressa a BNCC (2017).

Dessa forma, observou-se que a realização de uma sequência didática, permeada pelas novas tecnologias digitais, serviu como instrumento de consolidação do letramento de língua portuguesa, pois esse trabalho possibilitou que os alunos vivenciassem uma experiência de aprendizagem diferenciada e muito significativa, unindo o lúdico e o tecnológico na apropriação do gênero textual estudado (conto), reconstruindo sentidos e motivando os mesmos a aprender.

Dessa forma, é necessário desenvolver novas formas de ensino que sejam mais prazerosas e agradáveis (figura 41), além de estimular o engajamento do aluno no processo de ensino e aprendizagem. No advento das tecnologias digitais, a escola precisa, cada vez mais, se afastar do modelo tradicional de ensino onde o aluno é mero ouvinte e copista que pouco interage ou produz, pois ao insistir nessa abordagem ultrapassada, contribui para a manutenção do fracasso escolar.

Figura 41: Alunos participando da SD no laboratório de informática do CEMEAF



Fonte: Própria autora (2025)

5 . ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

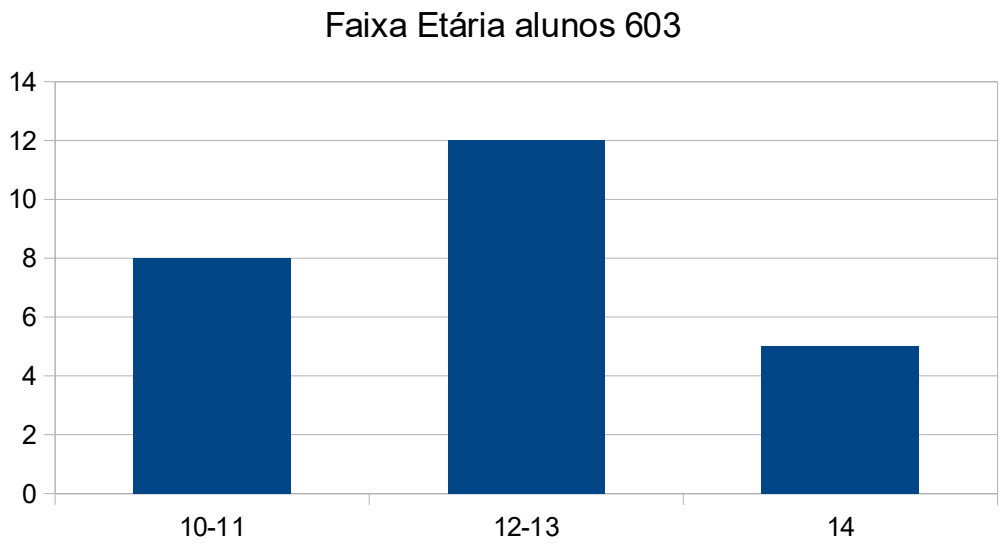
Para analisar os dados da presente pesquisa, foi utilizado um questionário contendo dez perguntas subjetivas, visto que não foi possível mensurar os resultados utilizando celulares do tipo smartphones, devido a proibição do seu uso no interior do colégio. Assim, esse questionário foi aplicado para cada aluno participante da SD, pois mostrou-se um instrumento de coleta de dados bastante viável, devido às limitações encontradas nessa etapa.

Por conseguinte, os alunos foram convidados a responder dez perguntas abrangentes sobre os três dias de aplicação da SD, cujo objetivo foi perceber através de seus posicionamentos e visão de mundo, se o trabalho desenvolvido com os mesmos teve a sua eficácia validada. Logo, utilizou-se esse instrumento avaliativo para a coleta dos dados pessoais, como nome completo e idade, como também suas impressões durante o desenvolvimento de todas as etapas da pesquisa.

Participaram dos três dias de aplicação da SD, o quantitativo de vinte e cinco

alunos da turma 603, do Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura. Eles estudam no turno vespertino e só realizaram a pesquisa, aqueles que trouxeram as devidas autorizações (TCLE), assinadas por seus responsáveis, dentro do prazo estipulado. Observa-se que a maioria dos participantes, encontram-se dentro da faixa etária esperada para o sexto ano, conforme expressa o gráfico 1:

Gráfico 1: Faixa etária dos alunos da turma 603



Fonte: Própria autora (2025)

Analisando o gráfico acima observa-se que a maior parte parte dos alunos, 80% encontram-se dentro da idade esperada para iniciar o segundo segmento (sexto ano), enquanto que aqueles que apresentam distorção de série e idade representam 20%, um índice que mesmo sendo considerado baixo para a realidade da escola pública, pode trazer dificuldades de interação desses alunos com os demais, visto que a diferença de idade, está relacionada a diferentes interesses, o que pode contribuir para a desmotivação e indisciplina dos mesmos.

Entretanto, o que se observou durante a aplicação dos três dias da SD foi um grande interesse dos mesmos em participar e interagir, seguindo as regras combinadas e demonstrando um bom comportamento no decorrer de todas as etapas. Não foi observado atitudes de indisciplina, pois estavam atentos e interessados em realizar tudo o que foi proposto, pois as atividades foram bem significativas para eles, conforme pode-se observar nas respostas da tabela 1:

Tabela 1: Respostas do alunos sobre a participação nas atividades da SD

	Respostas dos alunos:
Questão 1 **Você gostou de participar das três aulas da sequência didática? Por quê?**	**Aluno 1:** *"Sim, porque eu aprendi a usar alguns pontos e foi legal fazer o dever no computador."*
	Aluno 2: *"Sim, eu gostei porque eu não precisei escrever no caderno e a gente usou o computador e eu fiz a minha própria história."*
	Aluno 3: *"Gostei bastante porque eu amo tecnologia e essas coisas que envolve ela."*
	Aluno 4: *"Sim eu gostei porque desenvolveu minha leitura, escrita e minha imaginação."*
	Aluno 5: *"Gostei porque eu pude aprender mais sobre o português e mais sobre o computador."*
	Aluno 6: *"Sim, porque usamos o computador em vez de escrever."*
	Aluno 7: *"Sim porque foi divertido mexer no chromebook."*
	Aluno 8: *"Sim porque foi muito diferente da aula tradicional."*
	Aluno 9: *"Sim, porque podia mexer no notebook, ver vídeo e escrever pelo teclado."*

Fonte: Própria autora (2025)

A análise das falas aqui retratatadas demonstram que o uso da tecnologia pode proporcionar um ensino de qualidade, quando é utilizada através de ferramentas que estimulam a criatividade e o interesse do aluno em aprender. Percebe-se que o uso do computador foi citado pela maioria dos presentes como algo atrativo, tornando-se uma opção bem mais interessante do que utilizar somente os instrumentos que são relacionados com o ensino tradicional, conforme explicita o aluno 8.

A seguir, na tabela 2, é notório observar que a opinião dos alunos é quase unânime quando são questionados se o uso da tecnologia facilitou a aprendizagem dos conteúdos trabalhados durante a SD.

Tabela 2: Opiniões sobre o uso da tecnologia como facilitadora de aprendizagem

Questão 2 **Você achou mais fácil aprender usando a tecnologia? Explique**	**Respostas dos alunos:**
	Aluno 1: *"Sim, porque não precisa escrever é mais fácil."*
	Aluno 2: *"Sim porque eu acho mais fácil usando a tecnologia."*
	Aluno 3: *"Sim, porque foi bem mais rápido e a minha mão não ficou doendo de tanto escrever."*
	Aluno 4: *"Sim. Minha mão não ficou doendo enquanto eu escrevia no computador e mais fácil de fazer qualquer coisa e bem melhor do que no caderno."*
	Aluno 5: *"Sim, a tecnologia é uma coisa que faz a gente desenvolver e se divertir com muitas tarefas."*
	Aluno 6: *"Sim, eu aprendi a usar os computadores fazendo história e fazendo nossa própria biografia."*
	Aluno 7: *"Sim, é muito melhor e mais divertido e fácil também."*
	Aluno 8: *"Gostei bastante porque não precisei usar o caderno."*
	Aluno 9: *"Achei um pouco difícil no início mas no passar do tempo eu consegui melhorar."*

Fonte: Própria autora (2025)

Com efeito, ao analisarmos as respostas das duas primeiras perguntas do questionário, comprova-se como o uso das ferramentas tecnológicas digitais facilitaram a realização das etapas da SD, corroborando assim, o pensamento de Gonçalves e Kanaane (2021) quando afirmam que o professor precisa auxiliar o aluno na apropriação do conhecimento, através de abordagens que utilizam os recursos digitais disponíveis.

A preferência dos alunos em realizar atividades que envolvam o computador, também infere outra questão relevante (fala dos alunos 3 e 4) quando afirmam "não ficar com a mão doendo" de tanto copiar. Reflexo de um ensino totalmente conteudista

e que em várias situações é utilizado pelos professores como uma estratégia para manter a turma concentrada ou até mesmo como instrumento de disciplina. Ações essas que além de não contribuírem para o bom desenvolvimento dos conteúdos, também expõe a falta de um planejamento eficaz e adequado por parte do professor, funcionando como uma ação para ocupar os alunos enquanto a aula não termina.

Na tabela 3 os alunos foram solicitados a responder qual foi a atividade que, na visão deles, consideraram mais interessante durante a SD.

Tabela 3: Respostas sobre a atividade mais interessante da SD

	Respostas dos alunos:
Questão 3 **Quais as atividades que você fez e achou mais interessantes? Por quê?**	**Aluno 1:** *"A que escrevemos sobre biografia porque escrevemos sobre a nossa vida."*
	Aluno 2: *"A de criar uma história. Eu abri a minha imaginação e criei a minha própria história do meu jeito."*
	Aluno 3: *"De mexer no chromebook porque eu me diverti muito mexendo."*
	Aluno 4: *"A mais interessante foi quando a gente fez a atividade de Ruth Rocha que foi o livro dela Marcelo, Marmelo, Martelo".*
	Aluno 5: *"Achei interessante a atividade da história da pessoa, porque eu tinha muita coisa pra escrever."*
	Aluno 6: *"A atividade sobre futebol."*
	Aluno 7: *"Escrever uma história porque podia usar a criatividade."*
	Aluno 8: *"A da Rapunzel por que a gente precisou escrever a história dela."*
	Aluno 9: *"O quizz e mexer no computador porque foi muito legal e bem divertido."*

Fonte: Própria autora (2025)

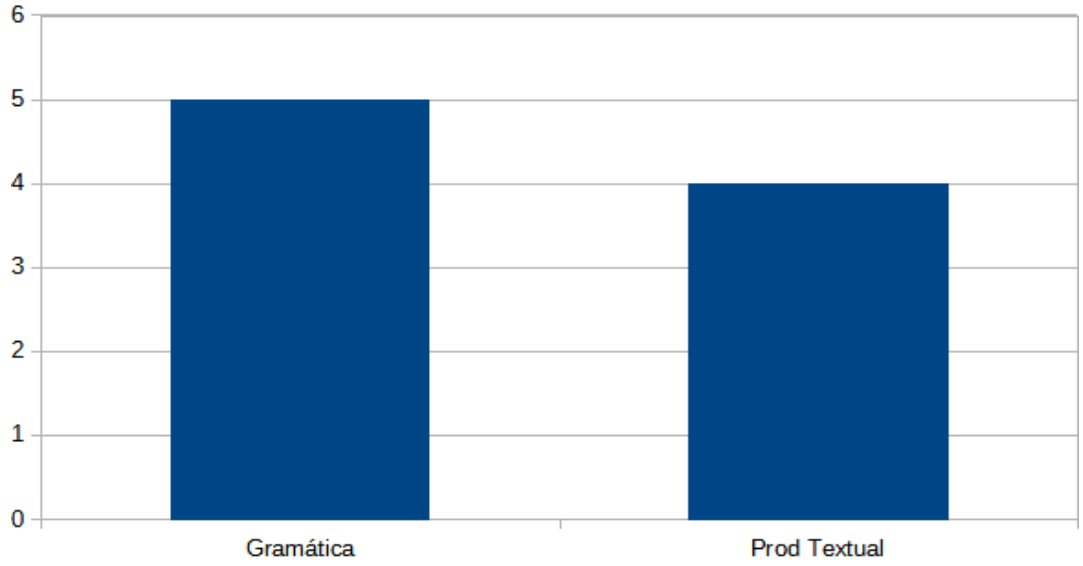
As respostas dessa questão evidenciam que as atividades que envolveram as produções escritas, citadas como as preferidas, evidenciando que o objetivo de fazer

com que os alunos produzissem textos coesos e coerentes foi alcançado. Para os autores Gonçalves et al. (2023) a utilização das TDIC como aliadas no ensino de Língua Portuguesa, facilitam muito as novas possibilidades de aprendizagem, pois o incentivo de estarem utilizando os chromebooks (fala do aluno 3) aumentou a motivação e fez com que percebessem a importância de escrever seus textos de acordo com o contexto solicitado.

Observa-se que a atividade de produção textual realizada na plataforma Padllet, onde foi solicitado que escrevessem sua biografia, foi muito relevante para boa parte dos alunos, pois conseguiram compreender o conceito do que foi solicitado e adaptar de acordo com os dados pessoais e as histórias de vida de cada um. O uso dessa tecnologia digital facilitou o entendimento da proposta, a intervenção da professora individualmente, esclarecendo dúvidas, pontuando, ouvindo ideias e sugestões, construindo assim uma aprendizagem bem mais eficaz e significativa.

A seguir, os alunos precisaram responder sobre os conteúdos de Língua Portuguesa que assimilaram melhor durante a SD. Observando os assuntos que foram trabalhados nas áreas de gramática e produção textual, os resultados verificados ficaram equiparados de acordo com o gráfico 2:

Gráfico 2: Assimilação de conteúdos de acordo com as áreas trabalhadas



Fonte: Própria autora (2025)

De acordo com os objetivos traçados nessa pesquisa, procurou-se realizar atividades que englobassem os diversos conteúdos de Língua Portuguesa, que os

alunos apresentam maiores dificuldades em assimilar. Assim, na tabela 4, foi solicitado que eles citassem quais assuntos eles conseguiram compreender melhor, após a realização da SD.

Tabela 4: Conteúdos assimilados com a realização das atividades

	Respostas dos alunos:
Questão 4 **Que conteúdos (matérias) de Português, você conseguiu aprender melhor com as atividades que foram feitas?**	**Aluno 1:** *"Aprendi a escrever textos mais rápidos. Aprendi os substantivos e os adjetivos".*
	Aluno 2: "*O texto da biografia*."
	Aluno 3: "*Interpretação de textos."*
	Aluno 4: "*Sobre os verbos, contos, fábulas e todas as outras coisas."*
	Aluno 5: "*Interpretação de textos, botar acento nas palavras e escrever melhor."*
	Aluno 6: *"Me fez aprender melhor sobre os substantivos."*
	Aluno 7: *"A escrever usando ponto final, parágrafo, vírgula e muitas outras coisas.*"
	Aluno 8: *"A colocar os acentos nas palavras."*
	Aluno 9: *"Eu aprendi a escrever sobre os contos em português."*

Fonte: Própria autora (2025)

Ao analisar as respostas acima, observa-se que ocorreu um equilibrio entre os conteúdos citados, onde cinco alunos citaram assuntos relativos à área de gramática e outros quatro escolheram temas de produção textual.

A fala do aluno 1 evidencia uma melhor compreensão tanto da produção textual, pois cita que conseguiu escrever melhor e mais rápido devido ao uso do computador durante a atividade, quanto dos conceitos gramaticais de substantivo e adjetivos, que foram exemplificados nos vídeos trabalhados e nas atividades quem envolveram a gamificação. Na fala do aluno 7, nota-se uma compreensão bem específica sobre conteúdos que são de difícil assimilação para os alunos do sexto ano de escolaridade, que geralmente apresentam dificuldades para compreender conceitos de acentuação, ortografia e pontuação.

Na tabela 5 os alunos responderam sobre o uso que realizam do computador e celular fora da escola e se esse uso seria mais educativo ou com atividades de lazer ou redes sociais.

Tabela 5: Utilização do computador e celular em momentos extra escolar

Questão 5 **Você utiliza computador e celular fora da escola? De que forma?**	**Respostas dos alunos:**
	Aluno 1: *"Sim, para editar algumas coisas."*
	Aluno 2: *"Para aprender a desenhar e várias outras coisas."*
	Aluno 3: *"Sim*, vendo vídeos e jogos, aprender mais."
	Aluno 4: *"Eu não uso muito computador e celular porque eu faço as coisas em casa e quando eu chego a minha mãe está trabalhando."*
	Aluno 5: *"Em casa eu uso para fazer pesquisas, me ajuda no dever de casa, eu jogo e eu uso para conversar."*
	Aluno 6: *"Para mandar fotos e vídeos e mensagens."*
	Aluno 7: *"Sim, para jogar, ligar e ver vídeos."*
	Aluno 8: "Para usar whatsap e jogos."
	Aluno 9: "Sim, uso o celular para jogar, vejo vídeos e jogo free fire, Instagram e Whattsapp."

Fonte: Própria autora (2025)

As respostas selecionadas demonstram que boa parte dos alunos prefere fazer um uso mais recreativo e lúdico desses recursos digitais quando estão em ambientes extra escolares. O uso de aplicativos de jogos foi citado claramente por quatro alunos, enquanto que a utilização do computador como instrumento de estudo, foi citado por três alunos.

É possível inferir, a partir do registros desses dados, que a maior parte dos alunos tem acesso a esses recursos tecnológicos fora da escola, mas ainda não

conseguem utilizá-los como instrumentos eficazes de apoio para suas aprendizagens, pois privilegiam o uso de redes sociais e jogos on line, em momentos de tempo livre.

Espera-se que as atividades que foram trabalhadas durante a SD, sirvam como exemplo do uso desses recursos digitais como uma forma alternativa de aprendizado, dentro e fora do ambiente escolar.

Em prosseguimento a análise das respostas do questionário, a tabela 6 solicitou que eles indicassem se gostariam de participar de outras aulas que englobassem as tecnologias digitais no colégio.

Tabela 6: Falas sobre a participação em outras atividades que envolvam as tecnologias digitais no colégio

	Respostas dos alunos:
Questão 6 **Você gostaria de participar de mais aulas usando as tecnologias? Por quê?**	**Aluno 1:** *"Sim, pois pode mexer no notebook do que escrever no caderno com lápis, borracha e caderno."*
	Aluno 2: *"Sim, porque é melhor usar as tecnologias do que ficar escrevendo no caderno."*
	Aluno 3: *"Sim, foi uma das aulas mais legais de se fazer."*
	Aluno 4: *"Foi muito divertido e não cansa a mão por que é no computador e a tecnologia é melhor."*
	Aluno 5: *"Gostaria muito! Porque como eu falei eu amo tecnologia então achei bem bacana."*
	Aluno 6: *"Porque não fica copiando."*
	Aluno 7: *"Sim, porque eu achei interessante trabalhar assim."*
	Aluno 8: *"Sim. Porque é bem legal mexer no computador e suas aulas são bem melhores."*
	Aluno 9: *"Sim porque me deixa muito alegre."*

Fonte: Própria autora (2025)

Novamente é possível constatar que o interesse dos alunos pelas atividades que envolvem as tecnologias digitais é bem superior do que assistir às aulas

consideradas tradicionais, ou seja, aquelas que privilegiam a cópia no caderno como a principal estratégia utilizada pelo professor.

As falas dos alunos 4, 5 e 8 indicam uma grande motivação em ter participado da SD e a possibilidade de novos encontros em outros momentos, sugerindo que a metodologia aplicada, facilitou a construção de aprendizagens mais significativas, como preconiza Ausubel (1963), uma vez que eles conseguiram relacionar os conteúdos trabalhados durante todas as etapas, com as situações concretas do cotidiano, valorizando o protagonismo ea construção de conhecimentos eficazes.

Assim, percebe-se que houve um grande reconhecimento por parte dos alunos, da eficácia das tecnologias digitais para consolidação do letramento de Língua Portuguesa, conforme afirma Silva (2019), ao ressaltar a inclusão das TDIC nas aulas de produção textual, que aliadas a um planejamento eficiente, promovem uma aprendizagem mais envolvente.

Por conseguinte, ficou constatado que a utilização desses recursos tecnológicos, nos espaços multimídia do colégio, apresentaram um grande potencial para promover a aprendizagem significativa, visto que os alunos construíram os conteúdos trabalhados, tendo acesso a videos, atividades de gamificação, plataformas de produção escrita, entre outros. Todos esses recursos funcionaram como estratégias pedagógicas que facilitaram aos alunos a compreensão dessas informações.

A seguir, foi questionado aos alunos sobre a eficiência das atividades que foram desenvolvidas no decorrer da SD, onde eles precisaram responder o que poderia ter ocorrido de forma melhor, ou seja, qual a opinião deles sobre a duração das etapas, a qualidade dos recursos utilizados, se facilitaram ou não a compreensão de todo o conteúdo desenvolvido durante os três dias de aplicação das atividades, como também sugestões do que poderia melhorar.

Vale ressaltar que, ao longo das aulas frequentemente os alunos perguntavam se as atividades da SD continuariam além dos três dias, pois sempre expressavam muita satisfação por estarem utilizando os chromebooks, além de não precisarem usar o caderno e praticar atividades mecânicas e desprovidas de sentido, como a cópia do quadro, que várias vezes já foi citada nas respostas e que aparecem também na tabela 7 a seguir.

Tabela 7: Observações sobre a eficiência das atividades desenvolvidas na SD

Questão 7 **O que você achou que poderia ter sido melhor durante as aulas?**	**Respostas dos alunos:**
	Aluno 1: *"Ter mais atividades usando os computadores."*
	Aluno 2: *"Poderia ter mais tempos dessa aula."*
	Aluno 3: *"Ter mais aulas com os notebook."*
	Aluno 4: *"Mais tempo para jogar o jogo no final da aula."*
	Aluno 5: *"Nada, gostei de tudo, o que eu mais gostei foi escrever no chromebook."*
	Aluno 6: *"Poderia ter mais tempo para a gente escrever."*
	Aluno 7: *"Acho que nada, tudo foi incrível."*
	Aluno 8: *"Jogar um jogo no final da aula em dupla e ganhando prêmio."*
	Aluno 9: *"Poderia mexer em mais coisas no chromebook."*

Fonte: Própria autora (2025)

Conforme as respostas constantes na tabela, ficou evidente como o trabalho voltado para o uso dos recursos tecnológicos influenciaram na motivação, no interesse e no protagonismo dos alunos no decorrer de todas as etapas facilitando muito a construção de conhecimentos.

É evidente que ocorreu uma unanimidade na fala dos alunos, pois percebe-se que ficaram felizes em participar de atividades diferenciadas onde a tecnologia aliada a ludicidade, proporcionou maior clareza e facilidade para entender os conceitos trabalhados e a realização das produções textuais solicitadas. Logo, os recursos digitais utilizados, aumentaram a atratividade das aulas, contribuindo para o alcance dos objetivos específicos de cada dia de aplicação.

Em consonância com as respostas anteriores, na tabela 8 foi solicitado que os alunos respondessem em qual metodologia era mais fácil aprender, com o livro didático ou as tecnologias digitais?

Tabela 8: Questionamento sobre a eficácia do livro didático e das tecnologias digitais como facilitadoras de aprendizagem

Questão 8 **Para você o que é mais fácil: aprender usando o livro de português ou realizando atividades que envolvam a tecnologia? Explique**	**Respostas dos alunos:**
	Aluno 1: *"Na tecnologia porque assim a gente aprende a usar também os computadores."*
	Aluno 2: *"Eu prefiro fazer dever usando a tecnologia pois eu presto mais atenção."*
	Aluno 3: *"Tecnologia é bem melhor porque é mais rápido e prático e não fica doendo a minha mão."*
	Aluno 4: *"Atividades que envolvem a tecnologia, porque acho que a gente aprende mais rápido e é mais divertido."*
	Aluno 5: *"Com tecnologia porque não precisa usar caneta e caderno."*
	Aluno 6: *"Sim, porque além de trabalhar a leitura, consegue aprender mais sobre tecnologia."*
	Aluno 7: *"A tecnologia porque é mais divertido e não se cansa tanto igual no caderno."*
	Aluno 8: *"Usando tecnologia porque não preciso gastar tempo copiando."*
	Aluno 9: *"A tecnologia é mais fácil porque a gente não precisa procurar o conteúdo por páginas e se tiver um celular, computador e só pesquisar pelo Google."*

Fonte: Própria autora (2025)

Nota-se como os alunos demonstraram mais uma vez a preferência pelas atividades permeadas pelas tecnologias digitais, uma vez que aprender com esses recursos tecnológicos possibilita também que se respeite o tempo de aprendizagem individual de cada aluno, o que faz com que eles fiquem mais confiantes e centrados no processo, contribuindo também para que essa aprendizagem mais personalizada aumente a auto estima e o protagonismo dos mesmos, fortalecendo assim, habilidades e competências tão necessárias no universo da cultura digital, conforme expressa a competência 5 da BNCC (2017).

E dentre as habilidades trabalhadas, também foi solicitado que os alunos respondessem sobre a atuação da professora durante a realização das atividades, conforme a tabela 9.

Tabela 9: Opiniões sobre a atuação da professora no decorrer das etapas da SD

	Respostas dos alunos:
Questão 9 **Você aprendeu melhor com a forma que a professora usou para explicar? Por quê?**	**Aluno 1:** *"Sim, porque assim a gente compreende mais e aprende mais fácil do que ficar lendo livro."*
	Aluno 2: *"Sim, eu fico mais atenta no que estou fazendo."*
	Aluno 3: *"Sim, a tecnologia é bem mais prático e legal. Eu prefiro com certeza as suas aulas."*
	Aluno 4: *"Eu aprendi melhor com a forma como a professora tratou a gente."*
	Aluno 5: *"Sim, mais parece que chamou mais a minha atenção e ficou na minha cabeça."*
	Aluno 6: *"Aprendi sim, porque além disso a professora era calma e explicava detalhadamente."*
	Aluno 7: *"Sim, pois eu prestei atenção, a professora explicou de uma maneira que deu para entender direitinho e mais fácil."*
	Aluno 8: *"Sim, a pesquisa ajudou muito."*
	Aluno 9: *"Eu achei bom porque ela usou computador."*

Fonte: Própria autora (2025)

Percebe-se nas falas dos alunos, a importância de se construir vínculos de afetividade, pois estamos lidando primeiramente com seres humanos, que carregam um turbilhão de emoções que ainda estão aprendendo a lidar. A motivação e o interesse precisam caminhar juntos com uma atenção mais diferenciada do professor com os seus alunos e a fala do aluno 4, deixa bem claro a importância desse fato.

É sabido que a realidade que encontramos nas turmas de sexto ano de ensino fundamantal nas redes públicas, é bem difícil, pois geralmente são turmas com

excesso de alunos e que chegam com diversas dificuldades de aprendizagem, nessa etapa de escolaridade, entretanto é necessário que o professor tenha esse olhar diferenciado por esses alunos, conforme pode-se observar nas falas dos alunos 6 e 7.

Assim, coerente com uma concepção de aprendizagem voltada para a construção significativa do conhecimento e que seja voltada também para a transformação social, é necessário que tantos os professores quanto os sistemas de ensino brasileiros, estejam voltados para práticas de consolidação do letramento nas diversas áreas de conhecimento de forma significativa, abolindo práticas que configuram a educação bancária tão criticada por Freire (1996).

A afetividade também é citada pelo referido autor, quando afirma que ela é a base para uma construção pautada no respeito e no diálogo, configurando assim, uma relação que valoriza as experiências de vida e saberes que os alunos carregam em suas vivências fora da escola.

É destacado na opinião dos alunos 3 e 9, que o uso do computador facilitou o desenvolvimento das atividades, como também a atenção durante todas as etapas, corroborando o que dizem os autores Vargas e Araújo (2020), quando afirmam que o ensino tradicional e focado apenas na figura do professor, perde a sua funcionalidade diante de tantas demandas da sociedade contemporânea em que vivemos e que a cada dia está mais dependente do uso das tecnologias digitais da informação e comunicação. Por isso, é necesssário uma nova postura docente para lidar com tantas demandas e dificuldades que encontra-se na realidade da sala de aula atualmente.

E por fim, a última pergunta refere-se às opiniões dos alunos sobre o desenvolvimento e a eficácia de todas as atividades que foram realizadas durante os três dias de aplicação da SD. Suas impressões, o que facilitou, o que poderia ter sido melhor e se as atividades facilitaram a aprendizagem significativa, conforme exposto na tabela 10.

Tabela 10: Opiniões sobre o desenvolvimento e a eficácia da SD

	Respostas dos alunos:
Questão 10 **Escreva a sua opinião sobre as atividades quem foram feitas: o que mais gostou, o que não gostou e o que poderia melhorar.**	**Aluno 1:** *"Eu gostei de todas as aulas, mas o que poderia melhorar é usar os computadores em todas as aulas, assim seria bem melhor."*
	Aluno 2: *"O que eu mais gostei foi que a gente aprendeu uma coisa diferente se divertindo, o que eu não gostei, foi que teve poucas aulas e o que poderia melhorar é que poderia voltar a ter essas aulas novamente."*
	Aluno 3: *"Eu gostei de tudo, minha opinião é que achei bem mais fácil aprender dessa forma."*
	Aluno 4: *"Foi tudo maravilhoso, o que tinha que ter é mais conteúdos para mexer mais no notebook."*
	Aluno 5: *"O que eu mais gostei foi quando a gente fez a nossa própria história."*
	Aluno 6: *"Eu preferia mais tempo dessa aula e gostei muito de fazer minha história.*"
	Aluno 7: *"Eu gostei de tudo, eu amei, se tivesse outra aula eu quero participar, sem dúvidas."*
	Aluno 8: *"Não gostei da parte que acabou, eu gostei da história que a gente podia refazer, achei tudo maravilhoso."*
	Aluno 9: *"Eu gostei de tudo, foi muito divertido, interessante, fácil e rápido."*

Fonte: Própria autora (2025)

Diante das respostas acima, verificou-se que a aplicação da sequência didática permeada pelas tecnologias digitais, demonstrou ter alcançado os objetivos propostos, superado as expectativas dos alunos, mostrando ser uma estratégia pedagógica eficaz para aumentar a motivação e o interesse dos alunos, em aprender.

É observável na fala do aluno 2 que a ludicidade presente nas etapas da SD funcionou como estímulo para consolidar os conceitos trabalhados, ressaltando assim

a importância desse tipo de atividades como alternativa a um ensino desprovido de sentido e mecanizado, de acordo com a crítica feita pelo aluno 3.

O uso dos computadores continuou sendo o principal atrativo, nas falas dos alunos 1 e 6, pois conseguiram assimilar os conteúdos trabalhados, produzir o texto solicitado de forma lúdica, favorecendo a construção da aprendizagem significativa, através do uso de recursos tecnológicos com eficiência. Para que isso ocorra, também é necessário que o professor assuma cada vez mais o papel de mediador, pois não é mais possível enxergarmos os alunos como meros receptores de informações e que aprendem exclusivamente pela fala do professor.

Portanto, coerente com o pensamento de Rojo (2021) e Soares (1998), é possível constatar que a consolidação do letramento de Língua Portuguesa pode ser facilitada através de atividades que configurem o contato com as múltiplas linguagens que encontramos nos espaços ciberculturais em que os alunos estão inseridos, tornando-os sujeitos que participam ativamente da construção de seus conhecimentos.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o referencial teórico estudado, essa pesquisa teve como objetivo geral promover o desenvolvimento do letramento de Língua Portuguesa, utilizando tecnologias digitais como ferramentas facilitadoras de aprendizagem, no sexto ano de escolaridade. Assim, visando proporcionar uma aprendizagem significativa e que despertasse a motivação dos alunos, foi desenvolvida uma sequência didática que buscou articular os conteúdos curriculares com uma proposta pedagógica diferenciada.

Dessa forma, a aplicação da SD envolvendo atividades permeadas pelas tecnologias digitais utilizando os espaços multimídia, disponibilizados pelo colégio, buscou resgatar o conhecimento prévio dos alunos a cerca do universo dos contos maravilhosos, promovendo atividades de produção escrita, a fim de que consolidassem suas aprendizagens de Língua Portuguesa, de acordo com as competências e habilidades expressas na área de letramento digital da BNCC.

A análise das respostas dos alunos evidenciou que os mesmos se posicionaram totalmente a favor de uma nova forma de aprender através do uso da tecnologia, pois os mesmos já utilizam os meios digitais em sua vida fora da escola. A utilização dessas ferramentas de forma lúdica e sistematizada mostrou-se uma excelente estratégia de aprendizagem, aumentando consideravelmente o interesse dos mesmos em realizar todas as atividades que foram propostas, refletindo até mesmo no bom comportamento e nas atitudes positivas durante as tarefas.

O método adotado nesse estudo foi bastante pertinente e contribuiu para alcançar os objetivos propostos, pois valorizou o protagonismo dos alunos, aumentando a motivação de aprender utilizando as ferramentas tecnológicas diferenciadas. Contudo, determinadas limitações ocorreram no decorrer do processo, como a quantidade insuficiente de computadores em funcionamento no laboratório de informática e dificuldades de conexão com a internet disponibilizada pelo local além disso, é importante destacar que a pesquisa foi realizada com um quantitativo abaixo do número total de alunos da turma (em torno de 40 estudantes), uma vez que nem todos trouxeram a autorização necessária dentro do prazo estipulado. Porém, essas situações foram contornadas sem que houvesse prejuízos para a pesquisa.

A partir dos resultados expostos, observou-se que a metodologia utilizada foi considerada eficiente e favorável, pois a aplicação dessa SD permeada por atividades

tecnológicas, e a elaboração de um e-book como material de apoio, mostram-se eficazes para favorecer a construção de conhecimentos significativos nos alunos, além de ampliar novas possibilidades de pesquisas que possam aprofundar esse assunto em outras disciplinas ou áreas temáticas mais específicas, ampliando novos espaços de aprofundamento e reflexão.

Portanto, esta proposta pedagógica se mostrou eficiente para a consolidação do letramento de Língua Portuguesa, à medida que aumentou a motivação e o engajamento dos alunos em produzir textos, na perspectiva da aprendizagem significativa e, a partir dos resultados obtidos, foi possível observar que o objetivo geral do estudo foi plenamente alcançado. Sugere-se também que, em pesquisas futuras, esses estudos sejam aprofundados nos demais anos de escolaridade.

Os achados, aqui apresentados, também reforçam a importância de um planejamento mais eficiente e estruturado, que utilize as ferramentas tecnológicas de forma a contribuir como uma estratégia eficaz de estudo, bem como a mediação constante do professor, valorizando a participação do aluno e estimulando o seu protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACRI, Marcelo Cristiano; RUIZ, Eliana Maria Severino Donaio. **O letramento digital docente na BNCC: o uso das TDICs nas aulas de Língua Portuguesa: Digital literacy teaching in BNCC: the use of DICT in Portuguese language classes.** Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978), v. 51, n. 1, p. 10-30, 2022.

ALVES, Janainne Nunes, and Bruno Lopes de Faria. **"Impacto do ChatGPT no ensino e aprendizagem: Transformando Paradigmas e Abordagens: Impact of ChatGPT on teaching and learning: Transforming Paradigms and Approaches."** Revista Cocar 18.36 (2023).

AMARAL, Heloísa. **Sequência didática e ensino de gêneros textuais**. 2014. Disponívelhttps://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/sua-pratica/112/sequencia didatica-e-ensino-de-generos-textuais. Acesso em: 12 out. 2025.

AMORIM, João Bosco Alves de; NUNES, Celia Maria. **Resenha do livro - Pedagogia do Oprimido**. Revista de Educação e Ensino da Faculdade Unina, [S. l.], v. 2, n. 3, 2021. DOI: 10.51399/reunina.v2i3.76. Disponível em:https://revista.unina.edu.br/index.php/re/article/view/36. Acesso em: 9 out. 2025.

ANDRADE, Elisângela Ladeira de Moura; DIAS, Anair Valênia Martins. **Multiletramentos na escola: uma proposta intercultural.** Entretextos, Londrina, v. 25, n. 1, p. 128–148, 2025. DOI: 10.5433/1519-5392.2025v25n1p128-148. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/entretextos/article/view/51200. Acesso em: 4 out. 2025.

APOLÔNIO, J. S., de Oliveira Silva, N. K., & Bessa, J. C. R. (2019). **O tratamento do texto em livros didáticos de Língua Portuguesa: uma revisão de literatura a partir do Portal de Periódicos da CAPES.** Travessias, 13(1), 205-225.

ARANTES, S., **Sequência didática: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais,** 1 ed, Curitiba, Appris ed 2022.

ARANTES, S., **Sequência didática: fundamentos e inovações para o ensino.** Rio de Janeiro: Ed. da Autora, 2024.

AUSUBEL, David P. **The psychology of meaningful verbal learning.** New York:

Grune & Stratton Publisher, 1963.

BAKHTIN, M. [1979] **Estética da criação verbal.** 4. ed. Trad. P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAZERMAN, C. **Gêneros textuais, tipificação e interação.** São Paulo: Cortez, 2005

BORGES, J.; SILVA, H.P. **Informação e Mudança: estudo da efetividade dos programas de inclusão digital em Salvador-Bahia. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO,** 28. 2005. Rio de Janeiro. Anais... São Paulo: Intercom, 2005. p. 01-15.

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais.** Brasília, DF: MEC, 1997.

BRAGA, D. B. **Ambientes digitais: reflexões teóricas e práticas.** São Paulo: Cortez, 2013

CÂMARA, T. C.; ARANTES, S. da S. F.; LEGEY, A. P. **A importância da brincadeira e o papel das novas tecnologias digitais para a aprendizagem infantil.** Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 44–56, 2024. DOI: 10.29327/2283237.8.2-4. Disponível em: https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/275. Acesso em: 25 nov. 2024.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins; VALENTE, José Armando. **Currículo e Jogos Digitais Educativos: possibilidades de articulação de demandas sociais.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, v. 32, n. 71, p. 344-361, 2023.

COSTA JÚNIOR, João Fernando; LIMA, Presleyson Plínio de; ARCANJO, Cláudio Firmino; SOUSA, Fabrícia Fátima de; SANTOS, Márcia Maria de Oliveira; LEME, Mário; GOMES, Neirivaldo Caetano. **Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem,** [S. l.], v. 5, p. 51–68, 2023. Disponível em: https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/70. Acesso em: 10 out. 2025.

DALCIN, Letícia Damas Leão; DUARTE, Anália Carolina Santos; ALVES, Patrícia dos Santos; DA CRUZ, Jucineide Almeida; ROSSI, Renata Vasconcelos; DE OLIVEIRA, Risoleta Ferreira. **As novas tecnologias na educação: recursos tecnológicos e atividades digitais como instrumentos mediadores de aprendizagem.** Interfaces do Conhecimento, [S. l.], v. 6, n. 1, 2024. Disponível em: https://periodicos.unicathedral.edu.br/index.php/revistainterfaces/article/view/869. Acesso em: 14 set. 2025.

DIONÍSIO, Angela. Paiva. **Gêneros multimodais e multiletramento.** In: KARWOSKI, A. M. GAYDECZKA, B. BRITO, K. S. (org.). Gêneros textuais: Reflexão e Ensino. Palmas e União da Vitória, Kaygangue, 2005

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1981.

GOMES, Yana Liss Soares, et al. **Tecnologias digitais e práticas de letramento: implicações para o ensino de língua portuguesa no contexto pós-pandemia**. Humanidades & Inovação 10.19 (2023): 158-170.

GONÇALVES, Adriana De Marchi; KANAANE, Roberto. **A prática docente e as tecnologias digitais.** Revista Eletronica Pesquiseduca, v. 13, n. 29, p. 256-265, 2021.

GONÇALVES, V. de L. . (2024). **Letramento digital: A importância das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no ensino de língua portuguesa em sala de aula** . Epitaya E-Books, 1(84), 293-313. https://doi.org/10.47879/ed.ep.2024554p293

GUIMARÃES, Y. A. F.; GIORDAN , M. **Elementos para validação de Sequências Didáticas.** In: IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação.

JÚNIOR, João Fernando Costa et al. **Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel.** Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 5, p. 51-68, 2023.

KLEIMAN, Angela B. **Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN**, Angela B. (Org.). Os significados do letramento. Campinas, S.P.: Mercado de Letras, 1995. 294 p. p. 15-61.

_____. **Letramento e suas implicações para o ensino da língua materna.** Signo. Santa Cruz do Sul, v.32, n.53, p.1-25, dez.2007.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Desvendando os segredos do texto.** Cortez Editora, 2018.

KRESS, G. R. e van LEEUWEN, T. **Reading Images: the Grammar of Visual Design.** Londres: Routledge, 1996.

LAJOLO, M. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo.** São Paulo, Ática, 1993

LERNER, Delia. **Ler e Escrever na escola. O real, o possível e o necessário.** Porto Alegre. Artmed. 2002.

LIBÂNEO, José Carlos. **Conteúdos, formação de competências cognitivas e ensino com pesquisa: unindo ensino e modos de investigação.** Cadernos de Pedagogia Universitária, v. 11, p. 1-42, 2009.

MACHADO, Ana Maria. **Como e por que ler os clássicos universais desde cedo.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2002. p. 135

MACHADO, A. A., & AMARAL, M. A. (2021).**Uma análise crítica da competência cultural digital da Base Nacional Curricular Comum.** Ciência & Educação (Bauru), 27, e21034

MELO, Cícera Cristina Barros de Oliveira; LUCENA, Amanda Micheline Amador de. **DESAFIOS ENFRENTADOS PELOS PROFESSORES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE MARAGOGI PARA INSERIR AS TICS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: DA FORMAÇÃO A ATUAÇÃO DOCENTE.** Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 7, n. 5, p. 279–293, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i5.1192. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1192. Acesso em: 14 set. 2025.

MENDES, Nataniel; SILVA, Elizabeth Corrêa da. **Cultura digital e ensino de literatura: potências e ponderações.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, v. 31, n. 65, p. 261-280, 2022.

MOREIRA, Carla. **Letramento digital: do conceito à prática. Anais do SIELP**, v. 2, n. 1, p. 1-15, 2012.

PELIZZARI, Adriana et al. **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel.** revista PEC, v. 2, n. 1, p. 37-42, 2002.

PERRENOUD, P. **As dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PONTES, Edel Alexandre Silva. **A Práxis do Professor de Matemática por Intermédio dos Processos Básicos e das Dimensões da Aprendizagem de Knud Illeris.** Rebena Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem, v. 2, p. 78-88, 2021

PUHL, Cassiano Scott; MÜLLER, Thaísa Jacintho; DE LIMA, Isolda Gianni. **As contribuições de David Ausubel para os processos de ensino e de aprendizagem.** DYNAMIS (FURB. ONLINE), 2020.

ROJO, R. H. R.; BARBOSA, J. P. & H. COLLINS. (2006). **Letramento digital: um trabalho a partir dos gêneros do discurso.** In Karvoski, A. M.; B. Gaydeczka.

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

_____, **Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola.** In: ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (org.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R. H. R. & BARBOSA. J. P. **Hipermodernidade, Multiletramentos e gêneros discursivos.** 1ª ed. São Paulo: Parábola, 2015.

SANTAELLA, L. **Comunicação Ubíqua. Repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Carolina Morais Ribeiro da. **Tecnologias digitais e língua portuguesa: o uso da internet como ferramenta para produção textual na escola.** 2019. 283f. - Tese

(Doutorado) - Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação, Fortaleza(CE), 2019.

SILVA, Daniela; BORGES, Jussara. **Base Nacional Comum Curricular e competências infocomunicacionais: uma análise de correlação.** Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, v. 43, n. 3, p. 99-114, 2020.

SILVA, Roberto Farias. **Rede de Espaços Maker em Escolas Públicas Estaduais no Rio de Janeiro: Projeto Piloto nas Escolas de Novas Tecnologias e de Oportunidades** (E-TEC). 2023.

SOARES BARBOSA, Vânia; DILAMAR ARAÚJO, Antonia; DE OLIVEIRA ARAGÃO, Cleudene. **Multimodalidade e multiletramentos: análise de atividades de leitura em meio digital.** Revista Brasileira de Lingüística Aplicada, v. 16, n. 4, 2016.

SOARES, M. B. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. In: Educação e Sociedade / Centro de Estudos Educação e Sociedade** – Vol. 23, nº 81. São Paulo: Cortez, 2002.

_____, **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VARGAS, R.; ARAÚJO, M. C. **A construção de um novo paradigma educacional e sua relação com as tecnologias de informação e comunicação.** Revista Insignare Scientia – RIS, v. 3, n. 1, 2020.

ZABALA, A. **A Prática Educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Projeto de Pesquisa: "A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa"

Prezado(a) Responsável,

O **Aluno**(a), _____,

sob sua responsabilidade, está sendo convidado para participar da pesquisa "A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa", a ser realizada no Colégio Estadual Maria Emíla Amaral Fontoura. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação do aluno não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

O (a) aluno(a) terá o apoio do professor e do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará na Biblioteca com uma professora, estudando e pesquisando sobre poesias, de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades.

Esta pesquisa tem por objetivo: A consolidação do letramento de língua portuguesa no sexto ano de escolaridade. E as atividades a serem realizadas pelos alunos são as seguintes: Os alunos realizarão as atividades propostas em uma pesquisa que utiliza as tecnologias digitais disponíveis no colégio. Dessa forma, utilizarão o Espaço Maker para assistir vídeos selecionados na Plataforma Youtube que englobam o conteúdo proposto sobre contos, realizarão roda de conversa a fim de desenvolver a oralidade, atenção e observação da dinâmica proposta. Também utilizarão o laboratório de informática, onde desenvolverão atividades de leitura e escrita utilizando os aparelhos de chromebooks em plataformas interativas como Padlet, Wordwall, Canva. Além de atividades envolvendo a gamificação, na Plataforma Kahhot, a fim de tornar a experiência mais significativa e envolvente para os alunos, a fim de que percebam como a tecnologia digital pode tornar-se um importante recurso facilitador de aprendizagens.

Nome do Aluno:_____
Endereço:_____
Nome do responsável:_____
Assinatura do responsável:_____
Data:____/____/2025

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento.

Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, o(a) aluno(a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Em relação a classificação dos riscos:

Risco 1 – Constrangimento e mal-estar: Informações compartilhadas entre participantes poderiam causar constrangimento e mal-estar. Para que esse risco seja mitigado, a privacidade dos participantes será totalmente respeitada. A pesquisadora ouvirá a todos, durante a realização da pesquisa. A empatia entre professor-pesquisador e participantes da pesquisa, a escuta atenta e observação constante, além do estímulo ao uso de uma linguagem afetiva marcará o tom de toda a pesquisa, visando uma medida assistencial para o risco de constrangimento e mal-estar.

Risco 2 – Expectativas: O participante pode achar que todos os problemas por ele compartilhados com o professor-pesquisador serão sanados. Faz-se importante sublinhar para os participantes, que o professor-pesquisador não tem poderes para alterar a realidade do campo, mas apenas compreender de forma conjunta, tal realidade para escrever sobre ela, visando promover reflexões para inspirar outros professores pesquisadores a atuarem com mais consciência compartlhada.

Caso o(a) aluno(a) desista de participar ficará em outro espaço com os outros colegas realizando o mesmo exercício de língua portuguesa. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. O pesquisador adotará uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. O(a) aluno(a) será acompanhado e assistido pelo pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo pesquisador para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Nome do Aluno:_____
Endereço:_____
Nome do responsável:_____
Assinatura do responsável:_____
Data:____/____/2025

Como benefício esta pesquisa trará para o(a) aluno(a) participantes da “A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa”, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais.

A participação do(a) aluno(a) no estudo não implicará em custos adicionais. O(a) aluno(a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do mesmo. Assinando esse consentimento, você ou o(a) aluno(a) não desistem de nenhum de seus direitos. Além disso, não liberam os pesquisadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante da pesquisa. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. É assegurado a garantia ao ressarcimento ao participante da pesquisa, das despesas realizadas pelo participante decorrentes da pesquisa, quando houver (Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 17, Inciso VII). E o Responsável Legal pelo Aluno-Participante da pesquisa terá garantido o direito de solicitar indenização através das vias judiciais (Código Civil, Lei 10.406 de 2002, Artigos 927 a 954 e Resolução CNS nº 510 de 2016, Artigo 9º, Inciso VI), caso os direitos do Aluno tenham sido violados.

Uma vez aceitando que o aluno(a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. O professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição.

Nome do Aluno:_____
Endereço:_____
Nome do responsável:_____
Assinatura do responsável:_____
Data:____/____/2025

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno(a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE inclui o Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem da criança sob minha responsabilidade, assim:

"De forma livre e Consentida, autorizo o uso de voz e imagem do aluno(a) _____sob minha responsabilidade, no projeto de pesquisa "A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa", para que possa contribuir no desenvolvimento da Ciência e do ensino/aprendizado dos alunos e alunas do Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pelo pesquisador(a) Simony de Oliveira Sampaio, a respeito da pesquisa "A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa".

Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo.

Este Termo foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Termo que está por mim assinada e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com a participação do meu (minha) filho (a) na pesquisa.

Nome do Aluno:_____
Endereço:_____
Nome do responsável:_____
Assinatura do responsável:_____
Data:____/____/2025

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Simony de Oliveira Sampaio - Telefone:(21)- 99816-1790; E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Endereço: Rua: Francisco Barone, 490, Santa Rita, Nova Iguaçu, Rio de Janeiro. RJ
Assinatura do pesquisador: _____
Data: ____/____/2025.

Local da Aplicação da Pesquisa:

Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura

Rua Francisco Barone, 490, Santa Rita, Nova Iguaçú, Rio de Janeiro.

CEP UNESA – Universidade Estácio de Sá.

Campus Centro I – Avenida Presidente Vargas, 642, 22º andar, Centro, RJ

Telefone: (21) 2206-9863 / 2206-9726

Endereço Eletrônico: cep.unesa@estacio.br

Horário de atendimento: Diariamente de 9h às 17h.

APÊNDICE B – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO ALUNO (TALE)

Projeto de Pesquisa: ***"A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa"***

Prezado(a) **Aluno**(a),

Você está sendo convidado (a) para participar da pesquisa **"A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa"**, a ser realizada no Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura. Antes de autorizar a sua participação nesta pesquisa, a professora-pesquisadora deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A sua participação não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da sua participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito.

Esta pesquisa tem por objetivo a consolidação do letramento de língua portuguesa no sexto ano do ensino fundamental. Observando se as novas tecnologias digitais podem contribuir neste processo a partir de atividades planejadas com a utilização de recursos digitais.

Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão: durante as aulas você participará de atividades com o uso de recursos digitais e terá o apoio da professora-pesquisadora em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. A sua voz e imagem poderão ser gravadas durante as aulas.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento.

Nome do participante:_____
Endereço do Participante:_____
Assinatura do Aluno(a) _____

Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, você ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. Será adotada uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Será utilizado o uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento.

Você será acompanhado (a) e assistido (a) pela professora-pesquisadora ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pela professora-pesquisadora para que os riscos sejam minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar.

Como benefício esta pesquisa trará para você e demais alunos participantes do Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura, a apropriação de conhecimentos sobre o letramento de língua portuguesa, auxiliando e tirando dúvidas no seu processo de ensino e aprendizagem, pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, você também poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para a aquisição da leitura e da escrita aliada a recursos digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa.

A sua participação na pesquisa não implicará em custos adicionais, pois você não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pela pesquisadora responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela sua participação como aluno.

Nome do participante:_____
Endereço do Participante:_____
Assinatura do Aluno(a) _____

Assinando esse consentimento, você não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, também não há liberação dos investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante.

A sua participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando participar, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o seu relacionamento com o colégio. A professora-pesquisadora também poderá retirar o participante do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para o bem-estar do aluno (a).

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, você poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2206-9863. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar a pesquisadora responsável pela mesma, professora Simony de Oliveira Sampaio, pelo telefone profissional (21) 99816-1790, ou pelo e-mail: simonyosampaio@gmail.com.

É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno (a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade da pesquisadora por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Nome do participante:_____
Endereço do Participante:_____
Assinatura do Aluno(a) _____

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pela pesquisadora Simony de Oliveira Sampaio a respeito da pesquisa “A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa”. Ficou clara para mim qual é a participação do aluno (a) na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais.

Foi oportunizado questionar a pesquisadora sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do participante:_____
Endereço do Participante:_____
Assinatura do Aluno(a) participante da pesquisa_____
_____

Pesquisadora responsável pelo projeto: Simony de Oliveira Sampaio
Assinatura da pesquisadora: _____
Data: ____/____/2025.
Telefone: 21 99816-1790
E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Endereço: Rua Francisco Barone, 490, Santa Rita, Nova Iguaçú. RJ

Orientadora responsável: Professora Doutora Regina Moraes
Endereço profissional: Centro Universitário Carioca – UNICARIOCA. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063.
Telefone: (21) 98832-3020
Endereço Eletrônico: rmoraes@unicarioca.edu.br

APÊNDICE C – FRAMEWORK DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, língua portuguesa, multiletramentos.	
Conteúdo: Gênero textual: Conto	
Tema: Leitura, construção de sentidos e produção escrita utilizando o gênero conto.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Desenvolver uma SD que estimule a criatividade e ludicidade com os alunos, de forma a estimular o interesse pela aprendizagem. Promover o resgate das memórias afetivas dos alunos, através da visualização das personagens dos contos maravilhosos, estimulando a oralidade. Utilizar o espaço da sala maker como um ambiente de aprendizagem diferenciado, motivando os alunos a desenvolverem suas habilidades. Apresentar o laboratório de informática educativa para os alunos. Reconhecer as principais características do gênero textual conto.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos.

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Apresentação da proposta de trabalho da sequência didática.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 50 minutos.	Início da sondagem dos conhecimentos prévios. Neste primeiro momento, o trabalho com a SD será iniciado utilizando o espaço da sala maker, que dispõe de equipamentos audio visuais, como data show, telão e TV com streaming. Espera-se que este ambiente diferenciado, motive os alunos a participarem ativamente das atividades, como também prepará-los para os novos conteúdos que serão trabalhados. a) – Mostrar aos alunos fotos das personagens de alguns contos maravilhosos, para que os mesmos possam contar oralmente o que lembram daquela narrativa. Algumas perguntas serão feitas de forma a direcionar as respostas dos alunos. Exemplos: Quem é esta personagem? Quem já ouviu este conto? Como esta narrativa termina? Vocês gostaram dessa história?  https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/5/58/Cinderella_by_Disney.png

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Para esta atividade será utilizada a plataforma Canva, onde os alunos reescreverão o conto que mais gostaram, observando as características que foram apresentadas sobre a estrutura dos contos, tais como: presença de personagens, tempo, espaço, enredo, narrador... Espera-se que o uso dessa tecnologia digital sirva como um grande incentivo para que os alunos realizem a sua reescrita através de uma atividade pedagógica inovadora e significativa.  https://www.canva.com/pt_pt/modelos/EAD0T7WQrBs-contos-de-fadas/
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos.**	Após a reescrita, os alunos serão estimulados a apresentarem suas narrativas para os demais colegas de classe, para que leiam os contos produzidos, de forma a valorizar a oralidade, como também as habilidades leitoras, onde serão observados a fluência, pontuação, entonação, entre outros fatores, incentivando a troca de experiência, sugestões e opiniões dos colegas sobre o que pode ser melhorado em suas escritas. Assim, todos participam, desconstruindo o medo e a insegurança de falar perante a turma, incentivando também a iniciativa dos mesmos.
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo 20 minutos.** A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Mentimeter para que os alunos criem a nuvem de palavras relativas à sua avaliação.  https://www.mentimeter.com/pt-BR	
Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem.
Observações:	Não há.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, conto literário, biografia	
Conteúdo: Gênero textual: Conto infanto juvenil.	
Tema: Leitura e construção de sentidos através do conto "O dono da bola", da autora Ruth Rocha.	

Locais que serão utilizados: ☒ **Sala de Aula** ☐ **Pátio** ☐ **Online**

Objetivos esperados	Identificar as características e aspectos literários de um conto infanto juvenil. Conhecer traços biográficos e a importância da autora Ruth Rocha, na literatura infanto juvenil. Utilizar os recursos tecnológicos digitais disponíveis para tornar a aprendizagem significativa. Desenvolver a ludicidade através das atividades diversificadas que serão realizadas nessa etapa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos.

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Retomada dos conteúdos trabalhados na sequência didática da aula anterior.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, apresentando um conto específico de literatura infanto juvenil, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Apresentar a escritora Ruth Rocha como uma das mais importantes da nossa literatura infanto juvenil.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos.	<u>Sondagem dos conhecimentos prévios.</u> Ao iniciar essa atividade, será feita a retomada dos conteúdos que foram trabalhados na aula anterior para que os alunos possam contextualizar o conteúdo que será desenvolvido nesta etapa, com os que já foram construídos anteriormente. Para isso, será utilizado o espaço maker, onde será projetado o conto "O dono da bola", da autora Ruth Rocha. Para motivar a aprendizagem, poderão ser realizadas perguntas como: É importante termos amigos em nossas vidas? Você tem muitos amigos? Acha importante ajudar e compartilhar os seus brinquedos e objetos pessoais com aqueles que você considera seus amigos? Se uma pessoa amiga te decepcionar o que você faria? O que significa ser uma pessoa egoísta?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Atividade 01: Apresentação do conto: "O dono da bola".  https://youtu.be/kMk3ptAN5KM?si=0ZkXEVGNjMa96NOs A seguir faremos uma roda de conversa sobre o enredo deste conto, construindo os sentidos e valores como por exemplo, a dificuldade de se fazer amigos, ser solidário, ter mais empatia pelo outro, ou seja, temas que estão presentes de forma interdisciplinar no currículo. Depois, será apresentado um vídeo com traços biográficos e a importância da escritora Ruth Rocha para o universo da literatura infanto juvenil. Atividade 02: Conhecendo a autora e construindo o conceito de biografia.  https://youtu.be/4OVd7Dv22DI?si=X3N_79JkyO1nMiNX Após o vídeo, os alunos poderão expor oralmente o que mais gostaram de aprender sobre a autora, bem como criar uma definição sobre o conceito de "biografia". Poderá ser disponibilizado o conto trabalhado em formato PDF, através de whatsapp, para os alunos que possuem telefone celular.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos.	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construírem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Padlet para que os alunos possam criar suas biografias dentro de um mural virtual, onde destacarão alguns elementos biográficos como: Nome, idade, celular, matérias que mais gostam, habilidades, sonhos, fotos, entre outros...  https://blog.b2bstack.com.br/wp-content/uploads/2021/09/padlet-banner-1024x587.png Após realizarem a atividade, os alunos apresentarão seus murais para a os demais colegas da turma.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Kahoot, onde responderão a um jogo de perguntas e respostas, alusivas ao mundo do futebol, em referência ao enredo do conto "O dono da bola", da escritora Ruth Rocha.  https://br.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.** A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Wordclouds para que os alunos criem a nuvem de palavras relativas à sua avaliação.  https://www.cnet.com/a/img/PgZjTQ6KMo38bfVCrQQjMZrS6mE=/1200x630/2012/01/27/f37fef80-f0ee-11e2-8c7c-d4ae52e62bcc/wordlesample.png	
Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática. Plataformas digitais mencionadas nas atividades propostas.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem. Livro físico.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.
Observações:	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, conto literário, produção textual.	
Conteúdo: Gênero textual: Conto infanto juvenil.	
Tema: Leitura, construção de sentidos e produção textual através do conto "Marcelo, Marmelo, Martelo", da autora Ruth Rocha.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Identificar as características e aspectos literários de um conto infanto juvenil. Reconhecer os estágios da narrativa como introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. Produzir um conto infanto juvenil de acordo com as características e conteúdos estudados ao longo dessa sequência didática. Contextualizar o conceito gramatical de substantivo próprio e comum. Utilizar os recursos tecnológicos digitais disponíveis para tornar a aprendizagem significativa. Desenvolver a ludicidade através das atividades diversificadas que serão realizadas nessa etapa. Promover uma exposição dos contos produzidos pela turma para apreciação de toda a escola.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos.

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Retomada dos conteúdos trabalhados na sequência didática da aula anterior.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, apresentando um conto específico de literatura infanto juvenil, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Apresentar mais um conto da escritora Ruth Rocha, para que possam conhecer e observar a estrutura de um conto, tais como introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos.	Sondagem dos conhecimentos prévios. Ao iniciar essa atividade, será feita a retomada dos conteúdos que foram trabalhados na aula anterior para que os alunos possam contextualizar o conteúdo que será desenvolvido nesta etapa, com os que já foram construídos anteriormente. Para isso, será utilizado o espaço maker, onde será projetado o conto "Marcelo, Marmelo, Martelo", da autora Ruth Rocha. Para motivar a aprendizagem, poderão ser realizadas perguntas como: Para que serve um nome? Tudo que existe no mundo tem um nome? Todos os nomes são iguais? Como podemos diferenciar os nomes dos seres vivos e dos objetos? Por que utilizamos a letra maiúscula para os nomes próprios? Você sabe a história do seu nome? Gostaria de ter outro nome? Por quê? Se você pudesse criar outros nomes para os objetos, como seria?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Atividade 01: Apresentação do conto: "Marcelo, Marmelo, Martelo".  https://i.ytimg.com/vi/VoCVWCyj8Z4/maxresdefault.jpg A seguir faremos uma roda de conversa sobre o enredo deste conto, construindo sentidos sobre o enredo e destacando os estágios do texto narrativo, tais como: Introdução: Também conhecido como situação inicial, a parte introdutória. Desenvolvimento: Parte que apresenta a sucessão de acontecimentos. Clímax: Momento de maior tensão do enredo. Desfecho: A conclusão, ou seja, a resolução do conflito. Espera-se que os alunos consigam identificar oralmente cada um desses estágios de acordo com o vídeo apresentado. Atividade 02: Consolidando o conceito de substantivo. No enredo deste conto Marcelo é uma criança bastante criativa que atribui novos nomes para os objetos que encontra no dia a dia, pois na sua lógica infantil, não compreende porque esses nomes não se relacionam com o uso que fazemos deles. A seguir, os alunos visualizarão algumas imagens e deverão criar nomes para elas, observando diferenças entre substantivos próprios e comuns, em relação ao uso da letra maiúscula, por exemplo:  Os alunos escreverão suas respostas utilizando o grupo de Whatsapp da turma, que será utilizado também para compartilhamento de vídeos, PDF e demais materiais produzidos pela turma.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos.	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Wordwall – Open the box onde responderão a um jogo de perguntas e respostas sobre os conteúdos do gênero textual "conto", a fim de consolidar os conhecimentos adquiridos e facilitar a produção textual. Wordwall https://www.google.com.br/imgres?q=wordwall%20open%20the

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Espera-se que essa atividade sirva como motivação e revisão dos conteúdos trabalhados para que os alunos possam ter mais confiança na hora de realizarem as suas produções escritas. Dessa forma, o objetivo é fazer com que percebam a escrita como algo importante e prazeroso, desmistificando assim, a ideia de que escrever é uma tarefa difícil.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construírem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Google Classroom para que os alunos possam reescrever ou criar um conto, de acordo com os seguintes conteúdos de letramento de língua portuguesa, trabalhados ao longo desta sequência didática: ***Título do conto, enredo, presença de personagens, pontuação e acentuação, organização das ideias em parágrafos, contextualização do tema, coesão e coerência, criatividade, estágios do texto narrativo (introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho), uso correto da letra maiúscula.***  https://www.google.com.br/imgres?q=Google%20Classroom&imgurl=https%3A%2F%2Fsopacultural.com%
	Ao finalizarem a atividade de escrita, faremos um exercício de autocorreção para que os próprios alunos possam verificar se conseguiram cumprir os critérios estabelecidos anteriormente, depois serão estimulados a ler suas narrativas para que toda a turma possa conhecer a produção dos colegas. Posteriormente, os textos serão compartilhados com a turma através do grupo de mensagens e impressos para exposição dos trabalhos no mural de língua portuguesa da escola. Assim, espera-se que os objetivos propostos ao longo de todas as atividades propostas, sejam plenamente alcançados.
5º **Avaliação**: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu**.	
A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Padlet, para que os alunos escrevam uma breve mensagem sobre a contribuição desta sequência didática para consolidarem o letramento de língua portuguesa, o que gostaram e o que pode melhorar.  https://blog.b2bstack.com.br/wp-content/uploads/2021/09/padlet-banner-1024x587.png	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática. Plataformas digitais mencionadas nas atividades propostas.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem. Livro físico.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.
Observações:	

APÊNDICE D – FICHA DE MATERIAL DIDÁTICO

MATERIAL DIDÁTICO - E-BOOK

Título: Narrativas que contam e encantam com tecnologias digitais no sexto ano de escolaridade do ensino fundamental.

Título em Inglês: Narratives that tell and enchant with digital technologies in the sixth grade of elementary education.

Ano Produto: 2024
Ano Dissertação: 2025

Descrição do Material Didático e de sua finalidade:
O e-book tem como finalidade apresentar uma proposta de aprendizagem significativa para consolidar o letramento de língua portuguesa em turmas de sexto ano de escolaridade, com metodologias e tecnologias que favoreçam o aprendizado em escolas, desenvolvendo-a de forma atrativa e interativa na linguagem e a produção escrita dos alunos atuais.

Cadastrar Produção Intelectual
Natureza: Digital (E-book Online)
Finalidade: Aplicação de metodologia e tecnologias no aprendizado de língua portuguesa, sendo utilizada uma sequência didática em sala de aula com os alunos, fazendo uso de diversos recursos tecnológicos, como: youtube, canva, google classroom, padlet, mentimeter, para trabalhar o gênero textual conto, proporcionando uma aprendizagem significativa e eficiente com os alunos.
Instituição Promotora: Centro Universitário UniCarioca
Demanda:
(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:
(X) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
( ) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Indicar produção resultante do trabalho realizado no Programa de Pós-graduação, informando:
Docentes Autores:
Nome: Orientador 1 – Antônio Carlos de Abreu Mol CPF: 873.021.287-15
Nome: Orientador 2 - Sheila da Silva Ferreira Arante CPF: 719.018.335-34
Discentes Autores:
Nome: Simony de Oliveira Sampaio CPF: 069.085.367-00

Demais Autores:
Nome: Dionélia Ruffato CPF: 044.521.657-37 Organização: Revisora

Conexão com a Pesquisa
Projeto de Pesquisa vinculado à produção: A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa.
Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.
( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Conexão com a Produção Científica
a) Título: **Aplicativos de interação em sala de aula: análise de três possibilidades pedagógicas com recursos digitais.**
Periódico: **Revista Cocar**
Revista Cocar V.14.N.30. Set./Dez./2020 p.1-16https://paginas.uepa.br/index.php/cocar

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica
Data início: 18/03/2024 Data término: 18/11/2024
Total investido: R$ 500,00 (Materiais diversificados)
Fonte do Financiamento: Próprio Discente

Aplicabilidade da Produção Tecnológica: o produto técnico apresentado apresenta alta aplicabilidade podendo ser utilizado em escolas de redes diversas, com alunos que estejam iniciando o segundo segmento do ensino fundamental.

Descrição da Abrangência realizada: O material didático foi aplicado com alunos do 6º ano do ensino fundamental, no Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura. Apoiado por tecnologias digitais, como youtube, canva, padlet e classroom. Foi aplicado no espaço maker e no laboratório de informática, os seguintes temas: leitura, ortografia, construção de sentidos e produção textual.

Descrição da Abrangência potencial: É possível utilizar o material didático em qualquer escola pública ou particular nacional. Estimulando o letramento de língua portuguesa a partir da utilização das tecnologias digitais com facilitadoras de aprendizagem, para que os alunos possam consolidar os seus conhecimentos, tornando-se protagonistas de suas aprendizagens, com qualidade, eficiência e ludicidade.

Descrição da Replicabilidade: A sequência didática pode contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias usando as tecnologias digitais. Os recursos utilizados podem ser adaptados para outros conteúdos de língua portuguesa ou de outras disciplinas, apresentando novas formas de ensinar que colocam o aluno no centro de sua própria aprendizagem, lhe dando autonomia.

A produção necessita estar no repositório? Sim
Documentos Anexados (em PDF):
(X) Material didático (E-book)

APÊNDICE E – MATERIAL DIDÁTICO: E-BOOK



Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Ana Paula Legey

Coordenadores do Laboratório de Tecnologia Aplicada
André Cotelli do Espírito Santo
Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenadora da Biblioteca da UniCarioca
Rachel Louredo

Autores
Prof. Simony de Oliveira Sampaio
Prof. Sheila da Silva Ferreira Arantes
Prof. Mariza Sueli de Oliveira Sodré

Revisora
Prof. Dionélia Ruffato

SUMÁRIO

1 - Introdução..... 07
2 - Fundamentação teórica..... 08
2.1 - A aprendizagem significativa..... 08
2.2 - Os recursos tecnológicos como facilitadores de aprendizagem.....10
2.3 - O letramento digital na BNCC.....12
2.4 - Espaços de aprendizagem: A sala maker e o laboratório de informática.....15
3 - A sequência didática.....18
3.1 - O Framework.....20
3.2 - Gênero textual Conto.....21
3.3 - Biografia da autora Ruth Rocha.....24
4 - Os recursos tecnológicos utilizados.....29
4.1 - Youtube.....29
4.2 - Canva.....30
4.3 - Mentimeter.....31
4.4 - Padlet.....32
4.5 - Kahoot.....33
4.6 - Wordclouds.....34
4.7 - Google Classroom.....35
4.8 - Wordwall.....36
5 - Conclusão.....37
6 - Referencial bibliográfico.....39
7 - Apêndice.....42




“ O processo de leitura possibilita essa operação maravilhosa que é o encontro do que está dentro do livro com o que está guardado na nossa cabeça”
Ruth Rocha

1 - INTRODUÇÃO

Este material didático (E-Book) apresenta-se como produto final da pesquisa de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação, no Centro Universitário Carioca - UNICARIOCA, cujo objetivo é capacitar profissionais para utilizarem essas ferramentas como recursos tecnológicos eficientes que possibilitem, através da aplicação de uma sequência didática, fomentar a aprendizagem significativa e consolidar o letramento de língua portuguesa no sexto ano do ensino fundamental.

É notório observar que as aulas consideradas tradicionais, focadas apenas no uso de recursos não tecnológicos, como o livro didático, por exemplo, não despertam o interesse dos alunos, que apresentam inúmeras dificuldades de leitura, escrita e produção textual.

Diante dessa realidade, propõe-se a utilização de práticas pedagógicas que proporcionem um trabalho com ludicidade, apoiadas no uso dos recursos tecnológicos disponíveis, para que assim melhorem a atratividade, despertem o interesse e, consequentemente, alcancem a melhoria da aprendizagem dos alunos.



2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 - A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O conceito de aprendizagem significativa aqui apresentado se encontra estruturado na teoria de David Ausubel (1963) que define a importância de se conectar os conhecimentos prévios dos alunos, chamados por ele de subsunçores, que funcionam como uma espécie de ancoradouro e possibilitam compreender e aprender os novos conhecimentos adquiridos.

De acordo com Arantes (2022), é a partir dessa interação e da reorganização entre os subsunçores, que ocorre a efetiva construção de novas aprendizagens de forma dinâmica, o que a torna significativa e duradoura para os alunos. O trabalho focado na teoria da aprendizagem significativa pode facilitar a consolidação do letramento de língua portuguesa, pois promove um conhecimento eficiente partindo do que os alunos já sabem, ou seja, dos seus conhecimentos prévios, em contra ponto às informações meramente memorizadas que são facilmente esquecidas, tornando-se sujeitos de suas aprendizagens.





NUVEM DE PALAVRAS: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE DAVID AUSUBEL



FONTE: www.partes.com.br/acesso em 06.07.24.



FONTE: www.view.genially.com/acesso em 06.07.24.



2.2 - OS RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FACILITADORES DE APRENDIZAGEM

Vivemos uma era em que a globalização das chamadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) apresenta constante evolução e circulam com rapidez, tornando-se, então, cada vez mais necessário que essas tecnologias possam ser utilizadas na escola como facilitadoras de aprendizagem.

Dessa forma, não basta apenas inserir um recurso tecnológico desprovido de significado para constar que a tecnologia está sendo utilizada, mas promover estratégias eficientes de uso, aliadas a construção de conhecimentos significativos para o aluno.

Os autores Vargas e Araújo (2020) afirmam que um ensino considerado tradicional, focado apenas na transmissão e assimilação de saberes e tendo a figura do professor como centro do processo educativo, perde lugar diante de tantas demandas da sociedade contemporânea, cada vez mais dependente do uso das TIC's.

Assim, a utilização dessas tecnologias digitais podem contribuir para mudar o foco do processo, tornando o professor um mediador de aprendizagens que essas ferramentas podem proporcionar aos alunos e consequentemente melhorar a atratividade das aulas.







A tecnologia move o mundo.
Steve Jobs



FONTE: www.pt.vecteezy.com/acesso em 03.07.2024.

2.3 - O LETRAMENTO DIGITAL NA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (2017) estabelece a cultura digital como uma das suas competências gerais, pois estabelece as metas que objetivam preparar os alunos para o uso eficiente da tecnologia, além da compreensão desse uso e suas implicações na vida em sociedade.

Entende-se o caráter complementar da BNCC, pois ela determina as aprendizagens necessárias para cada etapa de ensino, possibilitando a adaptação desses conteúdos à realidade de cada rede, respeitando a sua autonomia.

A competência da cultura digital é denominada nesse documento como dimensões, e estas especificam um conjunto de habilidades e competências a serem desenvolvidas ao longo das etapas de escolaridade.

Para Machado e Amaral (2021) é necessário que ocorra o envolvimento de toda a comunidade escolar na concepção do uso significativo dessa competência, de forma a possibilitar o acesso e uso dessas tecnologias digitais propostas na BNCC, realmente apropriadas e eficientes dentro das realidades dos sistemas de ensino em que estão inseridas.





INFOGRÁFICO DAS COMPETÊNCIAS GERAIS DA BNCC



FONTE: Infográfico elaborado de acordo com o documento normativo da BNCC (BRASIL 2017).





Fonte: www.apliqueducaçao.com.br/acesso em 03.07.2024

"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.

Fonte: www.basenacionalcomum.mec.gov.br/acesso em 03.07.24.





2.4 - ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM:

A SALA MAKER E O LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA



O projeto Cultura Maker faz parte de uma ação da Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro, que visa o aprendizado a partir de uma perspectiva prática e se caracteriza por ser um espaço criado dentro dos colégios da rede estadual, permitindo aos alunos construir, experimentar e compartilhar conhecimentos com apoio da tecnologia.

Nesse espaço diferenciado, tudo foi pensado para proporcionar uma maior atratividade pelas aulas, além de motivar os alunos, por meio do acesso a equipamentos digitais como data show, notebook, telão, impressora 3D, e da utilização do laboratório de informática, cujos vinte e cinco chromebooks são disponibilizados com acesso à internet, onde os alunos podem vivenciar novas formas de aprender e compartilhar aprendizagens.



FONTE: Própria da autora.



Espaços do Projeto Cultura Maker no Colégio Estadual Maria Emília Amaral Fontoura











FONTE: Própria da autora.

O Projeto Cultura Maker, ao ser bem implementado, pode facilitar a construção de uma aprendizagem significativa, pois possibilitará aos alunos partirem dos seus conhecimentos prévios para fomentar novos conteúdos de forma ativa, ou seja, tornando-os protagonistas de suas aprendizagens e preparando-os para a vida prática e suas demandas reais.





3 - A SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Compreende-se como sequência didática um conjunto de atividades pedagógicas sistematizadas em torno de um determinado gênero textual, que parte dos conhecimentos prévios dos alunos para construir novos conteúdos, alcançando assim a aprendizagem significativa, de acordo com a teoria de David Ausubel (1963).

Autores como Zabala (1998) definem a sequência didática como um processo conduzido por etapas de aprendizagem definidas pelo professor, em torno de um determinado conceito construído passo a passo pelos alunos, partindo do que o aluno já sabe e levando-o a aprender com relevância e significação.

De acordo com Arantes (2024), o trabalho pedagógico pautado na utilização da sequência didática proporciona uma aprendizagem significativa, pois essa metodologia promove uma progressão lógica, estruturada em atividades que integram diversas metodologias e que possibilitam o uso eficiente das tecnologias digitais, motivando os alunos a participarem ativamente da construção dos seus conhecimentos e, consequentemente, a alcançarem melhores resultados.



Fonte: Arantes, 2024



Assim, considera-se nessa pesquisa que o trabalho pedagógico pautado na aplicação de uma sequência didática permeada pelo uso das novas tecnologias digitais pode promover a aprendizagem significativa e eficiente dos alunos, habilitando-os para um ensino que promova as habilidades e competências necessárias ao cidadão do século XXI.





3. 1 - O FRAMEWORK

Termo que faz parte da área da ciência da computação e que é caracterizado como um sistema de templates que facilita a elaboração da sequência didática de forma padronizada. De acordo com Arantes (2022), o framework é utilizado para que o trabalho com a sequência didática esteja fundamentado na teoria da aprendizagem significativa de Ausubel (1963).

Geralmente são estruturados em três dias de atividades sobre um determinado eixo temático, tendo como ponto de partida os conhecimentos prévios dos alunos, o que possibilita uma forma significativa e eficiente de aprender, consolidando a construção de novos conhecimentos efetivos e duradouros.

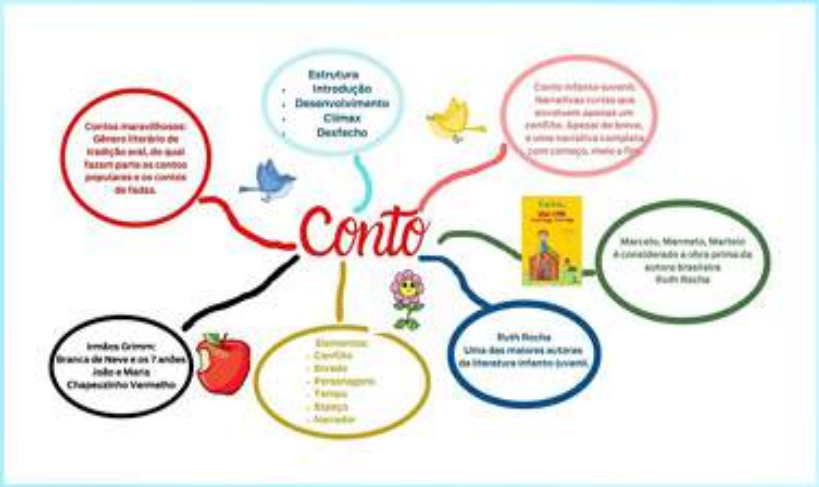

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.



Fonte: Arantes (2022)

3.2 - GÊNERO TEXTUAL CONTO

O gênero textual Conto caracteriza-se por ser uma narrativa curta, fundamentada na tradição oral de contação de histórias, desde os povos mais antigos até a contemporaneidade. Estruturado pela situação inicial, desenvolvimento, clímax e desfecho, além de outras características narrativas, tais como presença de personagens, tempo, espaço, enredo e tipo de narrador. Existem diferentes tipos de contos, desde os considerados maravilhosos, de fadas, de terror, até de ficção científica e, mais especificamente, os que trataremos neste e-book: os de literatura infanto juvenil, destacando a importância da autora Ruth Rocha e suas premiadas obras, que encantam gerações com suas temáticas e sensibilidade.



FONTE: Própria da autora.








EXEMPLOS DE CONTOS MARAVILHOSOS ATRIBUÍDOS AOS IRMÃOS GRIMM
CINDERELA
O GATO DE BOTAS
A PEQUENA SEREIA
BRANCA DE NEVE
A BELA ADORMECIDA
CHAPEUZINHO VERMELHO
RAPUNZEL
O PATINHO FEIO
OS TRÊS PORQUINHOS
22

LITERATURA INFANTO-JUVENIL BRASILEIRA



PRINCIPAIS AUTORES:



RUTH ROCHA

ANA MARIA MACHADO

MONTEIRO LOBATO

ZIRALDO

MAURICIO DE SOUSA

SILVIA ORTHOF



ROSEANA MURRAY

PEDRO BANDEIRA

DANIEL MUNDURUKU

BARTOLOMEU CAMPOS DE QUEIRÓS





23

3.3 - BIOGRAFIA DA AUTORA RUTH ROCHA

Ruth Rocha nasceu em 2 de março de 1931, em São Paulo. Na infância ouvia da mãe as primeiras histórias, desde os clássicos dos Irmãos Grimm até as reinações de Narizinho de Monteiro Lobato. Formada em Ciências Políticas e Sociais, foi aluna do historiador Sérgio Buarque de Holanda.

Iniciou suas publicações no início da década de 1970, na revista Recreio, voltada para o público infantil. Seu primeiro livro "Palavras, muitas palavras" foi publicado em 1976 em plena ditadura militar, sendo considerado como um grande marco, pois sua obra encorajava o leitor a enxergar a realidade, sem abrir mão da fantasia.

Em seguida, lançou "Marcelo, Marmelo, Martelo", que é considerado por diversos críticos como o seu maior clássico. Com mais de duzentos títulos publicados e traduções para vinte e cinco idiomas, Ruth Rocha é considerada uma grande referência para a literatura infanto juvenil, tendo recebido inúmeros prêmios. Em 2018, a autora foi eleita para a Academia Paulista de Letras.

Fonte: www.ruthrocha.com.br





Fonte: www.ruthrocha.com.br

RUTH ROCHA





FONTE: WWW.RUTHROCHA.COM.BR

TODA CRIANÇA DO MUNDO
DEVE SER BEM PROTEGIDA
CONTRA OS RIGORES DO TEMPO
CONTRA OS RIGORES DA VIDA.

CRIANÇA TEM QUE TER NOME
CRIANÇA TEM QUE TER LAR
TER SAÚDE E NÃO TER FOME
TER SEGURANÇA E ESTUDAR.

NÃO É QUESTÃO DE QUERER
NEM QUESTÃO DE CONCORDAR
OS DIREITOS DAS CRIANÇAS
TODOS TÊM DE RESPEITAR.RUTH ROCHA

OS DIREITOS DAS CRIANÇAS. SÃO PAULO: SALAMANDRA, 2014.

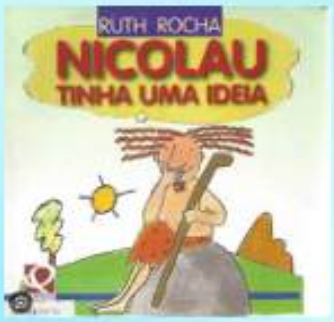


25

Alguns clássicos de Ruth Rocha:















Fonte: www.ruthrocha.com.br


Ruth Rocha
A PRIMAVERA DA LAGARTA
Ruth Rocha
O COELHINHO QUE NÃO ERA DE PÁSCOA
Ruth Rocha
PALA-VRAS, MUITAS PALAVRAS...
Ruth Rocha
O AMIGO DO REI
POEMAS QUE ESCOLHI PARA CRIANÇAS
Ruth Rocha
O bairro do Marcelo
Fonte: www.ruthrocha.com.br
27

Na sequência didática apresentada no apêndice deste E-Book, as atividades que visam promover a consolidação do letramento de língua portuguesa foram planejadas a partir dos contos "O dono da bola" e "Marcelo, marmelo, martelo", publicados originalmente neste livro homônimo de 1976.

A atualidade dos temas e a sensibilidade com que cria suas narrativas conferem a Ruth Rocha um lugar de destaque no panorama da literatura infanto-juvenil brasileira, pois suas obras conseguem encantar diversos públicos, despertando a verdadeira leitura por prazer, através de diversas gerações de leitores.



Fonte: www.ruthrocha.com.br



4 - OS RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS UTILIZADOS



4.1 - YOUTUBE

Uma das principais plataformas de vídeos da web, o Youtube foi lançado no ano de 2005, com a proposta de assistir aos vídeos e compartilhá-los entre os milhões de usuários que acessam todo tipo de conteúdo produzido diariamente.

Popularizou-se rapidamente ao redor do mundo devido à facilidade de acesso para os seus usuários que buscam vídeos de temas diversos em seus canais. Para Gatti e Junges (2019) o uso desta ferramenta digital, como instrumento de aprendizagem no contexto escolar, poderia melhorar a atratividade das aulas, pois o uso de uma linguagem áudio visual mais atrativa contribuiria para aumentar a motivação dos alunos, em razão da identificação desses conteúdos com a realidade da cultura digital em que estão inseridos.

YouTube



4.2 - CANVA

Plataforma popular de designer gráfico lançada no ano de 2013 que permite aos usuários criar diferentes tipos de conteúdos digitais, desde os templates disponibilizados até o desenvolvimento da sua própria arte, a partir de uma infinidade de recursos gráficos disponíveis em sua versão gratuita.

Professores podem acessar a versão Canva Pro, através de uma conta cadastrada, que permite acesso a recursos na categoria premiun. Segundo Kiefer e Batista (2020), o trabalho pedagógico pautado no uso deste recurso digital pode favorecer um ambiente de ensino flexível, pois estimula o protagonismo e a criatividade dos alunos.

Ressalta-se que a Seeduc RJ, em parceria com o Canva, permite acesso gratuito aos professores da rede e aos alunos através do e-mail institucional, oportunizando aos docentes criarem aulas mais atrativas e buscando maior interação dos alunos com o meio digital. Esses recursos estão disponíveis tanto em rede online como off-line, já que permite a impressão das atividades para ser trabalhadas caso a instituição não tenha acesso à internet.



4.3 - MENTIMETER

Plataforma online que possibilita a criação de diferentes formas de apresentações como nuvens de palavras, responder enquetes e pesquisas através de slides. Seus usuários podem responder às atividades interativas através do uso de smartphones de forma rápida e intuitiva.

O autor Bottentuit Junior (2020), afirma que o uso da ferramenta Mentimeter em sala de aula, favorece a interação através de uma estratégia de respostas dinâmicas e que possibilita uma rápida troca de experiências, opiniões e avaliações.





Mentimeter

4.4 - PADLET

Ferramenta digital que permite aos usuários a criação de murais virtuais para organização de determinados conteúdos, fotos, biografias e infinitas propostas criativas. De fácil manuseio, permite a elaboração de atividades pedagógicas diversificadas que envolvam a produção de textos.

De acordo com Sylvestre (2021), o uso do Padlet permite ao professor tornar suas aulas mais significativas, estimulando os alunos a desenvolverem os seus letramentos, pois colocarão em prática suas habilidades de leitura e escrita mediadas por essa tecnologia.

padlet

Com esta ferramenta digital, há possibilidade de os alunos trabalharem em grupo, no qual podem expor seus textos, permitindo a interação entre eles, mediante ao acréscimo de comentários com sugestões ou elogios aos colegas, através de configurações feitas pelo professor.



4.5 - KAHOOT

Plataforma digital baseada na utilização de jogos online como estratégia de aprendizagem. O uso do recurso de gamificação representa a elaboração de atividades significativas, pois estimula a criatividade e atenção dos alunos, tornando a prática pedagógica mais lúdica e atrativa.

Para Silva et al. (2018), a gamificação pode ser utilizada como uma prática de aprendizagem ativa que não deve apenas estimular ou alcançar recompensas, mas sim favorecer o desenvolvimento de habilidades como autonomia, trabalho em equipe, concentração e maior participação na construção dos seus conhecimentos.



4.6 - WORDCLOUDS

Ferramenta digital que também possibilita a criação de nuvens de palavras ou tags, destacando as partes mais relevantes de um determinado texto, para que assim possam alcançar uma melhor visualização. Quanto mais vezes a palavra for citada, maior será o seu tamanho dentro da nuvem.

Podem ser utilizadas em atividades que envolvam a solicitação de algum tipo de avaliação. Para Oliveira (2021), a utilização de nuvens de palavras estimula a motivação dos alunos, favorecendo a aprendizagem de novos conteúdos em diferentes áreas do conhecimento.





O diferencial entre wordclouds e mentimenter é que o primeiro, além da nuvem de palavras, forma uma figura mais significativa de acordo com o tema proposto, trazendo maior ludicidade e atraindo a atenção dos alunos.



4.7 - GOOGLE CLASSROOM

Plataforma de ensino à distância (EAD) gratuita conhecida no Brasil como "Google Sala de Aula", que possibilita a criação de turmas virtuais, utilizadas por professores e alunos através de dispositivos digitais como smartphones, tablets e notebooks. Através dessa ferramenta é possível criar ambientes personalizados de ensino, postar atividades, enviar trabalhos, interagir por chat, responder formulários, além de uma gama diversificada de recursos de fácil manuseio que contribuem para uma aprendizagem mais dinâmica e interativa.

De acordo com Castro et al. (2020), essa ferramenta possibilita o uso e a integração de diversas tecnologias acessíveis que contribuem para o processo de ensino aprendizagem, além de colaborar com a redução de materiais físicos como livros, estimulando um ambiente de troca de conhecimentos, além de uma maior participação e envolvimento dos alunos.





4.8 - WORDWALL

Plataforma digital que apresenta modelos de atividades interativas e jogos disponíveis e também disponibiliza recursos para que sejam desenvolvidas tarefas específicas de acordo com os conteúdos e objetivos propostos em diversas disciplinas.

Para os autores De Melo Fiori et al. (2022), o uso do wordwall em atividades didáticas coloca o aluno como protagonista do seu aprendizado, estimulando a aprendizagem mais ativa e colaborativa.

Através de uma conta gratuita, o professor pode usar modelos prontos, editá-los ou ainda criar até cinco atividades, de acordo com o tema escolhido.

Os alunos podem jogar online ou resolver as atividades impressas, quando jogados de forma off-line; o professor, por sua vez, consegue acompanhar o desenvolvimento dos seus alunos através de ranking.





5 - CONCLUSÃO

O uso dos recursos tecnológicos descritos neste e-book, desenvolvido a partir da elaboração de uma sequência didática, permeada por diferentes ferramentas digitais, pode proporcionar e facilitar a construção de aprendizagens dinâmicas e criativas, uma vez que possibilita ao aluno ser protagonista do processo de construção de conhecimentos, deixando de lado a postura de um ser meramente receptivo, que não questiona e aprende mecanicamente.

Entretanto, não basta apenas levar a tecnologia para a sala de aula, mas mostrar que o seu uso eficiente pode facilitar a construção de uma aprendizagem realmente significativa.

Para que essa inovação realmente ocorra, é necessário também que o professor atue como um mediador, desconstruindo a postura de detentor do saber, caminhando, auxiliando e aprendendo junto com seus alunos.







Fonte: www.ruthrocha.com.br

"Leitura, antes de mais nada é estímulo, é exemplo..."

Ruth Rocha

6 - REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ARANTES, S., Sequência didática: fundamentada na aprendizagem significativa como facilitadora no processo de alfabetização e letramento mediada pelas novas tecnologias digitais, 1 ed, Curitiba, Appris ed 2022.

ARANTES, S., Sequência didática: fundamentos e inovações para o ensino. Rio de Janeiro: Ed. da Autora, 2024.

AUSUBEL, David P. The psychology of meaningful verbal learning. New York: Grune & Stratton Publisher, 1963.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: Ministério da Educação e Cultura, 2017.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Aplicativos de interação em sala de aula: análise de três possibilidades pedagógicas com recursos digitais. Revista Cocar, v. 14, nº 30, 2020.

CASTRO, Daniela Ferreira et al. O uso do Google Sala de Aula como ferramenta pedagógica no processo de ensino aprendizagem. Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED, v. 1, nº 2, p. 256-269, 2020.

DE MELO FIORI, Ana Paula Santos et al. Educação em tempos de pandemia: Experiências exitosas no ensino aprendizagem com aporte das tecnologias digitais (TDICS). Humanidades & Inovação, v. 9, n. 27, p. 321-326, 2022.

GATTI, D.; DE LIMA VELHO JUNGES. Estudando por vídeos: o Youtube como ferramenta de aprendizagem. Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 22, nº 2, 2019.

KIEFER, A. P., & LAMPERT BATISTA, N. Pensando a sala de aula invertida e o Canva como ferramentas didáticas para o ensino remoto. Metodologias E Aprendizado, 2, 143-156. https://doi.org/10.21166/metapre.v2i0.1421

MACHADO, A. A., & AMARAL, M. A. (2021). Uma análise crítica da competência cultural digital da Base Nacional Curricular Comum. Ciência & Educação (Bauru), 27, e21034.

OLIVEIRA, Jéssica de Fátima Furtado. A importância do recurso educativo digital "nuvem de palavras", como estratégia de ensino aprendizagem no 1º Ciclo do Ensino Básico. Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico Castelo Branco, Portugal, 2021.

SILVA, J. B da; ANDRADE, M. H.; OLIVEIRA, R. R. de; SALES, G. L.; ALVES, F. R. V. Tecnologias digitais e metodologias ativas na escola: o contributo do Kahoot para gamificar a sla de aula. Revista Thema, Pelotas, v. 15, n. 2, p. 780-791, 2018

SYLVESTRE, D. R. P. (2021). O uso do Padlet para os letramentos do estudante,;doi.org/10.29327/217514.7.1-34, Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Editora Artmed, 1998.



7 - APÊNDICE

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, língua portuguesa, multiletramentos.	
Conteúdo: Gênero textual: Conto	
Tema: Leitura, construção de sentidos e produção escrita utilizando o gênero conto.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Desenvolver uma SD que estimule a criatividade e ludicidade com os alunos, de forma a estimular o interesse pela aprendizagem. Promover o resgate das memórias afetivas dos alunos, através da visualização das personagens dos contos maravilhosos, estimulando a oralidade. Utilizar o espaço da sala maker como um ambiente de aprendizagem diferenciado, motivando os alunos a desenvolverem suas habilidades. Apresentar o laboratório de informática educativa para os alunos. Reconhecer as principais características do gênero textual conto.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) **Tempo: 10 minutos.**

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Apresentação da proposta de trabalho da sequência didática.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo 50 minutos.	Início da sondagem dos conhecimentos prévios. Neste primeiro momento, o trabalho com a SD será iniciado utilizando o espaço da sala maker, que dispõe de equipamentos audio visuais, como data show, telão e TV com streaming. Espera-se que este ambiente diferenciado, motive os alunos a participarem ativamente das atividades, como também prepará-los para os novos conteúdos que serão trabalhados. a) – Mostrar aos alunos fotos das personagens de alguns contos maravilhosos, para que os mesmos possam contar oralmente o que lembram daquela narrativa. Algumas perguntas serão feitas de forma a direcionar as respostas dos alunos. Exemplos: Quem é esta personagem? Quem já ouviu este conto? Como esta narrativa termina? Vocês gostaram dessa história?  https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/5/58/Cinderella_by_Disney.png

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Vamos relembrar esse conto? Como é o nome dessa personagem? O que acontece na história dela? Quem já assistiu ao filme inspirado desse conto? Quem gostou dessa história? E quem não gostou e por quê?  https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/c/ce/Rapunzel_by_Disney.png Esse primeiro momento procura além de estimular a oralidade dos alunos, fazer o resgate das memórias afetivas desses contos, pois toda criança gosta de contar e ouvir histórias encantadas, como também recriá-las de acordo com a sua imaginação. Ao utilizar esse gênero, observa-se a sua apropriação para a faixa etária dos alunos do sexto ano de escolaridade, pois estimula-se o lúdico, melhorando a atratividade da aula. A seguir, será apresentado aos alunos, vídeos da plataforma Youtube que narram estes ou outros contos para que os alunos possam assistir a narrativa através do audio visual.  https://youtu.be/rnxQRCpUYs?si=85wLBn5auU1k9fhS  https://youtu.be/So_1UAQOX1c?si=1tQsFJM6tiS3nUhe Ao término da exibição dos vídeos, o professor perguntará aos alunos se a narrativa apresentada condiz com o que eles lembravam das histórias. Caso ainda tenha tempo disponível nesta etapa, poderá ser apresentado mais alguns vídeos por sugestão dos próprios alunos.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos	A seguir, os alunos serão conduzidos para o espaço do laboratório de informática, onde deverão reescrever em duplas o conto / narrativa que mais gostaram, utilizando para essa atividade, os aparelhos de chromebooks disponibilizados nesse espaço para que sejam motivados a aprender de uma forma diferente, ou seja, utilizando um recurso tecnológico digital que o colégio oferece. Espera-se que os mesmos, demonstrem mais atenção e interatividade neste ambiente que proporcionará uma nova experiência pedagógica.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Para esta atividade será utilizada a plataforma Canva, onde os alunos reescreverão o conto que mais gostaram, observando as características que foram apresentadas sobre a estrutura dos contos, tais como: presença de personagens, tempo, espaço, enredo, narrador... Espera-se que o uso dessa tecnologia digital sirva como um grande incentivo para que os alunos realizem a sua reescrita através de uma atividade pedagógica inovadora e significativa.  https://www.canva.com/pt_pt/modelos/EAD0T7WQrBs-contos-de-fadas/
4ª Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. Tempo 30 minutos.**	Após a reescrita, os alunos serão estimulados a apresentarem suas narrativas para os demais colegas de classe, para que leiam os contos produzidos, de forma a valorizar a oralidade, como também as habilidades leitoras, onde serão observados a fluência, pontuação, entonação, entre outros fatores, incentivando a troca de experiência, sugestões e opiniões dos colegas sobre o que pode ser melhorado em suas escritas. Assim, todos participam, desconstruindo o medo e a insegurança de falar perante a turma, incentivando também a iniciativa dos mesmos.
5ª Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo 20 minutos.** A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Mentimeter para que os alunos criem a nuvem de palavras relativas à sua avaliação.  https://www.mentimeter.com/pt-BR	
Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem.
Observações:	Não há.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☒ 3 ☐

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, conto literário, biografia	
Conteúdo: Gênero textual: Conto infanto juvenil.	
Tema: Leitura e construção de sentidos através do conto "O dono da bola", da autora Ruth Rocha.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Identificar as características e aspectos literários de um conto infanto juvenil. Conhecer traços biográficos e a importância da autora Ruth Rocha, na literatura infanto juvenil. Utilizar os recursos tecnológicos digitais disponíveis para tornar a aprendizagem significativa. Desenvolver a ludicidade através das atividades diversificadas que serão realizadas nessa etapa.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos.

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Retomada dos conteúdos trabalhados na sequência didática da aula anterior.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, apresentando um conto especifico de literatura infanto juvenil, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Apresentar a escritora Ruth Rocha como uma das mais importantes da nossa literatura infanto juvenil.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos.	Sondagem dos conhecimentos prévios. Ao iniciar essa atividade, será feita a retomada dos conteúdos que foram trabalhados na aula anterior para que os alunos possam contextualizar o conteúdo que será desenvolvido nesta etapa, com os que já foram construídos anteriormente. Para isso, será utilizado o espaço maker, onde será projetado o conto "O dono da bola", da autora Ruth Rocha. Para motivar a aprendizagem, poderão ser realizadas perguntas como: É importante termos amigos em nossas vidas? Você tem muitos amigos? Acha importante ajudar e compartilhar os seus brinquedos e objetos pessoais com aqueles que você considera seus amigos? Se uma pessoa amiga te decepcionar o que você faria? O que significa ser uma pessoa egoísta?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Atividade 01: Apresentação do conto: "O dono da bola".  https://youtu.be/kMk3pHANSkM?si=iDDXIEVGNdMa96NO A seguir faremos uma roda de conversa sobre o enredo deste conto, construindo os sentidos e valores como por exemplo, a dificuldade de se fazer amigos, ser solidário, ter mais empatia pelo outro, ou seja, temas que estão presentes de forma interdisciplinar no currículo. Depois, será apresentado um vídeo com traços biográficos e a importância da escritora Ruth Rocha para o universo da literatura infanto juvenil. Atividade 02: Conhecendo a autora e construindo o conceito de biografia.  https://youtu.be/40VstT0x220?si=X3N_79JIkyO1nMkN Após o vídeo, os alunos poderão expor oralmente o que mais gostaram de aprender sobre a autora, bem como criar uma definição sobre o conceito de "biografia". Poderá ser disponibilizado o conto trabalhado em formato PDF, através de whatsapp, para os alunos que possuem telefone celular.
3ª Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo: 50 minutos.	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construírem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Padlet para que os alunos possam criar suas biografias dentro de um mural virtual, onde destacarão alguns elementos biográficos como: Nome, idade, celular, matérias que mais gostam, habilidades, sonhos, fotos, entre outros...  https://blog.b2bstack.com.br/wp-content/uploads/2021/09/padlet-banner-1024x587.png Após realizarem a atividade, os alunos apresentarão seus murais para a os demais colegas da turma.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos** quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Kahoot, onde responderão a um jogo de perguntas e respostas, alusivas ao mundo do futebol, em referência ao enredo do conto "O dono da bola", da escritora Ruth Rocha.  https://br.images.search.yahoo.com/images/view;_ylt
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.** A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Wordclouds para que os alunos criem a nuvem de palavras relativas à sua avaliação.  https://www.cnet.com/a/img/Pg2/TQ6KMo38bPvCrQQsMZr56md-/1200x630/2012/01/27/f37fef80-f0ee-11e2-8c7c-d4ae52e62bcc/wordlesample.png	
Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática. Plataformas digitais mencionadas nas atividades propostas.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem. Livro físico.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.
Observações:	



SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☒

Autor(a) da SD: Simony de Oliveira Sampaio	E-mail: simonyosampaio@gmail.com
Revisora da SD: Sheila Arantes – Mariza Sodré	E-mail: Sheila@csaber.com.br msodre@unicarioca.edu.br
Eixo Temático: Letramento digital, conto literário, produção textual.	
Conteúdo: Gênero textual: Conto infanto juvenil.	
Tema: Leitura, construção de sentidos e produção textual através do conto "Marcelo, Marmelo, Martelo", da autora Ruth Rocha.	

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	Identificar as características e aspectos literários de um conto infanto juvenil. Reconhecer os estágios da narrativa como introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. Produzir um conto infanto juvenil de acordo com as características e conteúdos estudados ao longo dessa sequência didática. Contextualizar o conceito gramatical de substantivo próprio e comum. Utilizar os recursos tecnológicos digitais disponíveis para tornar a aprendizagem significativa. Desenvolver a ludicidade através das atividades diversificadas que serão realizadas nessa etapa. Promover uma exposição dos contos produzidos pela turma para apreciação de toda a escola.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) Tempo: 10 minutos.

Essa sequência didática foi criada com o objetivo de consolidar o letramento de língua portuguesa, através do gênero textual conto, nas turmas de sexto ano do ensino fundamental, em consonância com a habilidade EF67LP30 da BNCC:

- Retomada dos conteúdos trabalhados na sequência didática da aula anterior.
- Realizar a sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o conteúdo que será abordado.
- Estimular a oralidade dos mesmos para que possam participar ativamente das atividades que serão desenvolvidas.
- Desenvolver o conteúdo que será trabalhado de forma lúdica, apresentando um conto específico de literatura infanto juvenil, utilizando ferramentas e as tecnologias digitais disponíveis, a fim de construir uma aprendizagem mais significativa.
- Apresentar mais um conto da escritora Ruth Rocha, para que possam conhecer e observar a estrutura de um conto, tais como introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho.
- Realizar uma avaliação formativa com os alunos para que possam superar dificuldades de aprendizagens e reconhecer seus avanços.

2ª Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) Tempo: 30 minutos.	Sondagem dos conhecimentos prévios. Ao iniciar essa atividade, será feita a retomada dos conteúdos que foram trabalhados na aula anterior para que os alunos possam contextualizar o conteúdo que será desenvolvido nesta etapa, com os que já foram construídos anteriormente. Para isso, será utilizado o espaço maker, onde será projetado o conto "Marcelo, Marmelo, Martelo", da autora Ruth Rocha. Para motivar a aprendizagem, poderão ser realizadas perguntas como: Para que serve um nome? Tudo que existe no mundo tem um nome? Todos os nomes são iguais? Como podemos diferenciar os nomes dos seres vivos e dos objetos? Por que utilizamos a letra maiúscula para os nomes próprios? Você sabe a história do seu nome? Gostaria de ter outro nome? Por quê? Se você pudesse criar outros nomes para os objetos, como seria?

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Atividade 01: Apresentação do conto: "Marcelo, Marmelo, Martelo".  https://i.ytimg.com/vi/VoCVWGu8lZ4/maxresdefault.jpg A seguir faremos uma roda de conversa sobre o enredo deste conto, construindo sentidos sobre o enredo e destacando os estágios do texto narrativo, tais como: Introdução: Também conhecido como situação inicial, a parte introdutória. Desenvolvimento: Parte que apresenta a sucessão de acontecimentos. Clímax: Momento de maior tensão do enredo. Desfecho: A conclusão, ou seja, a resolução do conflito. Espera-se que os alunos consigam identificar oralmente cada um desses estágios de acordo com o vídeo apresentado. Atividade 02: Consolidando o conceito de substantivo. No enredo deste conto Marcelo é uma criança bastante criativa que atribui novos nomes para os objetos que encontra no dia a dia, pois na sua lógica infantil, não compreende porque esses nomes não se relacionam com o uso que fazemos deles. A seguir, os alunos visualizarão algumas imagens e deverão criar nomes para elas, observando diferenças entre substantivos próprios e comuns, em relação ao uso da letra maiúscula, por exemplo:  Os alunos escreverão suas respostas utilizando o grupo de Whatsapp da turma, que será utilizado também para compartilhamento de vídeos, PDF e demais materiais produzidos pela turma.
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) Tempo 50 minutos.	Atividade 03: - Utilizando as tecnologias digitais no laboratório de informática educativa. Nesta etapa os alunos participarão de uma atividade de gamificação, através da plataforma Wordwall – Open the box onde responderão a um jogo de perguntas e respostas sobre os conteúdos do gênero textual "conto", a fim de consolidar os conhecimentos adquiridos e facilitar a produção textual. Wordwall https://www.google.com.br/images?q=wordwall%20open%20the

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

	Espera-se que essa atividade sirva como motivação e revisão dos conteúdos trabalhados para que os alunos possam ter mais confiança na hora de realizarem as suas produções escritas. Dessa forma, o objetivo é fazer com que percebam a escrita como algo importante e prazeroso, desmistificando assim, a ideia de que escrever é uma tarefa difícil.
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. **Fixação dos conteúdos** quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo 30 minutos.**	Atividade 04: - Consolidando a aprendizagem significativa. Os alunos realizarão as atividades em duplas, utilizando os chromebooks para construirem suas aprendizagens. Será utilizada a plataforma Google Classroom para que os alunos possam reescrever ou criar um conto, de acordo com os seguintes conteúdos de letramento de língua portuguesa, trabalhados ao longo desta sequência didática: ***Título do conto, enredo, presença de personagens, pontuação e acentuação, organização das ideias em parágrafos, contextualização do tema, coesão e coerência, criatividade, estágios do texto narrativo (introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho), uso correto da letra maiúscula.***  https://www.google.com.br/imgres?q=Google%20Classroom&imgurl=https%3A%2F%2Fsopacultural.com% Ao finalizarem a atividade de escrita, faremos um exercício de autocorreção para que os próprios alunos possam verificar se conseguiram cumprir os critérios estabelecidos anteriormente, depois serão estimulados a ler suas narrativas para que toda a turma possa conhecer a produção dos colegas. Posteriormente, os textos serão compartilhados com a turma através do grupo de mensagens e impressos para exposição dos trabalhos no mural de língua portuguesa da escola. Assim, espera-se que os objetivos propostos ao longo de todas as atividades propostas, sejam plenamente alcançados.
5º Avaliação: Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu.** A avaliação ocorrerá de forma coletiva, ou seja, os alunos serão incentivados a emitir suas opiniões sobre como essa aula facilitou ou não a construção desse conhecimento. Espera-se que os mesmos percebam, que a atividade procurou utilizar os recursos tecnológicos digitais como facilitadores de aprendizagem. Também será utilizada a plataforma Padlet, para que os alunos escrevam uma breve mensagem sobre a contribuição desta sequência didática para consolidarem o letramento de língua portuguesa, o que gostaram e o que pode melhorar.  https://blog.b2bstack.com.br/wp-content/uploads/2021/09/padlet-banner-1024x587.png	

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais.

Recursos Digitais	Todos os recursos utilizados nos espaços onde acontecerão as ações: Projeção no data show, televisão com streaming, aparelhos de chromebooks do laboratório de informática. Plataformas digitais mencionadas nas atividades propostas.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno e materiais de escrita, para que os alunos façam rascunhos se preferirem. Livro físico.
Atividades para o Caderno Digital se houver.	Não há.
Observações:	




UNI
CARIOCA
Centro Universitário
DIGITAL

ANEXO A – FRAMEWORK DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

SEQUÊNCIA DIDÁTICA- Mediada pelas novas Tecnologias Digitais – Arantes, 2024

Dia: 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

Autor(a) da SD:	E-mail:
Revisora da SD: Sheila Arantes	E-mail: Sheila@csaber.com.br
Eixo Temático:	
Conteúdo:	
Segmento:	

Locais que serão utilizados: ☐ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Online

Objetivos esperados	.

1ª Etapa: Tomada de Consciência – (Essa etapa é a última que você faz. Aqui você apresenta o que vai acontecer) **Tempo:**	
2º Etapa: Estabelecer relações dos novos conteúdos aos conhecimentos prévios dos alunos. (Contextualizar) **Tempo**	
3º Etapa: Promover atividades lúdicas favoráveis e motivadoras a aprendizagem se possível permeadas pelas novas tecnologias digitais. (Recursos/Estratégias) **Tempo**	
4º Etapa: Desenvolver atividades relacionadas com as habilidades com o aprender a aprender de forma significativa. Fixação dos conteúdos quando possível experimentar os cadernos digitais, para isso precisará de tablets. **Tempo**	
5º **Avaliação:** Desenvolver a autoestima e autoconhecimento e reconhecimento do outro levando o aluno a perceber o grau de seu aprendizado e mantê-lo motivado para os próximo se possível com algum recurso tecnológico. **O objetivo aqui é o aluno saber se ele aprendeu e não o professor medir o quanto o aluno aprendeu. Tempo**	
Recursos Digitais	
Recursos Analógicos utilizados	
Atividades para o Caderno Digital se houver.	
Observações:	

ANEXO B – PARECER CONSUBSTANCIADO CEP UNESA

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa

Pesquisador: SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 84902224.9.0000.5284

Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.687.005

Apresentação do Projeto:

Esta pesquisa pretende contribuir para a consolidação do letramento de língua portuguesa, no 6° ano de escolaridade, através da aplicação de uma sequência didática permeada pelas tecnologias digitais. Esperase que esta metodologia focada na aprendizagem significativa, contribua para reduzir as dificuldades dos alunos, tornando-os motivados para construir os seus conhecimentos de forma lúdica, prática e eficiente, preparando-os também para tornarem-se cidadãos atuantes na sociedade.

Objetivo da Pesquisa:

Na nova postagem foi apresentado como objetivo:

Apresentar um estudo sobre o letramento de língua portuguesa utilizando as novas tecnologias digitais como facilitadoras de aprendizagem

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Os riscos foram explicitados, no TALE, devendo ser observada a sua redação equivalente em todos os documentos que fazem parte da presente submissão, inclusive o presente formulário.

Como benefício, foi apresentando que a "pesquisa possa contribuir para a consolidação do letramento de língua portuguesa dos alunos do sexto ano de escolaridade do ensino

Endereço: Avenida Presidente Vargas, 642, 22o andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.071-001
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2206-9726 **E-mail:** cep.unesa@estacio.br

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

fundamental, através de uma metodologia que promova uma aprendizagem significativa, envolvendo a ludicidade aliada as tecnologias digitais na educação, para que dessa forma, os alunos aprendam com maior interesse, consolidando os seus conhecimentos com eficiência.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de nova apresentação para cumprimento de pendências apontadas em parecer anterior do CEP.Pesquisa pertinente, bastante relevante para o público atendido, mas são necessários alguns ajustes na documentação apresentada.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Pendências ajustadas.

Recomendações:

Recomenda-se validar as alterações em todos os documentos do projeto.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Pela aprovação.

Considerações Finais a critério do CEP:

Considerando o cumprimento das pendências, segue com aprovação e atenção à recomendação acima de validar as alterações em todos os documentos do projeto.

O CEP deseja uma excelente pesquisa e fica à disposição para relatórios de intercorrências e do relatório final.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2412259.pdf	23/04/2025 19:38:07		Aceito
Outros	Lista_Pendencias.docx	23/04/2025 19:37:30	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Outros	Brochura_pesquisador.doc	23/04/2025 19:31:29	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Outros	TALE_Retificado.docx	23/04/2025 19:29:20	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito

UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ - UNESA

Continuação do Parecer: 7.687.005

Outros	TCUD_Retificado.pdf	23/04/2025 19:24:54	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_SIMONY.doc	23/04/2025 19:23:18	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Cronograma	Cronograma_Retificado.pdf	23/04/2025 19:21:04	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Outros	carta.pdf	03/11/2024 16:28:21	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Outros	anuencia.pdf	04/10/2024 18:32:11	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Outros	custos.pdf	04/10/2024 18:24:16	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Orçamento	orcamento.pdf	04/10/2024 18:00:06	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Infraestrutura.pdf	04/10/2024 17:58:14	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Brochura_Investigador.doc	04/10/2024 17:56:13	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Brochura Pesquisa	ProjetoPlataformaBrasil.doc	02/10/2024 09:19:01	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito
Folha de Rosto	FolhadeRostoAssinada.pdf	01/10/2024 19:37:56	SIMONY DE OLIVEIRA SAMPAIO	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

RIO DE JANEIRO, 03 de Julho de 2025

Assinado por:
ADRIANO MOURA DA FONSECA PINTO
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida Presidente Vargas, 642, 22o andar
Bairro: Centro **CEP:** 20.071-001
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)2206-9726 **E-mail:** cep.unesa@estacio.br

ANEXO C – TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL

TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUICIONAL

O/A Colégio Estadual Maria Emilia Amaral Fontoura

Declara apoio à realização do projeto de pesquisa intitulado: "A contribuição das tecnologias digitais na consolidação do letramento de língua portuguesa" sob responsabilidade do(a) pesquisador(a) Simony de Oliveira Sampaio, mestranda da UniCarioca.

Ciente dos objetivos, dos procedimentos metodológicos e de sua responsabilidade como pesquisador e aluno do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da referida Instituição Proponente, concedemos a anuência para o seu desenvolvimento.

Este Termo de Anuência está condicionado aos cumprimentos das determinações éticas normatizadas pelas Resoluções CNS/MS nº 466/2012 e 510/2016 e às resoluções complementares relacionadas ao objeto da pesquisa. O projeto somente poderá ter início nesta Unidade de Educação mediante sua aprovação prévia e documental pelo Comitê de Ética em Pesquisa da SMS-RJ.

Solicitamos que, ao concluir o estudo, o pesquisador responsável apresente o relatório final da pesquisa para o(s) gestor(es) e para a equipe da(s) unidade(s) onde se desenvolveu o estudo.

No caso do não cumprimento dos termos acima explicitados, a Instituição "anuente" tem desde já liberdade de retirar esta anuência a qualquer momento, sem incorrer em qualquer forma de penalização.

Nova Iguaçú, 04 / 10 / 2024

Hudson Silva Santos
Diretor Geral
Mat. 0944548-7 / ID 4158793-0
C.E. Mª Emilia Amaral Fontoura

Assinatura e Carimbo do Diretor da Unidade

Scanned with CamScanner