
TDIC no ERE: experiências com aplicativos digitais na elaboração do artigo de opinião

Ana Karla Martins¹
Mônica Laiz Granja Cordeiro²
Elizenice de Vasconcelos Peixoto Barros³
Geam Karlo-Gomes⁴

RESUMO: A pandemia causada pelo COVID-19 trouxe a necessidade de reajustes na vida social, e na educação, não foi diferente. Avaliar os impactos dessas transformações no cenário escolar é fundamental para pensar o futuro da educação. Nesse sentido, o trabalho em tela busca analisar as experiências síncronas no ensino de Língua Portuguesa por meio de uma sequência didática de gêneros – SDG com aplicativos digitais, que foi desenvolvida durante o Ensino Remoto Emergencial – ERE. A proposta ocorreu em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública situada no Sertão de Pernambuco. Por meio de uma análise documental, observou-se que a SDG priorizou o uso de tecnologias da informação e comunicação – TDIC no intuito de favorecer práticas autorais de produção textual na cultura digital. Outrossim, os aplicativos adotados – Padlet, Quizlet, Mentimeter e Slice – atenderam às necessidades da transposição didática, tendo como principal objetivo o desenvolvimento das capacidades de linguagem mobilizadas para produzir o gênero artigo de opinião.

Palavras-chave: Ensino Remoto Emergencial; Aplicativos digitais; Sequência didática de gêneros; Artigo de opinião.

ICT in ERT: Experiences with digital applications in the creation of opinion articles

ABSTRACT: The pandemic caused by COVID-19 has brought about the need for adjustments in social life, and in education, it wasn't different. Evaluating the impacts of these transformations in the school scenario is crucial for thinking about the future of

¹ Graduanda do curso de Letras – Habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola na Universidade de Pernambuco. anakarla.martins@upe.br

² Graduanda do curso de Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco. monica.granja@upe.br

³ Professora de Língua Portuguesa no Ensino Médio do Estado de Pernambuco. elizenicepeixoto@hotmail.com

⁴ Professor do Programa de Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS - Rede Nacional (UPE - Campus Garanhuns). Líder do ITESI/ CNPq. Coordenador do Lali & TIC - Laboratório de Linguagens Tecnologias, Imaginário e Imaginação Criativa (UPE). geam.k@upe.br

education. In this sense, the present work seeks to analyze synchronous experiences in the teaching of Portuguese through a didactic sequence of genres (DSG) using digital applications, which was developed during Emergency Remote Teaching (ERT). The proposal took place in a 9th-grade class in Elementary School, in a public school located in the Sertão region of Pernambuco. Through a documentary analysis, it was observed that the DSG prioritized the use of information and communication technologies (ICT) to promote authorial practices of textual production in digital culture. Furthermore, the adopted applications – Padlet, Quizlet, Mentimeter, and Slice – met the needs of didactic transposition, with the main objective being the development of language skills mobilized to produce the opinion article genre.

Keywords: Emergency Remote Teaching; Digital Applications; Didactic Sequence of Genres; Opinion Article.

TDIC en ERE: experiencias con aplicaciones digitales en la elaboración del artículo de opinión

RESUMEN: La pandemia causada por el COVID-19 ha traído la necesidad de ajustes en la vida social, y en la educación, no fue diferente. Evaluar los impactos de estas transformaciones en el escenario escolar es fundamental para pensar en el futuro de la educación. En este sentido, el trabajo busca analizar las experiencias sincrónicas en la enseñanza del idioma portugués a través de una secuencia didáctica de géneros (SDG) con aplicaciones digitales, desarrollada durante la Enseñanza Remota de Emergencia (ERE). La propuesta tuvo lugar en un grupo de estudiantes de noveno grado de la Educación Fundamental, en una escuela pública ubicada en el Sertão de Pernambuco. A través de un análisis documental, se observó que la SDG priorizó el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) con el fin de favorecer prácticas autoriales de producción textual en la cultura digital. Además, las aplicaciones adoptadas – Padlet, Quizlet, Mentimeter y Slice – cumplieron con las necesidades de la transposición didáctica, teniendo como objetivo principal el desarrollo de las habilidades lingüísticas movilizadas para producir el género del artículo de opinión.

Palabras clave: Enseñanza Remota de Emergencia; Aplicaciones digitales; Secuencia didáctica de géneros; Artículo de opinión.

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC tiveram sua expansão a partir das interações entre homem e máquina, com o propósito de transformar a socialização humana. No contexto educacional, elas podem instrumentalizar mediações que se tornam fundamentais para a prática

pedagógica, ao favorecer que os estudantes e professores ressignifiquem os processos de aprendizagem nos mais diversos contextos (Kenski, 2003).

Sobre esse aspecto, Jenkins (2008) afirma que a facilidade de acesso à internet, viabilizada pelo uso contínuo e intenso dos aparelhos eletrônicos, traz uma convergência entre o ambiente virtual e a realidade, fazendo com que os estudantes se tornem cada vez mais interligados com as TDIC a partir de ambientes virtuais de aprendizagem e de aplicativos digitais para leitura, produção e edição de textos e imagens.

Floridi (2009) usa o termo *onlife* para caracterizar essa convergência. Para esse filósofo pioneiro no campo da filosofia da informação, o mundo virtual e o mundo real estão se fundindo, ou até mesmo se confundindo. Floridi (2009) ainda explica que se trata de uma perspectiva que pode ser associada ao como se não existisse mais um limite entre o *on-line* e o *off-line*. O que há é o *onlife*: um estilo de vida pelo qual não se consegue mais fazer a separação entre o espaço real e virtual. Trata-se de viver num mundo híbrido, em que a percepção interfere diretamente em tudo aquilo que afeta o meio social. É assim que essa geração tem se transformado – a partir dos avanços tecnológicos e inúmeras possibilidades de interação social da cultura digital – adentrado diversas áreas da vida humana: a indústria, o comércio, o trabalho, o lazer, entre outros, afetando diretamente a educação.

Nesse sentido, os impactos provocados pelas inovações tecnológicas reverberam diretamente em como concebemos a linguagem e suas relações com a construção de conhecimentos. É o caso do ensino de línguas, cuja natureza dos textos requisitam novas práticas pedagógicas com os multiletramentos, isto é, toda prática que envolve a diversidade de linguagens e a diversidade cultural na escola. Com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018), torna-se papel da escola a expansão das novas práticas de linguagem, no sentido de propiciar oportunidades para que os estudantes se engajem na produção de sentidos em vários campos de atuação social da cultura digital com as TDIC.

Essa abordagem é continuidade de uma série de outros estudos realizados no Programa Residência Pedagógica, da Universidade de

Pernambuco, a exemplo de outras experiências socializadas (Vide Karlo-Gomes et al., 2022).

Rojo (2013) afirma que os multiletramentos e as TDIC apresentam diferentes formas pelas quais os textos podem se materializar. É, portanto, o resultado de um constante esforço para construir informações necessárias aos saberes da sociedade, alimentado por pesquisas e seus processos de inovação. Assim, os gêneros textuais têm ganhado outros espaços de circulação graças aos aplicativos digitais.

Diante dessa avalanche de inovações, torna-se papel da escola utilizar as ferramentas digitais para alcançar melhores resultados na educação. Essa foi uma preocupação que se intensificou graças ao distanciamento provocado pela Pandemia do Coronavírus (COVID-19), que acabou impulsionando os professores a buscar alternativas para garantir a aprendizagem com a modalidade Ensino Remoto Emergencial – ERE. E as TDIC se revelaram como opções viáveis para essa nova modalidade de ensino.

Nesse sentido, avaliar propostas e experiências derivadas ERE de forma síncrona, é importante para pensar alternativas para um ensino em que as TDIC se tornam aliadas no ensino presencial ou híbrido. Afinal, quais os impactos de aplicativos digitais para o trabalho pedagógico? Como essas ferramentas podem favorecer a transposição didática com o ensino de Língua Portuguesa?

A partir dessas questões, busca-se analisar as possibilidades de mediação pedagógica com as TDIC no processo de ERE, em especial, na dinâmica de leitura e produção textual.

A proposta foi desenvolvida no componente curricular Língua Portuguesa, com o gênero artigo de opinião, em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, durante novembro e dezembro de 2020. Trata-se de um trabalho desenvolvido no Programa Residência Pedagógica, por meio da sequência didática de gêneros – SDG postulada por Dolz e Schneuwly (2004).

Este estudo se fundamenta, ainda, em Kenski (2003), Rojo (2012), Busarello (2015), Azevedo (2019) e Melo (2003), com base em seus pressupostos acerca da relação entre a tecnologia e a educação e as orientações da BNCC (BRASIL, 2018). A metodologia é pautada em uma

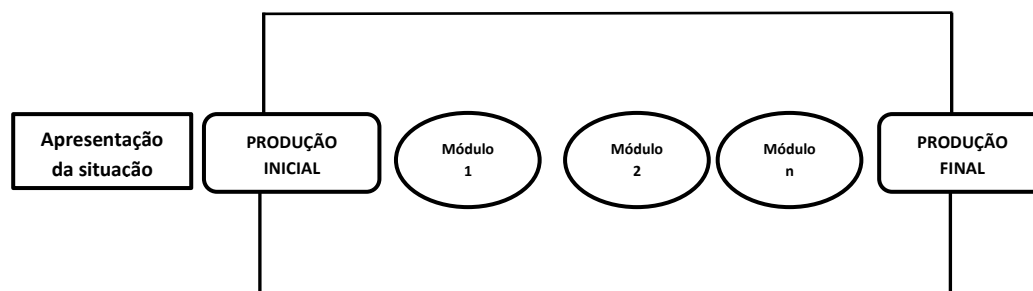
pesquisa documental, que consiste na análise do material digital provindo de arquivo pessoal dos autores que desenvolveram a proposta de forma síncrona.

A apresentação dos resultados inicia logo após a apresentação dos fundamentos do procedimento da sequência didática de gêneros – SDG para um trabalho com as linguagens na cultura digital.

2 A SDG E AS TDIC: BUSCANDO ENTRELAÇAMENTOS

A sequência didática cunhada por Dolz e Schneuwly (2004) é um procedimento que parte da análise dos conhecimentos prévios dos estudantes. Na apresentação da situação, leva-se em consideração o contexto social do gênero, seguida da produção inicial até a vivência módulos, construídos a partir das necessidades concernentes às capacidades de linguagens mobilizadas pelo gênero textual. Os módulos precedem à produção final, última etapa da SDG (Figura 1), que são as “etapas de ensino necessárias para contemplar as fragilidades nas capacidades de linguagem apresentadas pelos estudantes” (Karlo-Gomes et al., 2023, p.222) na produção inicial.

Figura 1 – Esquema da Sequência Didática



Fonte: Dolz; Noverraz; Schneuwly (2004, p. 83).

Segundo Rios e Karlo-Gomes (2020, p. 175), “inicialmente inauguradas no contexto suíço e propagadas no ensino brasileiro, as sequências didáticas de gêneros textuais surgem, então, com a ideia de que se trata de uma proposta possível de ser desenvolvida e, efetivamente, produtiva.” Por meio dela, é possível didatizar as capacidades de linguagem mobilizadas pelos gêneros textuais.

Dolz e Schneuwly (2004) destacam a importância dos gêneros como instrumentos imprescindíveis para a mediação de todo processo educativo:

o trabalho escolar, no domínio da produção da linguagem, faz-se sobre os gêneros, quer se queira ou não. Eles constituem o instrumento de mediação de toda estratégia de ensino e material de trabalho, necessário e inesgotável, para o ensino da textualidade. A análise de suas características fornece uma primeira base de modelização instrumental para organizar as atividades de ensino que esses objetos de aprendizagem requerem (Dolz ; Schneuwly, 2004, p. 51).

E com a cultura digital, novos gêneros surgem ou se modificam graças às novas plataformas virtuais e aplicativos digitais, que funcionam *on-line* e *off-line*, dinamizando o processo de comunicação e interação humana. Esses gêneros precisam ser pensados enquanto instrumentos para o trabalho educativo, visto que as TDIC já fazem parte do cotidiano de vários aprendizes.

Com efeito, a junção de “cultura” e “digital” dá origem à integração das inovações das diversas práticas sociais que nascem com o uso das tecnologias digitais conectadas à internet, principalmente graças à web 2.0 – com os compartilhamentos e a comunicação, que envolvem a dinâmica socioeconômica e cultural da sociedade contemporânea e o uso das TDIC.

Portanto, trazer para a escola práticas de leitura, produção e edição de textos a partir de contextos de interação na web, seja do mundo do trabalho, das demandas da política, dos contextos familiares, etc., é imprescindível para garantir um ambiente de aprendizagem significativa. As TDIC são modos de materialização dos gêneros textuais/discursivos em situações de defesa de pontos de vista, nas ações de luta por direitos das categorias menos favorecidas ou injustiçadas, nos momentos de apreciação estética por meio da literatura e sua relação com outras artes, entre tantos outros.

É nesse sentido que as SDG se tornam grandes aliadas no processo de aprendizagem das capacidades de linguagem na cultura digital. De igual modo, esse procedimento se torna muito promissor para atender aos objetivos propostos pela BNCC (Brasil, 2018), que contempla habilidades no conjunto de competências para os multiletramentos na Educação Básica. Com a SDG e os aplicativos digitais, pode-se favorecer a autonomia do estudante enquanto produtor de textos que circulam na sociedade contemporânea. Para Rojo (2012),

os multiletramentos correspondem às múltiplas formas de se informar e se comunicar graças à multiplicidade cultural e semiótica das populações na sociedade contemporânea.

Sobre esses aspectos, Charles (2009) já antecipava que o mundo globalizado não é tido apenas como referência exclusiva das novas tecnologias, mas também molda as formas de ler e produzir textos, plasmando os mais diversos recursos semióticos. Portanto, é primordial que a escola acompanhe os avanços tecnológicos e utilize em sala de aula as TDIC. As diversas tecnologias educacionais necessitam de complexas ações no ambiente virtual. Cabe, pois, ao professor, facilitar a aprendizagem dos estudantes. Como defende Busarello (p.56, 2015), ao professor “cumprir buscar cada vez mais a qualidade (e não a quantidade) do conhecimento transmitido/adquirido”.

Como também afirmam Belarmino e Karlo-Gomes (2023), o papel do professor é imprescindível nesse processo, visto que embora os estudantes tenham certo domínio das TDIC em diversas práticas sociais, a mediação docente jamais pode ser substituída pela máquina. Entre outras razões, porque mesmo que a Inteligência Artificial esteja cada vez mais sendo aperfeiçoada, ela não consegue alcançar as aptidões humanas: sensibilidade, empatia, altruísmo entre outros aspectos do tocante ao papel humano na educação.

Nesse sentido, em meio às mais diferentes formas de interação social por meio da internet, o trabalho da escola precisa ser o de promoção das mediações entre os estudantes e às TDIC no seu agir social em diversas instâncias discursivas. De igual modo, essas ferramentas podem favorecer novas metodologias de ensino, em que o estudante ganha mais autonomia para gerir sua aprendizagem. A organização dessa aprendizagem pode se efetivar de forma promissora quando há um procedimento de ensino que reúna em etapas as capacidades de linguagem concernentes a um gênero textual.

3 A ORGANIZAÇÃO DA SDG COM A MEDIAÇÃO DE APLICATIVOS DIGITAIS

Com a maior pandemia no século XXI, a escola precisou se adaptar, recorrendo às plataformas e aos aplicativos digitais para disseminar a troca de

saberes entre os estudantes⁵. Os professores, por sua vez, tentaram viabilizar o ERE em tempos que não permitiram o contato físico entre os sujeitos.

A proposta da SDG aqui apresentada se volta para o artigo de opinião, que segundo Boff, Köche e Marinello (2009, p.3), “é um gênero textual que se vale da argumentação para analisar, avaliar e responder a uma questão controversa. [...] [para discutir] um tema atual de ordem social, econômica, política ou cultural, relevante para os leitores.”

Seguindo os moldes propostos por Dolz e Schneuwly (2004), em função das capacidades de linguagem atreladas ao artigo de opinião, esta SDG plasmou atividades digitais com jogos e dinâmicas, que permitiram aos estudantes a aprendizagem de habilidades sociodiscursivas, semióticas e linguísticas no campo das Práticas de estudo e pesquisa elencado pela BNCC. O trabalho foi desenvolvido no 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública no Nordeste brasileiro, no componente Língua Portuguesa. A SDG foi desenvolvida em ambiente virtual com os recursos digitais: Padlet⁶, Quizlet⁷, Slice⁸ e Mentimeter⁹, em momentos síncronos.

Dessa forma, as atividades digitais adaptadas para o contexto do ERE tiveram como intuito favorecer a autonomia dos estudantes na construção de saberes. Ao aproximar os discentes das culturas digitais, por meio das TDIC, foi traçado o percurso da SDG do artigo de opinião (Figura 2), consistindo na definição de como as etapas poderiam ser desenvolvidas na sala de aula com o auxílio das ferramentas digitais.

Figura 2 – Percurso da sequência didática

⁵ É importante levar em consideração a realidade de muitos estudantes diante desse novo modo de ensino, como os fatores socioeconômicos: falta de internet e de aparelhos eletrônicos.

⁶ Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/>

⁷ Disponível em: <https://quizlet.com/pt-br>

⁸ Disponível em: <https://slice.wbrain.me/#/home>

⁹ Disponível em: <https://www.mentimeter.com/>



Fonte: Autores

O primeiro encontro no ambiente virtual foi destinado à leitura de um artigo de opinião para conhecimento prévio do gênero textual. Também foi feita a exposição da capa da Revista Marie Claire, para que os estudantes expressassem sua opinião no aplicativo interativo Slice. O intuito foi garantir o acesso simultâneo às respostas por todos os estudantes de forma simultânea.

Já os slides com os principais conceitos do artigo de opinião foram apresentados por meio do Quizlet, no modo combinar. Por meio dele, tornou-se possível o processo de gamificação, com o envolvimento dos estudantes em uma atividade lúdica que propiciou o engajamento para a gestão da própria aprendizagem.

Nos módulos, os recursos linguísticos utilizados para produção do artigo de opinião foram contemplados, como os modos e tempos verbais predominantes, uso da norma padrão, entre outros. A produção coletiva foi elaborada no Padlet, com a aplicação de um questionário de autoavaliação no Google Formulários. Por meio deste, foram traçadas questões acerca da

compreensão em relação ao gênero, bem como a opinião dos discentes acerca didática das professoras em sala de aula (as duas primeiras autoras deste artigo).

4 O DESENVOLVIMENTO DA SDG NO ERE

Em sintonia com os objetivos propostos pela BNCC (Brasil, 2018), que visam contemplar os multiletramentos por meio dos recursos multimodais, utilizando o Quizlet, Mentimeter, Slice e Padlet, foi possível notar que os discentes puderam aderir às práticas de linguagem do universo digital na produção de sentidos. Essa competência está elencada na BNCC da área de Linguagens e suas tecnologias, que visa:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação (Brasil, 2018, p.497).

Nesse sentido, por meio da análise documental, foi possível notar que os aplicativos utilizados puderam permitir o acompanhamento da aprendizagem dos discentes. Igualmente, percebeu-se que foi contemplado o senso crítico, ético, estético e o desenvolvimento da aptidão técnica com as tecnologias, aperfeiçoando o processo de formação do usuário funcional.

Para compreender o processo das produções iniciais e finais dos estudantes, é detalhado o seguimento da sequência didática do gênero Artigo de opinião (Quadro 1), bem como a construção dos módulos, sendo desenvolvida no tempo total de 8 horas/aulas. Em cada etapa, são apresentadas as intervenções didáticas concernentes a cada atividade proposta, visando tanto o aprimoramento das capacidades de linguagem quanto o domínio das TDIC que se tornaram a grande novidade do ERE.

Quadro 1 – Sequência Didática (Artigo de Opinião)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA		
Etapas	Atividades desenvolvidas	Intervenções didáticas

Apresentação da situação	Leitura de texto e reconhecimento do gênero textual	Os estudantes foram motivados a ler parágrafos do texto projetado no Google Meet. Depois, foram arguidos sobre o conceito do gênero textual artigo de opinião por meio do aplicativo Mentimeter (Figura 3).
Produção Inicial	Debate no chat do Google Meet: “Qual a diferença entre artigo de opinião, reportagem e notícia?”	Foi proposto que os estudantes comentassem, de acordo com o seu conhecimento prévio, sobre a diferença entre três gêneros textuais do campo jornalístico-midiático no aplicativo Google Meet.
	Leitura do gênero capa: Questões: O que chama mais a sua atenção nessa capa? Qual é o tema principal que será abordado nesta revista? Na sua opinião, a capa da revista retrata a nossa realidade? O que os políticos (locais) deveriam ter feito para controlar a pandemia?	Os estudantes observaram a capa da revista Marie Claire, na qual uma enfermeira aparece exausta durante a Pandemia (Figura 4). O direcionamento para as respostas ocorreu na plataforma Slice (Figura 5).
	Opinando sobre temas da atualidade	Foi proposto que os estudantes postassem textos opinativos de sua autoria acompanhados de fotos sobre o tema: “O racismo no Brasil”. Toda a produção ocorreu no aplicativo Padlet (Figura 6).
Módulo 1	Composição do artigo de opinião.	Os estudantes foram direcionados a assistir a um vídeo sobre as características do artigo de opinião e, logo após, participaram do jogo com a opção combinar disponibilizada pelo aplicativo Quizlet (Figura 7).
	Produção da introdução de um artigo de opinião	A proposta consistiu na produção de um primeiro parágrafo do artigo de opinião no aplicativo Padlet sobre um tema da atualidade (Figura 8).
Módulo 2	Abordagem sobre os aspectos linguísticos e gramaticais do artigo de opinião	A apresentação dos aspectos linguísticos e gramaticais do artigo de opinião foi realizada com uso do Google Apresentações e exposição dialogada.
Módulo 3	Produção coletiva do artigo de opinião	Os estudantes foram orientados a produzir uma versão em ambiente virtual de escrita compartilhada (Padlet) com temas variados (Figura 9).
Produção Final	Revisão Final	Após finalizar o texto, os estudantes revisaram sua produção no Padlet e realizaram autoavaliaram via Google Forms.

Fonte: Autores

Como se pode notar, a situação de produção considerou o contato com a leitura do gênero e o seu reconhecimento, o que implica a mobilização de

conhecimentos prévios dos estudantes em suas experiências leitoras. Curiosamente, nota-se que as professoras (as duas primeiras autoras deste artigo) desenvolveram a produção inicial diferente do procedimento genebrino de SDG, apresentando-a em três etapas: 1. Produção no chat do Google Meet, direcionando o estudante para comparar 3 gêneros – opinião, reportagem e notícia; 2. Leitura do gênero capa com produção textual no aplicativo de escrita compartilhada (Slice); e 3. Produção de textos opinativos e seleção de fotos no Padlet.

Os três módulos da proposta foram bem diversificados, do ponto de vista metodológico, e estão direcionados para as capacidades de linguagem do gênero em estudo. No módulo 1, nota-se uma proposta gamificada com o uso do Quizlet a partir da leitura de um vídeo educativo e a produção de um parágrafo introdutório expressando a opinião dos discentes sobre temas da atualidade com o uso do Padlet. No 2, foram contemplados os conhecimentos linguísticos e gramaticais inerentes ao gênero artigo de opinião de forma expositiva. No 3, o direcionamento foi a produção coletiva de uma primeira versão do artigo de opinião (um procedimento bastante diferente da proposta do grupo genebrino) com o uso da plataforma Padlet.

Na produção final, foi contemplado um momento para revisão do texto já produzido no módulo 3 e uma autoavaliação, tanto da aprendizagem quanto da proposta desenvolvida pelas professoras em formação no Programa Residência Pedagógica.

5 O USO DOS APLICATIVOS DIGITAIS NA SDG

Com o ERE, nota-se que o uso dos aplicativos se tornou a única alternativa para o desenvolvimento da aprendizagem. Eles se tornaram aliados na prática pedagógica e no processo de transposição didática de forma síncrona. Em outras palavras, o conhecimento teórico sobre o gênero artigo de opinião é instrumentalizado pelos aplicativos para se tornar o saber ensinável, aquele pelo qual o estudante tem contato para contribuir para sua aprendizagem.

O Mentimeter, um aplicativo que, entre outras funções, pode gerar uma nuvem de palavras, foi utilizado para a avaliação diagnóstica dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre o gênero estudado (Figura 3). Para Rojo (2012), o

uso das TDIC atua como mediador colaborativo, favorecendo a interação e a apropriação dos bens imersos na cultura digital com os recursos de memória em nuvens. Com recursos assim, a aula virtual do ERE pode oportunizar momentos bastante interativos entre os aprendizes.

Figura 3 – Participações discentes no Mentimeter

Artigo de Opinião lembra o que?

Mentimeter



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 4 – Participações discentes no Quizlet



Fonte: Capa da Marie Claire México.

Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/Blogs/Silvia-Chakian/noticia/2020/06/mulheres-no-front-contra-pandemia-nao-e-novidade-elas-sempre-estiveram.html>

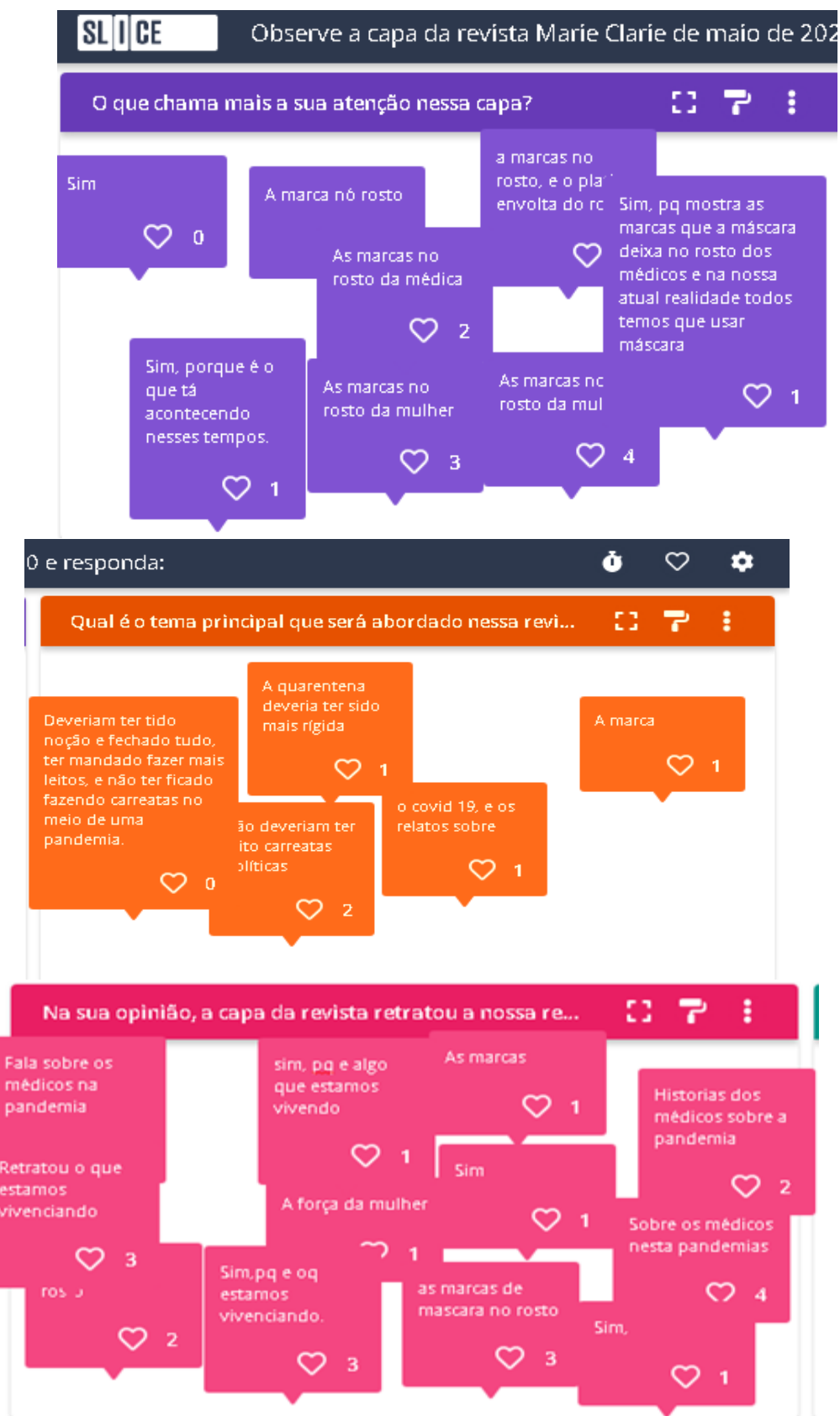
Outra atividade bastante interativa e engajadora foi a proposta com a leitura do gênero capa (Figura 4). Os estudantes responderam questões que dizem respeito a capa enquanto gênero/suporte: “O que chama a sua atenção nessa capa? Qual é o tema principal que será abordado nesta revista? Na sua opinião, a revista retratou a nossa realidade? O que os políticos (locais) deveriam ter feito para controlar a pandemia?”

As respostas evidenciam a criticidade dos discentes, mostrando como o Slice (Figura 5) pode ser utilizado para o desenvolvimento do senso crítico acerca de questões sociais.

A plataforma Slice funciona como um mural *on-line*, no qual o usuário pode ser direcionado à página virtual com apenas um clique. Com o apoio dessa TDIC, os questionamentos dispostos acerca da capa polêmica da revista Marie Claire puderam incitar a criticidade dos estudantes em relação ao enfrentamento da pandemia. É um indicativo de como a cultura digital possibilita a criação de ambientes cada vez mais colaborativos, com múltiplas formas de interação.

No Slice, é possível ainda curtir as produções, editar a própria produção ou de outros usuários. Trata-se um ambiente bastante democrático, que requer postura ética no que se refere ao respeito em relação às manifestações de opiniões divergentes. Além disso, nele, todo usuário tem autonomia para mudar cores da plataforma, contribuindo para a fruição estética.

Figura 5 – Participações discentes no Slice





Fonte: Arquivo pessoal

Já com o Padlet (Figura 6), foi proposta uma socialização acerca do tema “Racismo no Brasil”, assunto escolhido, tendo em vista os acontecimentos recentes da época e levando em consideração a efemeridade do gênero artigo de opinião. A plataforma Padlet também se apresenta como um mural virtual, porém, além de comentários como são permitidos no Slice, o aplicativo permite anexar mídias como imagens e links de vídeos.

Figura 6 – Participações discentes no Padlet (1)



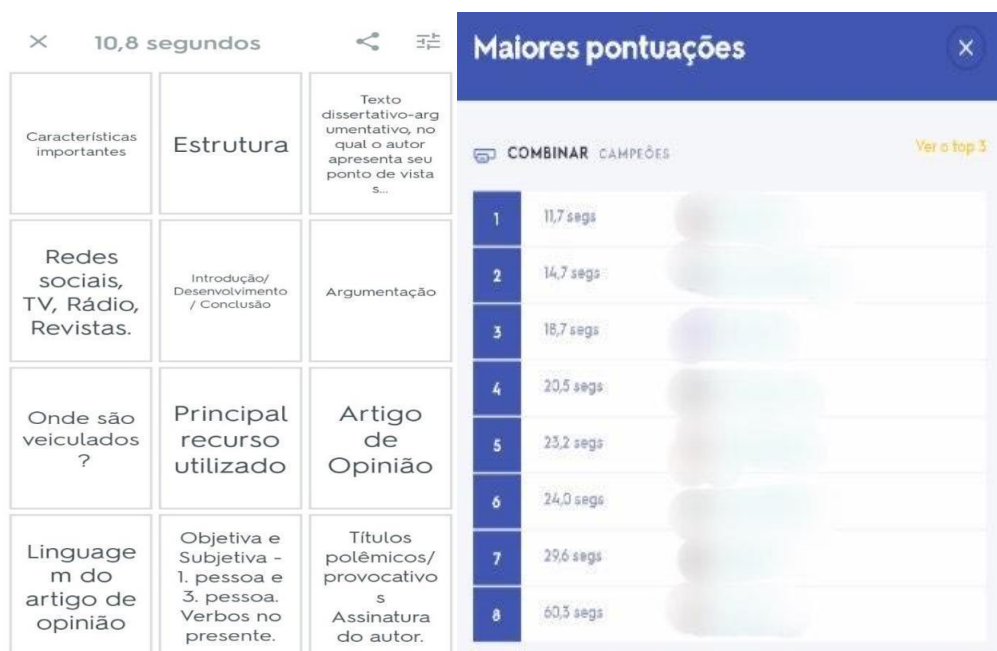
Fonte: Arquivo pessoal

Os estudantes acessaram o link do Padlet via chat, no Google Meet, e postaram, nesse mural virtual, um pequeno texto e uma imagem que

representavam sua opinião e posicionamento crítico em relação ao racismo e aos acontecimentos recentes relacionados.

Após toda a explicação acerca do gênero estudado, o Padlet ainda foi utilizado de forma primordial para viabilizar a produção final do artigo de opinião. Por meio dele, foi proposto aos estudantes que elaborassem, em duas etapas, uma introdução e, posteriormente, o desenvolvimento do gênero. O intuito consistiu em ser postado nessa plataforma, fazendo com que todos pudessem acessar facilmente e socializar. Vale ressaltar que a SD teve fim no desenvolvimento, devido à falta de tempo necessário para elaborar a conclusão do artigo de opinião.

Figura 7 – Participações discentes no Quizlet



Fonte: Arquivo pessoal

Por meio do aplicativo Quizlet (Figura 7), nota-se que os estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental praticaram os conhecimentos acerca do gênero artigo de opinião, exercitando aprendizados anteriores em sala virtual, que contemplou jogos digitais, que são recursos bastante atrativos e facilitadores de aprendizagem.

É preciso esclarecer ainda que, em todas as TDIC utilizadas, os aprendizes foram inicialmente apresentados às plataformas. No Quizlet, por exemplo, foram orientados sobre como utilizar suas funções, trabalhando a

autonomia para poder criar sua própria lista de estudos dentro do aplicativo. Outrossim, foram incentivados a ter um olhar crítico na busca de informações, tendo em vista que se trata de uma plataforma de estudo acessível, tanto na produção quanto no acesso ao conteúdo.

Figura 8 – Participações discentes no Padlet (2)

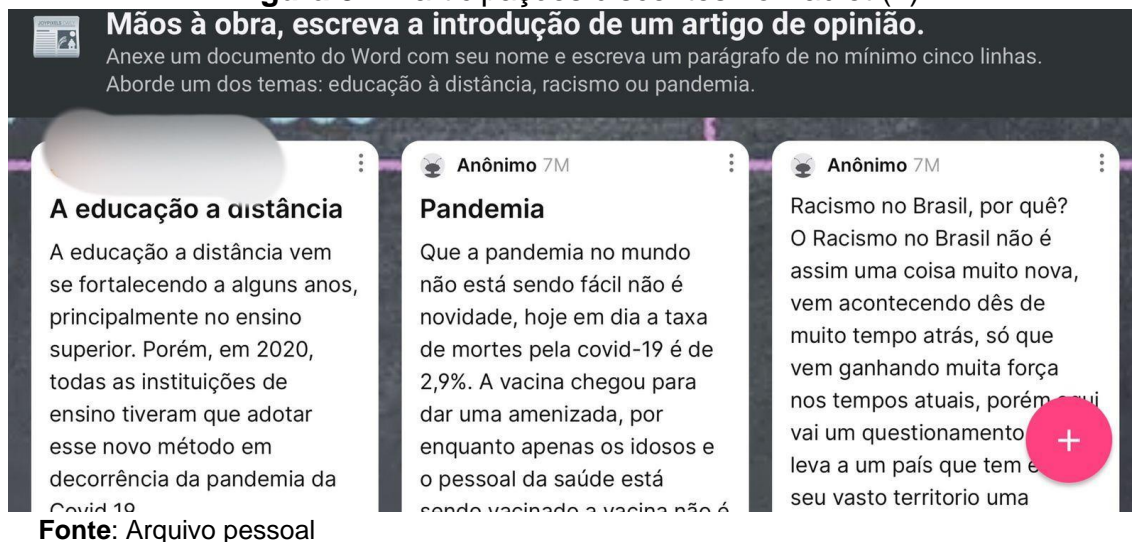


Figura 9 – Participações discentes no Padlet (3)



Todas essas etapas trabalhadas na sequência didática atenderam às habilidades da competência 7, as quais discorrem sobre a compreensão acerca da funcionalidade, criatividade, bem como a análise do impacto causado pelas

TDIC, tendo em vista as divergentes linguagens que as mídias podem agregar. Tais competências abrangem:

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede (Brasil, 2018, p.497).

Esta competência foi atingida de modo bastante satisfatório, pois os estudantes puderam aflorar a criticidade das informações pesquisadas a partir das aulas que incentivaram a importância de analisar os dados utilizados, principalmente no que diz respeito ao posicionamento diante dos fatos evidenciado na elaboração do desenvolvimento (Figuras 8 e 9).

Após a observação de todas as produções discentes, foi possível perceber a produtividade, facilidade e eficácia do uso das TDICs para o ERE, além disso, foi perceptível o desenvolvimento da competência 7 da BNCC (Brasil, 2018) e o frutífero entrelaçamento entre as SDG e as TDIC para a promoção da aprendizagem sobre o gênero artigo de opinião.

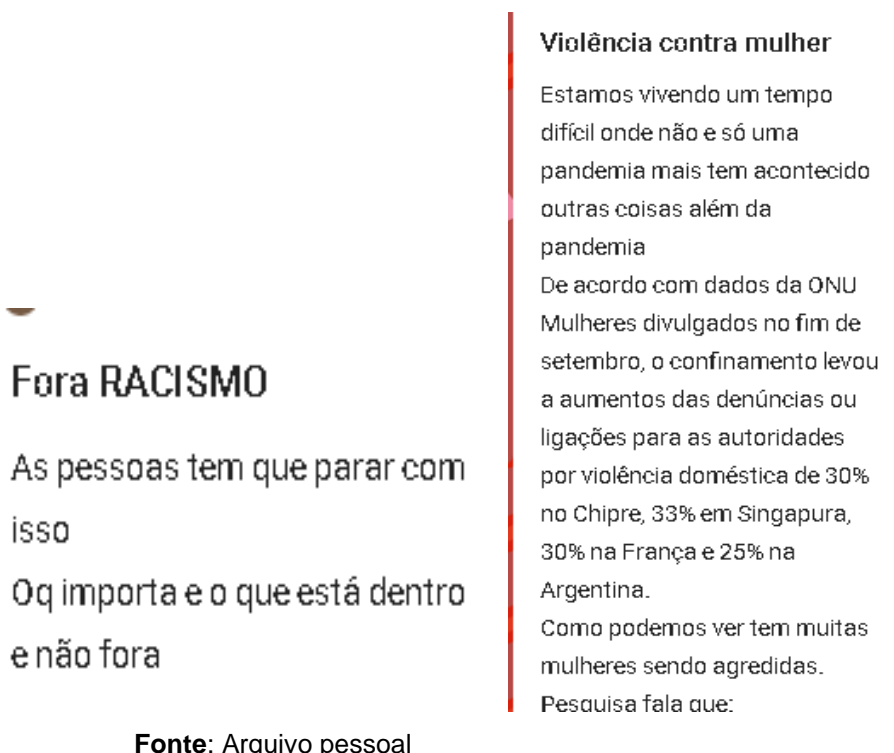
Também foi possível perceber que, nas primeiras produções precedentes à explicação acerca do gênero artigo de opinião, o conhecimento prévio dos alunos em relação ao senso crítico foi bem vago, demonstrando baixo índice de criticidade.

Nesse sentido, foi muito significativo o uso do aplicativo Quizlet na apresentação e assimilação das características do gênero em estudo, de maneira lúdica e gradativa. Esse aplicativo contribuiu para engajar os estudantes, o que favoreceu a compreensão da proposta de produção a ser desenvolvida. Além disso, com o uso do Padlet, foi possível desenvolver a reflexão sobre a temática “Racismo no Brasil”, que ocorreu durante a elaboração da atividade: Introdução e desenvolvimento.

Após a explicação dialogada, notou-se que os alunos desenvolveram muito bem o senso crítico e a autonomia, ao enriquecer o seu ponto de vista a partir de pesquisas, embasando-se melhor para defender aquilo em que acreditam. É o que se pode observar na produção inicial e final de um dos estudantes (Figura 10). No texto à esquerda, o aprendiz discorre vagamente sobre o tema “ Racismo”. Já à direita, nota-se que o discente elaborou a

introdução do artigo de opinião de forma mais crítica, utilizando-se de dados amparados em fontes de pesquisa para poder convencer o leitor.

Figura 10 – contraste entre a produção inicial e final



Fonte: Arquivo pessoal

Dessa forma, pode-se verificar que durante a construção do texto da esquerda, o aluno não conhecia o gênero artigo de opinião. Com a explanação via Google Meet e a posterior proposta de elaboração da introdução no texto da direita, o discente consegue articular os conhecimentos em um estilo coerente ao gênero artigo de opinião¹⁰.

É preciso enfatizar, também, que todas as produções atenderam às expectativas nos campos semióticos e linguísticos, ao mesclar textos e imagens na escrita dos textos. Com o uso do Mentimeter, por exemplo, foi possível realizar uma avaliação do conhecimento dos discentes de maneira

¹⁰ De acordo com Marques de Melo (2003, p.125), o artigo de opinião contém os seguintes elementos: a) títulos; b) introdução; c) desenvolvimento e d) conclusão. Devido à Pandemia do Corona Vírus-19, o período escolar teve a redução da carga horária, impossibilitando a produção da última etapa do artigo de opinião

lúdica e interativa. Inclusive, essa abordagem mais flexível e dinâmica tem se revelado uma maneira muito eficaz de produção de atividades e de (auto)avaliação, pois oportuniza um registro mais pessoal da análise das atividades e dos atores envolvidos.

Após a finalização da SD, um formulário foi aplicado para analisar a opinião dos alunos acerca dos conhecimentos adquiridos durante as oito horas aula sobre o gênero textual exposto. As respostas indicaram que houve bom aproveitamento, mas que é necessário maior treino devido ao pouco tempo.

Assim, por meio das sequências didáticas de gêneros – SDG, a prática social de leitura e produção de textos se concretizou de maneira dinâmica, prática e objetiva. Além disso, favoreceu a autonomia dos estudantes no uso das TDIC e na produção do gênero artigo de opinião, tão importante para o desenvolvimento do senso crítico dos estudantes.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Incluir as TDIC em uma produção no ambiente escolar é permitir que os estudantes e professores reinventem as práticas pedagógicas. Assim, torna-se essencial planejar o trabalho com o gênero textual em sintonia com o contexto do ensino em que se encontra o discente, promovendo a desconstrução analítica do ensino e propondo melhorias para novas abordagens na construção de sequências didáticas. Diante do trabalho exposto, a implementação da BNCC no currículo escolar pode adequar-se às TDIC, facilitando a aprendizagem dos estudantes no contato com o gênero artigo de opinião.

Diante dos resultados obtidos no desenvolvimento da SDG com os aplicativos digitais no contexto do Ensino Remoto Emergencial (ERE), é possível destacar diversos impactos positivos no trabalho pedagógico. Os aplicativos digitais tornaram-se aliados essenciais na prática pedagógica, especialmente no processo de transposição didática síncrona, proporcionando uma alternativa viável para o desenvolvimento da aprendizagem, como evidenciado pelo uso do Mentimeter, Slice, Padlet e Quizlet.

A utilização do Mentimeter para a avaliação diagnóstica dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre o gênero artigo de opinião revelou-

se eficaz, proporcionando momentos interativos e colaborativos. A aplicação do Slice, por sua vez, demonstrou como a cultura digital pode criar ambientes colaborativos e democráticos, favorecendo o desenvolvimento do senso crítico dos estudantes em relação a questões sociais, como o enfrentamento da pandemia.

O Padlet, utilizado para socialização e produção final do artigo de opinião, permitiu aos estudantes expressarem suas opiniões de forma multimodal, enriquecendo a produção textual com imagens e links de vídeos. Além disso, o Quizlet contribuiu para a prática dos conhecimentos acerca do gênero artigo de opinião, promovendo aprendizados anteriores de maneira atrativa.

Observou-se, ao longo da sequência didática, um desenvolvimento significativo no senso crítico e na autonomia dos estudantes. No entanto, é importante salientar que, mesmo com os resultados positivos, algumas limitações foram identificadas, como a necessidade de maior tempo de treinamento para os estudantes se familiarizarem plenamente com as ferramentas utilizadas.

Portanto, os impactos dos aplicativos digitais no trabalho pedagógico foram expressivos, favorecendo a transposição didática do ensino de Língua Portuguesa. As ferramentas digitais proporcionaram interatividade, engajamento, desenvolvimento do senso crítico e autonomia dos estudantes, contribuindo para a construção do conhecimento de forma dinâmica e prática. A integração entre sequências didáticas de gêneros e tecnologias digitais mostrou-se efetiva, abrindo perspectivas para práticas pedagógicas inovadoras e alinhadas aos desafios da sociedade digital contemporânea.

Referências

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Políticas de tecnologia na educação brasileira: histórico, lições aprendidas e recomendações**. São Paulo: Centro de Inovação para a Educação Brasileira, 2016. Disponível em: <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2016/12/CIEB-Estudios-4-Políticas-deTecnologia-na-Educação-Brasileira.pdf> Acesso em: 20 fev. 2020.

AZEVEDO, I. C. M.; COSTA, R. F. **Multimodalidade e Práticas de Multiletramentos no Ensino de Línguas**. Sergipe: Edgard Blücher Ltda, 2019.

BELARMINO, A. P. .V.; KARLO-GOMES, G. As TDICS e a formação docente: concepções e práticas de professores de língua portuguesa. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 15, n. 37, p. e15183, 2023. DOI: 10.28998/2175-6600.2023v15n37pe15183 .Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/15183>. Acesso em: 27 jan. 2024.

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

BOFF, O. M. B.; KÖCHE, V. S.; MARINELLO, A. F. O gênero textual artigo de opinião: um meio de interação. **ReVEL**, vol. 7, n. 13, 2009. Disponível em: http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_13_o_genero_textual_artigo_de_opinia_o.pdf Acesso em: 2 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf Acesso em: 27 jan. 2024.

BUSARELLO, R. I. **Aprendizagem para tecnologias e práticas em Inovação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2015.

CHARLES, S. **Cartas sobre a Hipermodernidade ou o hipermoderno explicado às crianças**. São Paulo: Barcarolla, 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KARLO-GOMES, G.et al. (Orgs.). **Práticas docentes em Língua Portuguesa no ensino remoto emergencial**. Curitiba-PR: Editora Bagai, 2022, p.99-108. E-book. Disponível em: <https://editorabagai.com.br/product/praticas-docentes-em-lingua-portuguesa-no-ensino-remoto-emergencial/> Acesso em: 27 jan. 2024.

KARLO-GOMES, G.et al. O booktube no ensino médio: uma proposta de Sequência Didática de Gêneros no contexto remoto. **Entretextos**, Londrina, v. 23, n. 1Esp, p. 213–233, 2023. DOI: 10.5433/1519-5392.2023v23n1Esp213-233. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/entretextos/article/view/47199>. Acesso em: 27 jan. 2024.

KENSKI, V. M. Aprendizagem mediada pela tecnologia. **Revista Diálogo Educacional** 4(10), 47-56. 2003. Acesso: 21 jan. 2021. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd1=786&dd99=view&dd98=pb>

LEMOS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razón y Palabra**, Ano 9, n. 41, out./nov. 2004. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html> Acesso em: 10 fev . 2021.

MELO, J. M. **A opinião do jornalismo brasileiro**. Revista Petrópolis, Vozes, 1994.

MELO, J. M. **Jornalismo opinativo**: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.

MENTIMETER. Aplicativo de Entretenimento. Versão 3.0.0. Estocolmo, SE: Mentimeter, 2021. Recuperado de: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=pt_BR&gl=US

PADLET. Aplicativo de Produtividade. Versão 152.0. San Francisco, CA: Wallwisher Inc., 2021. Recuperado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wallwisher.Padlet>

QUIZLET. Aplicativo de educação e gamificação: Versão varia de acordo com o dispositivo. San Francisco, US: Quizlet, Inc, 2021. Recuperado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid>

ROJO, R. (Org.). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SCHNEUWLY, Be.; DOLZ, J. “Os gêneros escolares – das práticas de linguagem aos objetos de ensino”. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquin (orgs.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004. p. 71 - 94.

SLICE. Aplicativo de educação: Versão 2.2.1. Rio de Janeiro, BR: Slice, Inc, 2020. Recuperado de: <https://play.google.com/store/apps/details?id=me.wbrain.edu>