



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE SÃO BERNARDO
LICENCIATURA EM LINGUAGENS E CÓDIGOS – LÍNGUA PORTUGUESA
ANA BEATRIZ GOMES

PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS: por uma didática necessária para a
formação continuada de professores de língua portuguesa

SÃO BERNARDO
2023

ANA BEATRIZ GOMES

PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS: por uma didática necessária para a
formação continuada de professores de língua portuguesa

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à
Universidade Federal do Maranhão - UFMA, para
obtenção de grau em Licenciatura em Linguagens e
Códigos. Orientadora: Prof^ª Dr^ª Rachel Tavares de
Moraes

SÃO BERNARDO

2023

ANA BEATRIZ GOMES

PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS: por uma didática necessária para a
formação continuada de professores de língua portuguesa

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à Universidade
Federal do Maranhão - UFMA, para obtenção de grau em
Licenciatura em Linguagens e Códigos.

Orientadora: Prof^a Dr^a Rachel Tavares de Moraes

Aprovado em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Rachel Tavares de Moraes (Orientadora)
Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências de São Bernardo

Prof^a Dr^a Maria José dos Santos
Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências de São Bernardo

Prof^a Dr^a Maria Francisca da Silva
Doutora em Letras Neolatinas Espanhol pela Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Ciências de São Bernardo – UFMA

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Gomes, Ana Beatriz.

PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS : por uma didática necessária para a formação continuada de professores de língua portuguesa / Ana Beatriz Gomes. - 2023.

47 p.

Orientador(a): Dr. Rachel Tavares de Moraes.

Curso de Linguagens e Códigos - Língua Portuguesa,
Universidade Federal do Maranhão, São Bernardo, 2023.

1. Ensino e Aprendizagem. 2. Formação Docente. 3. Língua Portuguesa. 4. Multiletramentos. 5. Pedagogia. I. Tavares de Moraes, Dr. Rachel. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço Deus, em primeiro lugar, por ter me dado forças, saúde e coragem para alcançar essa vitória. Por me permitir encerra esse ciclo em minha vida, e por ser a primeira de quatro filhas a conseguir concluir uma graduação.

À professora Dr. Rachel Tavares de Moraes, minha orientadora, por qual carrego um grande apreço e carinho, agradeço-lhes pela sua competência, carinho e incentivo e por nunca desistir de mim, mesmo diante de tanta ausência.

A todos os professores que contribuíram para o meu progresso nessa caminhada: Prof.^a Dr.^a Maria Francisca, Prof.^a Eliane Pereira, Prof.^a Francisca Marcyele, e tantos outros que contribuíram e serviram de exemplos nessa minha trajetória.

À minha irmão Ellen, pelas palavras de incentivo, e que foi uma das pessoas que mais me ajudou nessa caminhada, assumiu a responsabilidade de cuidar com carinho e responsabilidade da minha filha, enquanto buscava por uma melhoria de vida através dos estudos.

À minha querida e grande amiga Aline Rocha, por sua amizade, por me incentivar a continuar mesmo quando chorando, pensava em desistir. Agradeço a Deus por ter colocado você em minha vida, pelos abraços sinceros, pelas conversas regadas de concelhos, amor e empatia.

À minha mãe Ana, mulher de família humilde que saiu de um pequeno interior do Maranhão aos onze anos para trabalhar. Que aos dezessete anos, se tornou mãe solteira e criou duas filhas sozinha, até se casar. Agradeço seu esforço, que tantas vezes saiu de casa para lavar roupas com o intuito de ganhar seu dinheiro para sustentar suas filhas, que tantas vezes deixou de comer para me alimentar, com o pouco que ganhava ou tinha em casa. Mulher guerreira com pouco estudo, que sempre falava que a única coisa que poderia me dar na vida era o estudo.

À minha filha Sophya, que chegou em minha vida quando tinha meus dezessete anos, que me mostrou o que é amar incondicionalmente. Sou grata por tê-la, pelos abraços carinhosos que recebo até hoje e que foi minha maior força para continuar, mesmo querendo desistir. Aos carinhos que recebia no final da tarde, todas as vez quando chegava em casa depois da escola e da universidade. Que mesmo sendo muito nova sempre entendeu que as tardes que ficava sem a mãe era para o seu bem. Hoje sei que sou sua fonte de orgulho, e que sabe que eu a amo “muitão” do tamanho do universo.

A Rafaela, que realizou a minha inscrição no Enem e na UFMA, se não fosse por ela não teria realizando essa trajetória tão importante na minha vida.

A todos aqueles que passaram em minha vida durante essa caminhada e que direta ou indiretamente contribuíram para que eu chegasse até aqui.

RESUMO

A presente pesquisa expõe discussões sobre concepções de ensino e aprendizagem, compreendendo suas diferenças e principais formas de abordagem. Centra-se na pedagogia dos multiletramentos e sua importância para a formação continuada de professores do ensino de língua portuguesa. Discute fatores que contribuíram, no período da pandemia, para a utilização de estratégias de ensino em que o docente de língua portuguesa foi desafiado à pensar sobre uma pedagogia dos multiletramentos. Discute-se ainda a proposta da gamificação na educação básica, uma abordagem ativa, que ao ser inserida em sala de aula proporciona uma aprendizagem autônoma e ativa, trabalhando com as realidades dos alunos do século XXI. Por fim, enfatiza a importância da formação continuada dentro de uma pedagogia multiletrada por meio do programa Residência Pedagógica, apresentando uma experiência de sala de aula. A temática deste trabalho surgiu a partir das disciplinas de Observação do Ensino de Língua Portuguesa (PCC4) e da disciplina de Metodologias do Ensino de Língua e Literatura (PCC5), ministradas pela professora Dr.^a Eliane Pereira, que abordou as metodologias ativas e as novas ferramentas pedagógicas a serem inseridas dentro do âmbito educacional, destacando a importância de repensar novas práticas de ensino- aprendizagem, que envolve a realidade e os meios de comunicação em que os alunos estão inseridos. Ao longo da pesquisa, buscamos compreender sobre estratégias encontradas nas metodologias ativas de ensino para um ensino que rompa as barreiras com a autonomia dos alunos na sala de aula, além de dialogar sobre a formação de professores com foco numa metodologia ativa, diante desse cenário de transformações e informações dos meios de comunicação em massa. Sua abordagem metodológica, caracteriza-se enquanto pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico. Para tanto tivemos como respaldo teórico as propostas de Bacich; Moran (2018), Busarello (2016), Freire (1987), Libaneo (1990), Rojo (2012), dentre outros teóricos.

Palavras-chave: Ensino; Aprendizagem, Pedagogia, Multiletramentos, Língua Portuguesa, Formação Docente

ABSTRACT

This research exposes discussions about teaching and learning conceptions, understanding their differences and main approaches. It focuses on the pedagogy of multiliteracies and its importance for the continuing education of Portuguese language teaching teachers. It discusses factors that contributed, during the pandemic period, to the use of teaching strategies in which the Portuguese language teacher was challenged to think about a pedagogy of multiliteracies. It also discusses the proposal of gamification in basic education, an active approach that, when inserted in the classroom, provides autonomous and active learning, working with the realities of students in the 21st century. Finally, it emphasizes the importance of continuing education within a multiliterate pedagogy through the Pedagogical Residency program, presenting a classroom experience. The theme of this work arose from the disciplines Observation of Portuguese Language Teaching (PCC4) and the discipline of Methodologies for Teaching Language and Literature (PCC5), taught by Professor Dr.^a Eliane Pereira, who approached the active methodologies and the new pedagogical tools to be inserted within the educational scope, highlighting the importance of rethinking new teaching-learning practices, which involve reality and the means of communication in which students are inserted. Throughout the research, we sought to understand the strategies found in active teaching methodologies for teaching that breaks down barriers to student autonomy in the classroom, in addition to discussing teacher training with a focus on an active methodology, given this scenario of transformations and information from the mass media. Its methodological approach is characterized as a qualitative bibliographic research. For that, we had Bacich's proposals as theoretical support; Moran (2018), Busarello (2016), Freire (1987), Libaneo (1990), Rojo (2012), among other theorists.

Keywords: Teaching; Learning, Pedagogy, Multiliteracies, Portuguese Language, Teacher Training

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	9
2.1. Uma revisão sobre as abordagens metodológicas de ensino	9
2.2. Contribuições da concepção pedagógica cognitiva para métodos de ensino	13
3. PEDAGOGIA DO MULTILETRAMENTO: contribuições para o fazer pedagógico do professor de língua portuguesa	16
3.1. Pedagogia dos Multiletramentos: compreendendo conceito e sua importância em sala de aula.	17
3.2. A emergência dos multiletramentos e as novas tecnologias em sala de aula como pauta para formação de professores	19
3.3. Traçando caminhos possíveis: a gamificação na educação básica	22
3.3.1. Abordagem gamificada: conhecendo seu processo de aplicação em sala de aula.	26
4. IMPLICAÇÕES DIDÁTICAS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE LÍNGUA PORTUGUÊS COM O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)	29
4.1. Ensino, tecnologia educativa e formação docente: a necessidade de uma escola conectada	29
4.2. Formação Continuada no Programa Residência Pedagógica: rompendo a inércia com a metodologia ativa	35
4.2.1. Atividades remotas na sala de aula no RP: língua portuguesa no ensino médio	37
5. CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, a educação vem passando por grandes cenários de mudanças, os alunos estão cada vez mais conectados com as novas tecnologias e com as mais diversas informações. Diante desse cenário de mudanças, a presente pesquisa busca discorrer sobre a proposta da pedagogia dos multiletramentos e formação de professores de língua portuguesa, discutindo ainda a gamificação, enquanto uma ferramenta didático-pedagógica.

Vivenciamos em uma era digital, com alunos cada vez mais conectados às novas tecnologias, as metodologias tradicionais de ensino, que tem como pensamento a “educação bancária”, no qual o professor está no centro do processo de aprendizagem, já não é mais aceitável diante desse cenário de mudanças constantes em relação à educação, cujo os alunos estão cada vez mais imersos nas novas tecnologias e nos meios de comunicação em massa. A temática deste trabalho surgiu a partir das disciplinas de Observação do Ensino de Língua Portuguesa (PCC4) e da disciplina de Metodologias do Ensino de Língua e Literatura (PCC5), ministradas pela professora Dr.^a Eliane Pereira, que abordou as metodologias ativas e as novas ferramentas pedagógicas a serem inseridas dentro do âmbito educacional, destacando a importância de repensar novas práticas de ensino- aprendizagem, que envolve a realidade e os meios de comunicação em que os alunos estão inseridos.

A gamificação surge com um novo olhar para abordagem pedagógica que estimula o protagonismo dos estudantes. O ano vivenciado, em contexto pandêmico, levou a educação a um outro cenário, diante de tantas mudanças é necessário compreender a importância das Metodologias Ativas, partindo da gamificação no ensino de língua portuguesa, refletindo sobre as diferenças entre abordagens metodológicas de ensino tradicional e das metodologias ativas. É importante que a escola, juntamente com os professores busquem por possibilidades de inserir em suas aulas metodologias ágeis, assim como, a gamificação em sala de aula, com intuito de gerar um ambiente de aprendizagem ativo e interativo, possibilitando aos alunos desenvolver autonomia em sua caminhada para o autoconhecimento, trabalhando em sala de aula de forma cooperativa e investigativa.

Diante de um contexto pandêmico (2019-2022), causado pelo vírus do Covid-19, e a criação do Ensino Remoto Emergencial (ERE), fez-se cada vez mais presente o uso das tecnologias digitais para a inserção do ensino, com isso se ressignificaram em função do

momento meios e ferramentas tecnológicas para auxiliar o professor nas aulas que passaram a acontecer de forma remotas.

Nesse cenário de transformações, é importante que o professor entenda que o uso de ferramentas digitais de ensino seja inserido além do ensino remoto, já que é possível trabalhá-las também dentro do ensino presencial, pensando sempre na realidade da escola e dos alunos. Para tanto, algumas questões nos trouxeram até aqui. Como ocorreu o processo de mudança das práticas pedagógicas no ensino de língua portuguesa? Quais as estratégias encontradas nas metodologias de ensino de língua portuguesa para um ensino que rompa as barreiras com a passividade do aluno na sala de aula? Como vem sendo a formação de professores com foco numa metodologia ativa? Diante de tantas mudanças no âmbito educacional, o professor deve levar para a sala de aula, praticas pedagógicas que rompa barreiras, apresente a várias possibilidades de se trabalhar com metodologias ativas e a multipluralidade que os alunos estão inseridos.

Com o sentido de buscar estas respostas temos como objetivo da presente pesquisa, compreender como vem ocorrendo as novas prática pedagógicas no âmbito do ensino de língua portuguesa. Para tanto, identificar e delimitar as características da concepção de ensino pautada numa metodologia passiva e ativa se faz necessário, à medida que se pretende caracterizar o surgimento da pedagogia dos multiletramentos enquanto ferramenta de aprendizagem em construção para se pensar um ensino mais criativo e autônomo. Pretendemos ainda, apresentar a importância da gamificação e sua relevância em sala de aula para uma nova abordagem de ensino na Educação Básica.

Esta pesquisa se enquadra dentro da abordagem qualitativa, utilizando-se principalmente da pesquisa bibliográfica. Na área de educação, a abordagem qualitativa, de acordo com Minayo (2009), permite a compreensão de múltiplos aspectos da realidade, viabilizando a avaliação e assimilação da dinâmica interna de processos e atividades. Gil (1999, p. 65) afirma que a principal vantagem da pesquisa bibliográfica relaciona-se ao fato de permitir “[...] ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente”.

Assim, o presente trabalho está organizado em capítulos, que pretendem responder às perguntas de partida desta pesquisa. No primeiro capítulo, situamos alguns pontos da pesquisa quanto aos aspectos sobre a delimitação do tema, problemática e questões metodológicas. No segundo capítulo, buscamos traçar por meio do contexto da histórica da Pedagogia às

concepções de ensino-aprendizagem que visualizam um aluno passivo e ativo no processo de construção do conhecimento. Logo em seguida, no capítulo três, trazemos as características da pedagogia dos multiletramentos e sua contribuição para o ensino de língua portuguesa. No capítulo quatro, apresentamos a importância da formação continuada de professores para uma concepção de ensino para além da metodologia tradicional, narrando propostas de atividades desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica. No capítulo final, apresento as conclusões da pesquisa, sobre a importância da Pedagogia dos multiletramentos e a importância das Metodologias Ativas para uma abordagem diferenciada, que possibilita desenvolver de forma criativa a autonomia dos alunos em seu processo de ensino-aprendizagem.

2 CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O foco da discussão, neste capítulo, está na importância do que a pedagogia nos oferece enquanto contribuição para a aprendizagem no processo de aquisição da linguagem. Enfatiza-se a importância dos avanços do processo do ensino ativo, para aumentar o engajamento nas aulas, desenvolvendo várias habilidades, tornando a sala de aula um ambiente mais acessível, permitindo que os estudantes se sintam mais à vontade para expressar suas opiniões e compartilhando seus conhecimentos prévios. Não podemos deixar de mencionar as características do método passivo de ensino, que serviu de base-crítica para o desenvolvimento de uma ação pedagógica que buscasse a renovação educacional. Estes apontamentos têm como base o processo histórico do campo pedagógico diante das contribuições de teóricos para esta ciência. Para embasamento teórico serão utilizados Libâneo (1990), Cambi (1999), Freire (1987), Krüger; Ensslin (2013), Bacich; Moran (2018), Santos (2019) e Martins (2020).

2.1 Uma revisão sobre as abordagens metodológicas de ensino

No processo histórico da constituição da educação contemporânea, vemos como a Revolução Industrial foi importante para o sistema fabril, o que implicou em mudanças radicais no contexto social. Diante desse processo, nasce uma *educação social* que se entrelaça com questões políticas, reelaborando seu formato teórico, integrando ciência, filosofia, experimentação, reflexão (CAMBI,1999).

O desenho educacional com foco no profissionalismo, a formação social integrada à produtividade, com o objetivo de promover uma sociedade equilibrada e orgânica, em constante progresso entendido enquanto desenvolvimento racional, nos leva a pedagogia com princípio positivista. As metodologias empregadas em sala de aula, tem como princípio o professor como “único detentor de conhecimento”, narrador dos fatos e os “alunos ouvintes”, no qual o papel do professor se baseia em trazer os conteúdos com aulas padronizadas e materiais prontos, deste modo, repassado os conteúdos para os alunos através de aulas expositivas. Nesse método de ensino, os alunos são "reduzidos a expectador da aula", cuja função é memorizar e reproduzir os saberes repassados, sendo o principal meio de avaliar os alunos, os testes e as provas padronizadas. A partir dessa avaliação é dado a nota, em alguns casos, esse meio de avaliação de aprendizagem, deixa de lado a participação do aluno, reduzindo seu desenvolvimento apenas a essa nota, desconsiderando o contexto no qual o aluno está inserido.

Libâneo (1990), disserta que neste método, a atividade é vista como transmissão da matéria aos alunos, com aulas baseadas em exercícios repetitivos e com memorização de definições e fórmulas. Infelizmente, este tipo de ensino continua existindo na maioria das escolas contemporâneas, uma “forma peculiar e empobrecida” de ensinar. Para o referido autor, o professor apenas “passa” a matéria, e o papel do alunos é escutar, responder perguntas, que são uma forma de “interrogatório”, com o intuito de “reproduzir o que está no livro didático, assim praticando o que foi transmitido através de exercícios de classes ou tarefas de casa para decorarem tudo para a prova”. (LIBÂNEO, 1990, p. 78).

O método passivo de ensino, na maioria das vezes assume um caráter monótono, mecânico e burocrático, no qual o aluno, apenas ouve e memoriza os saberes para então, reiterar, assim, essa metodologia sem inovação em sua abordagem de conteúdo, faz com que os estudantes não reconheçam nenhum sentido social em suas ações.

Freire (1987), outro estudioso brasileiro, afirma que este método de ensino assemelha-se a concepção de educação “bancária”, que é aquela na qual o professor é responsável por explanar o conteúdo de forma oral, enquanto os alunos exercem apenas o papel de ouvinte. Diante disso, a narração de conteúdo por parte do professor, conduz os estudantes à “memorização mecânica do conteúdo”. Sobre essa concepção de ensino, baseado em “depositar” para memorizar, Freire (1987) discorre que:

Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante. Em lugar de comunicar-se, o educador faz “comunicados” e depósitos que os educandos, mera incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção “bancária” da educação, em que a única margem de ação que se oferece aos educandos é a de receberem os depósitos, guardá-los e arquivá-los. Margem para serem colecionadores ou fixadores das coisas que arquivam. No fundo, porém, os grandes arquivados são os homens, nesta (na melhor das hipóteses) equivocada concepção “bancária” da educação. Arquivados, porque, fora da busca, fora da práxis, os homens não podem ser. Educador e educandos se arquivam na medida em que, nesta distorcida visão da educação, não há criatividade, não há transformação, não há saber. Só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros. (FREIRE, 1987, p. 33).

Cambi (1999, p.4111) assinala que no campo pedagógico estamos diante de processos fortes de ideologização do saber “[...] teorias da formação que tem uma decidida e palpável espessura política, uma valência política explícita e um vínculo com as fortes ideologias do século”. A escola e seus dispositivos, como o livro, programas de ensino, currículo, têm a tarefa de pacificar as classes sociais e uniformizar comportamentos.

Como bem afirma Freire (1987), na concepção de educação “bancária”, não há saberes envolvidos, os professores apenas exercem o papel de depositar, transferir e transmitir valores de conhecimentos, por consequência, os alunos não aprendem, apenas memorizam e “arquivam o que é transmitido” em sala de aula pelo professor. Por serem “arquivadores” de conteúdo, os estudantes não constroem conhecimento, somente se “adaptam e não realizam transformações”, pois não desenvolvem sua criatividade e seu senso crítico.

Essa abordagem de ensino, baseado em “depositar” conteúdo em um “recipiente vazio” ainda é muito presente, mesmo com todos os aportes tecnológicos, esse ensino padrão ainda é muito recorrente nas escolas. Uma educação que “procura uniformizar” os estudantes e seu conhecimento, gera o distanciamento de um trabalho coletivo entre professor e aluno. Diante desse cenário de “depositar” conteúdo, o papel do professor é de detentor ativo de conhecimento no processo de ensino aprendizagem, que define o conteúdo estudado e quais meios usará em sala de aula para desenvolver tal atividade.

Assim como quaisquer outras metodologias, e meio de ensino, o ensino tradicional tem suas vantagens, como é o caso do professor possuir o maior controle das aulas e dos conteúdos, mas, isso acaba se tornado o principal problema, já que a participação ativa dos alunos nesse meio de ensino, não é o principal objetivo. Esta ação cujo professor é a figura central, faz com o aluno, seja um sujeito passivo, que “assimilam as informações repassadas, porém não

contribuem no processo de aprendizagem e seu conhecimento fica limitado às informações” (KRÜGER; ENSSLIN, 2013, p. 227).

No processo de uniformização dos saberes, o livro didático toma destaque na escola, o docente passa a prender-se ao livro didático dando uma excessiva importância “[...] à matéria que está no livro, sem preocupação de torná-la mais significativa e mais viva para os alunos. Muitos professores querem a todo custo, terminar o livro até o final do ano letivo” (LIBÂNEO, 1990, p. 78), em uma tentativa desesperada de “vencer” o livro didático. Sabemos que este suporte é necessário “mas por si só não tem vida” por isso é importante que o professor busque outros meios para conciliar com esses recursos, permitindo aos alunos ligá-los com seus próprios conhecimentos e experiências e por meio dele “aprender a pensar com sua própria cabeça”. Por isso é importante que o educador tenha o domínio do material didático para selecionar o que é realmente indispensáveis para desenvolver a aprendizagem dos alunos.

Diante de tal processo de fabricação de saberes e aprendizagem, vemos a diminuição da visão para a importância de aspectos como o desenvolvimento cognitivo e sua relação com o mecanismo de interiorização do conhecimento. Em sala de aula o professor repassa a matéria, o aluno repete mecanicamente o que absorveu, mesmo que os alunos façam suas atividades e respondam o “interrogatório”, do professor, ainda assim fica limitado, sem permite que tenha participação na elaboração dos conhecimentos, em vista disso, ao seguir essa metodologia que está presa aos métodos tradicionais de ensino o professor:

Subestima-se a atividade mental do aluno, privando-os de desenvolverem suas potencialidades cognitivas, sua capacidade e habilidade, de forma a ganharem independência de pensamento. O ensino deve ser mais do que isso. Compreende ações conjuntas do professor e dos alunos pelas quais estes são estimulados a assimilar conceitos e ativamente, os conteúdos e os métodos, de assimilá-los com sua força intelectual próprias, bem como a aplica-los de forma independente e criativa, nas várias situações escolares e na vida prática. (LIBÂNEO, 1990, p. 78).

Assim, a abordagem mecânica subtrai o desenvolvimento dos alunos, impossibilita o desenvolver da autonomia para um pensamento crítico. Segundo o autor, muitos professores estão apenas preocupados em terminar o livro até o final do ano letivo, de qualquer maneira, como se a aprendizagem dependesse de “vencer o conteúdo do livro”, mas esse pensamento são ideias falsas e quando o professor passa a se preocupar em encerrar o conteúdo do livro, deixa de lado determinados conteúdos, ferramentas e estratégias de ensino de lado, afastando-se da realidade dos alunos, sem prepará-los para vivenciar uma outra realidade além da escola,

por isso é importante que o professor elabore ações pedagógicas que de fato desenvolva o aprendizagem.

Sobre o ensino que apenas transfere conteúdo Libâneo (1990) enfatiza que:

O ensino somente transmissivo não cuida de verificar se os alunos estão preparados para enfrentar matérias nova e, muitas vezes, de detectar dificuldades individuais na compreensão da matéria. Com isso, os alunos vão acumulando dificuldades e, assim, caminhando para o fracasso. O verdadeiro ensino, ao contrário, busca a compreensão e assimilação sólida das matérias; para isso, é necessário ligar o conhecimento novo com o que já se sabe, bem como prover os pré-requisitos se for o acaso. A avaliação deve ser permanente, de modo que as dificuldades vão sendo diagnosticadas aula a aula.

O trabalho docente fica restrito as paredes da sala de aula, sem preocupação com a prática da vida cotidiana das crianças fora da escola (...). O trabalho docente, por tanto, deve ter como referência, como ponto de partida e como ponto de chegada, a prática social, isto é a realidade social, política, econômica, cultural da qual tanto o professor, como os alunos são parte integrante. (LIBÂNEO, 1990, p. 79).

O processo de ensino deve ser entendido como um conjunto de atividades organizada pelo professor levando em consideração as opiniões, vivências e dificuldades dos alunos, visando alcançar resultados permitindo que os estudantes obtenham o domínio e o conhecimentos dos conteúdos estudados, deste modo, desenvolvendo capacidades cognitivas, levando em consideração os conhecimentos prévios dos alunos.

Diante do que foi explanado qual seria a porta de emergência para transposição nessa lógica escolar? No contexto histórico da pedagogia vemos o nascimento na década de 50 da pedagogia cognitiva, uma concepção que articulou pesquisas psicopedagógico sobre aprendizagem e construção da linguagem, trazendo um novo olhar sobre o processo de ensino-aprendizagem. A seguir, apresentamos alguns apontamento importantes sobre o tema.

2.2 Contribuições da concepção pedagógica cognitiva para métodos de ensino

Neste tópico, iremos discorrer sobre as metodologias ativas, e sua relevância para um bom planejamento metodológico, com o intuito de despertar e desenvolver o ensino-aprendizagem dos alunos, contribuindo para a sua formação enquanto ser críticos, capazes de auxiliar o professor no seu próprio processo de aprendizado.

Para Bacich; Moran (2018), Metodologias Ativas é um conjunto de práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional baseado na transição de informação por parte do

professor. Caracterizando-se por métodos ativos e criativos, tornando o aluno o centro do processo de ensino-aprendizagem, assumindo uma postura participativa, desenvolvendo projetos, resolvendo problemas para construir seu conhecimento de forma ativa e participativa, respeitando e valorizando os diferentes meios e formas pelas quais os alunos aprendem, respeitando seu “ritmo, tempo e estilo”.

Essa nova concepção de abordagem de ensino, surge com a intenção de romper com métodos de ensino conservador e convencional, com carteiras enfileiradas, voltado a um único ponto de saber localizado a frente, cujo abordagem perde o sentido por ser repetitivo e crítico. Neste modelo de ensino, o professor passa a ser um motivado e um facilitador do acesso ao saber, tornando-se um mediador do processo de aprendizagem. Garantindo a qualidade e equidade no processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Bacich; Moran (2018, p. 16) essa abordagem de ensino é uma “possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital” pois a percepção e expectativas em relação ao ensino e ao próprio desenvolvimento são diferentes das “gerações anteriores”.

Essas metodologias que desvencilha-se das Metodologias Tradicionais, surgiram muito antes do advento das TDIC (Tecnologias digitais de informação). É usada por professores que buscam transformar suas aulas mais dinâmicas, inovadoras e diferenciadas, proporcionando experiências “vivas de aprendizagem”, contribuindo para sua formação enquanto alunos mais críticos e criativos, tornando-os responsáveis na construção do seu processo de conhecimento. Bacich; Moran (2018, p.37), enfatiza que o aprendizado ocorre através da ação, ou seja, por meio do aprender fazendo”, pois “a aprendizagem é ativa e significativa quando avançamos em espiral, de níveis mais simples para mais complexos de conhecimento e competência em todas as dimensões da vida”. Para os referidos autores:

Ensinar e aprender tornam-se fascinantes quando se convertem em processos de pesquisa constantes, de questionamento, de criação, de experimentação, de reflexão e de compartilhamento crescentes, em áreas de conhecimento mais amplas e em níveis cada vez mais profundos. A sala de aula pode ser um espaço privilegiado de cocriação, maker, de busca de soluções empreendedoras, em todos os níveis, onde estudantes e professores aprendam a partir de situações concretas, desafios, jogos, experiências, vivências, problemas, projetos, com os recursos que têm em mãos: materiais simples ou sofisticados, tecnologias básicas ou avançadas. O importante é estimular a criatividade de cada um, a percepção de que todos podem evoluir como pesquisadores, descobridores, realizadores; que conseguem assumir riscos, aprender com os colegas, descobrir seus potenciais. Assim, o aprender se torna uma aventura permanente, uma atitude constante, um progresso crescente. (BACICH; MORAN, 2018, p. 39 e 40).

Para os referidas autores é fundamental que o professor estimule a criatividade de seus alunos e sua percepção de que todos podem evoluir “como pesquisadores, descobridores, realizadores”, é importante mostrar que todos tem a capacidade de assumir riscos e aprender, seja de forma coletiva ou sozinho, descobrindo seu potencial, mas para que isso aconteça, os alunos devem assumir a responsabilidade e o compromisso de exercer a participação ativa na construção de conhecimento. Mas para que isso suceda, os autores deixam claro que, todo o espaço escolar “gestão, docência, espaços físicos e digitais” precisam ser hospitaleiro aberto e inovador, com uma visão criativa e empreendedora da aprendizagem.

As metodologias ativas permite que o professor tire de suas mãos o papel de protagonista detento de conhecimento repassando o protagonismo de aprendizagem para o aluno. Criando assim um conceito de aprendizagem criativa, que busca desenvolver uma educação significativa e relevante, com atividades que desperte seu interesse, atenção e criatividade. Portanto é importante que o professor elabore abordagens educacionais que aborde temas significativos para os alunos, contribuindo para desenvolver leitura crítica das informações que chegam até eles, gerando uma “consciência sobre a própria realidade”.

Já está evidente que a memorização e a mera reprodução dos conteúdos não atingem os objetivos do aprendizado efetivo, enquanto a reflexão e a criatividade podem gerar conhecimento. Sousa, Moita, Carvalho (2011, p. 25) afirmam que ‘o espaço educativo escolar deveria ser constituído de ambientes de troca de saberes e construção de reflexões e práticas transformadoras’. Sendo assim, é necessário levar para a sala de aula diferentes estratégias ativas, que valorizem as diversas formas com que cada aluno aprende, respeitando seu ritmo, tempo e estilo. Com intuito de assim atingir múltiplas inteligências e os diferentes estilos de aprendizagem. Nas metodologias ativas o professor, deixar de ser o detentor de conhecimento e passa a atuar como orientador, acompanhando e norteando seus alunos na busca por conhecimentos para desenvolver sua aprendizagem.

(...), diante da complexidade da cultura juvenil é necessário aos ambientes educacionais instaurar espaços de negociação entre educadores e educandos, possibilitando uma troca de posições e visões de mundo que permitam uma aproximação entre estas duas culturas num mundo de aprendizagem e cultura digital. A escola, para fazer cumprir sua responsabilidade social de educar e formar os novos cidadãos precisa contar com professores que estejam dispostos a captar, a entender e a utilizar as novas linguagens dos meios de informação a serviço de sua pratica pedagógica que devem ser compreendida como uma forma específica de práxis, por

tanto, prática social que envolve teoria e prática, própria da prática educativa (...) (SOUSA, MOITA e CARVALHO, 2011, p. 25, 26).

É importante que o professor elabore uma boa metodologia ativa, buscando ouvir e valorizar o conhecimento prévio dos alunos, “o professor como orientador ou mentor ganha relevância. O seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando.” (BACICH; MORAN, 2018, p. 39). Vivenciamos em um contexto de inovação, principalmente nas questões tecnológicas, assim, surge a necessidade do professor trabalhar com as metodologias ativas, que incentiva o aluno a aprender de “forma autônoma e participativa, a partir de problemas e situações reais” deixando o “aluno no centro do processo de aprendizagem”, buscando seu próprio conhecimento. (SANTOS, 2019).

Nesse contexto, Santos (2019) discorre que é necessário formar professores que tenham o domínio do conteúdo, mas que também “aprendam a pensar” trazendo metodologias que trabalhe teoria e prática, cooperando para “solucionar os problemas que emergem no cotidiano da escola e dos sujeitos que integram”. Os professores devem buscar transformar suas metodologias pois o método tradicional de ensino não tem mais tanta eficácia e é insuficiente para a “formação do ser em sua totalidade”, por isso surge a necessidade dos professores acompanharem os avanços tecnológicos e científico, “visto que a tecnologia hoje é capaz de integrar todos os espaços e tempos, facilitando o processo de ensino e aprendizagem”. (SANTOS, 2019). Por isso é importante ir além da teoria e pensar em metodologias com o uso das tecnologias, possibilitando desenvolver sua autonomia nas aulas. A seguir, vamos compreender sobre a Pedagogia dos Multiletramentos e sua importância em sala de aula para desenvolver a aprendizagem dos alunos de forma ativa

3 PEDAGOGIA DO MULTILETRAMENTO: contribuições para o fazer pedagógico do professor de língua portuguesa

Este capítulo tem por finalidade compreender o conceito e a importância da Pedagogia dos Multiletramentos para o ensino de língua portuguesa. Evidenciando a importância da inserção dessa pedagogia em sala de aula, salientando o papel do professor de língua portuguesa na abordagem dos multiletramentos para a inserção de uma Metodologias Ativas.

3.1 Pedagogia dos Multiletramentos: compreendendo conceito e sua importância em sala de aula.

A pedagogia dos multiletramentos, surgiu entre 1995 e 1996. Foi proposto por um grupo de pesquisadores provenientes da Austrália, Inglaterra e Estados Unidos, que ficou conhecido como The New London Group (NLG). Discutindo sobre “a necessidade de pensar novas formas de letramento”, a partir dessas discussões iniciais, surge o termo “multiletramento”, que trouxe uma nova abordagem, “a qual oferece argumentos para repensar os letramentos e suas implicações para a participação social na vida pública, econômica e comunitária (CATTO, 2013, p. 158). Para o grupo de The New London o termo surge como uma necessidade de descrever dois importantes argumentos que “aborda as ordens cultural, institucional e global emergente”, ou seja, “a multiplicidade de canais de comunicação e a crescente proeminência da diversidade cultural e linguística” (CAZDEN et al, 2021, p. 18).

Segundo Pinheiro (2021), o grupo NLG, na década de 1996, já chamava a atenção para:

O impacto das tecnologias da informação e da comunicação na vida social e cultural dos países desenvolvidos, possibilitando transformações nas práticas de letramento possibilitando transformações nas práticas de letramentos grafocêntricas e, com isso, colocando em xeque o papel preponderante que a escrita exerce em certas instâncias da vida social e, particularmente, na educação. Isso já vinha acontecendo em virtude não apenas da complexidade multimodal cada vez maior, mas também da possibilidade de dar mais visibilidade à diversidade linguística, cultural e social, o que, por sua vez, já permitia questionar e rever conceitos relacionados a identidades, valores, crenças e atitudes (PINHEIRO, 2021, p. 12).

Através das discussões que envolveram os estudiosos de The New London Group, surgiu a necessidade de inserir na prática escolar a diversidade de mídias, de linguagens, de culturas e informações introduzidas pelas novas Tecnologias digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Como discorre Rojo (2013), o GNL, já apontava para o fato de que os alunos já se encontravam com “ferramentas de acesso a comunicação e a informação e de agência social que acarretava novos letramentos de caráter multimodal ou multissemiótico”. Diante desses, dois termos que traz em sua composição o prefixo “multi”, o grupo de New London, cunhou o termo ou conceito Multiletramentos, para abranger a “multiculturalidade”, que é uma das características da “sociedade globalizadas” e a “multimodalidade dos textos por meio dos quais a multiculturalidade se comunica e informa” (ROJO; MOURA, 2012, p. 12 e 13).

A sociedade passou e vem passando por grandes mudanças, estamos em contato direto com novos textos, novos gêneros, novas imagens e novas tecnologias. Através do contato eminente com esses novos aportes, é importante que o indivíduo esteja em constante atualização, diante disso, “[...] surgem novas formas de ser, de se comportar, de discursar de se relacionar, de se informa e aprender. Novos tempos, novas tecnologias, novos textos, novas linguagens” (ROJO, 2015, p. 116).

Para a respectiva autora, pensar nesse “manifesto” que se iniciou em 1996 nos Estado Unidos e que envolveu a Pedagogia dos Multiletramentos é pensar em uma nova cultura que sai da cultura do impresso para vivenciar uma nova era digital. Refletir sobre essas mudanças è:

Justamente pensar que para essa juventude, inclusive para o trabalho, para a cidadania em geral, não é mais o impresso padrão que vai funcionar unicamente. Essas mídias, por tanto, tem que se incorporar efetivamente, todas elas, tvs, rádios, essas mídias de massas, mas sobretudo as digitais incorporadas na prática escolar diária. Então, eles vão propor uma pedagogia para a formação, isso lá em 1996, portanto, já há muitos nos atrás. A ideia é que a sociedade hoje funciona a partir de uma diversidade de linguagens e de mídias e de uma diversidade de cultura e que essas coisas tem que ser tematizadas na escola, daí multiletramento, multilinguagens, multiculturas (ROJO, 2013).

Vivenciamos em uma “Era digital”, diante disso é importante a implementação da Pedagogia dos Multiletramentos, porém, não é uma tarefa simples, pelo contrário, é uma tarefa árdua, as escolas e os próprios professores ainda passam por uma série de mudanças e adaptações repentinas, devido aos últimos acontecimentos, que foi o surgimento do COVID-19.

O advento do ensino emergencial, que fez com que a escola migrasse da modalidade de ensino presencial para o ensino remoto ou emergencial, permitiu aos educandos juntamente com a escola repensar em novas abordagens de ensino, novos recursos pedagógicos que passaram a ser baseados nos uso das tecnologias digitais como meio de fazer o ensino acontecer.

Esse cenário de mudanças trouxe um leque de possibilidades de inserir os multiletramentos em sala de aula mas, apesar de vivenciamos em uma era digital, muitos professores estão presos às metodologias tradicionais, deixando de lado a diversidade de se trabalhar com essa temática, que já não é algo tão atual, pois já está em discussão desde a década de 90. Diante de um novo cenário, que desenvolveu um processo de adaptação e busca por novos conhecimentos, e que trouxe um aparato de possibilidades de inserir os recursos

tecnológicos e as diversidades de texto, linguagens e figuras, cabe ao professor pensar em abordagens pedagógicas e possibilidades de inserir essa pedagogia dos multiletramentos dentro desses ambientes e de aprendizagem, sejam eles digitais ou não.

Para Lima et al (2019), o intuito da pedagogia dos multiletramentos é justamente:

Atender às novas demandas da sociedade, sobretudo com o advento das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDIC), a concepção de letramentos é ampliada e ressignificada para a noção de multiletramentos, tendo em vista a preparação dos alunos para as diversas leituras que os cercam, não apenas no sentido de deixá-los aptos a compreenderem os diferentes modos semióticos que as constituem, mas também para possibilitar-lhes o desenvolvimento de um posicionamento mais crítico diante das diversas situações socioculturais de disseminação de ideologias e valores (...). Para os autores do NLG (1996), a pedagogia dos multiletramentos é necessária diante da multiplicidade de canais de comunicação e do significativo crescimento da diversidade linguística e cultural (LIMA et al, 2019, p. 255).

Os multiletramentos permite desenvolver um tipo diferente de pedagogia, que possibilita ultrapassar a questão de ser apenas algo relacionado a língua ou a escrita. Para inserir essa pedagogia em sala de aula a escola deve levar em consideração o “repertório de mundo do aluno”, ou seja, inserir o contexto cultural e tecnológico em que o mesmo está inserido, respeitando seu contato com as informações obtidas na internet, ou fora dela e nas mídias de massa, é importante que a escola e os professores se adequem a diferentes métodos pedagógicos, direcionando os conhecimentos e a subjetividade dos alunos, de modo que permita inserir seu patrimônio cultural, enriquecendo-os, no intuito de originar um protagonismo, motivando “uma pedagogia de projeto e não em uma pedagogia de conteúdos” (ROJO, 2013).

Os multiletramentos estão cada vez mais presentes em sala de aula, deste modo, é papel das instituições de ensino, cria possibilidades para que os alunos possam conhecer as variadas formas de letramentos, se tornando consumidores e produtores de informações, tornando-se ser crítico, apresentando opiniões de forma reflexiva, a partir das informações disponíveis no vários meio de comunicação em massa. No próximo tópico, discutiremos sobre as novas tecnologias e a importância de trabalhá-las conectada aos multiletramentos em sala de aula, com os alunos que estão cada vez mais conectados com os meios de comunicação em massa.

3.2 A emergência dos multiletramentos e as novas tecnologias em sala de aula como pauta para formação de professores

Os alunos (crianças e jovens), já lidam com as influências dos recursos digitais, por isso é importante incluir nas escolas algo que a geração atual, que já nasce conectada e que agora na “Era da informação”, é intitulada como “geração Z¹”, possa ter contato em sala de aula, com algo que eles já sabem e tem contato visivelmente e constantemente. Para Lemke, “[...] precisamos pensar um pouco em como as novas tecnologias da informação podem transformar nossos hábitos institucionais de ensinar e aprender” (apud ROJO; MOURA, 2012, p. 27). É importante que a escola enquanto formadora de cidadãos críticos assíduos, não exclua ou proíba o celular em sala de aula, mas sim use-o para a “comunicação, a navegação, a pesquisa, a filmagem e a fotografia”, investigando como esse modo de se expressar funciona (ROJO; MOURA, 2012, p. 27).

Trabalhar com os multiletramentos vai além das “noções de letramento e de letramentos múltiplos”, é mais do que se trabalhar apenas com textos impressos. Essa multipluralidade de conhecimentos abrange uma gama de oportunidades e recursos midiáticos, que envolve imagens, músicas, notícias e também o uso das TCIs, como aporte pedagógico para sua inserção em sala de aula. O uso das novas tecnologias faz-se cada vez mais necessário em sala de aula, possibilitando desenvolver as aprendizagens e habilidades de conhecimento dos alunos.

Cogitar usá-la no âmbito educacional, com os suportes das tecnologias digitais, permite ao professor transformar suas aulas mais dinâmica, interessantes e divertida, tornando o aluno o centro do seu processo de aprendizagem, pois envolve algo em que o mesmo está em contato eminente, deste modo a escola busca formar alunos, críticos, capaz de analisar e discutir a “multiplicidade de cultura”, participando de forma ativa em seu processo de conhecimento tanto na esfera pública e em sua vida pessoal e profissional. Pois segundo Brasil (2018), para assegurar a aprendizagem dos estudantes, é importante que o educador selecione e aplique “metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas”, buscando trabalhar com “[...] ritmos diferenciados e a conteúdos complementares, se necessário, para trabalhar com as necessidades de diferentes grupos de alunos, suas famílias e cultura de origem, suas comunidades, seus grupos de socialização etc.”. (BRASIL, 2018, p. 16).

Por isso, é importante que os professores ao desenvolver os processos de aprendizagens dos estudantes, passe a “recrutar” e inserir de forma relevante os conhecimentos prévios e o

¹ **Geração Z:** Definição sociológica para pessoas nascidas entre 1995 a 2010, e que possui uma compreensão tecnológica apurada. Através do seu contato constante em usar a internet e as mídias sociais, expõe seu ponto de vistas e opiniões de forma ativa, sempre discutindo sobre assuntos que esteja em “alta” nas mídias sociais.

repertório cultural do mesmo, “em vez de tentar ignorar e apagar, as diferentes subjetividades – interesses, intenções, compromissos e propósitos – que os alunos trazem ao processo de aprendizado”. Entrelaçando as diferentes subjetividades presente em sala de aula, e utilizando-as como um recurso que desenvolva o ensino-aprendizagem (CAZDEN et al. 2021, p. 32).

Segundo Brasil (2018), os alunos estão em um novo cenário mundial, é importante que o mesmo possa “[...] reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável”, esse percurso requer muito mais do que apenas um acúmulo de informações, e sim o:

Desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades (BRASIL, 2018, p. 14).

Propiciando aos educandos exequibilidades para se tornarem capazes de discorrer sobre determinados assunto, de modo que crie um “entendimento mútuo” gerando uma compreensão de ambas as partes, gerando um discurso fundado na ética e no respeito considerando o pluralismo cultural e ideológico.

(...) O cidadão precisa ser e estar preparado para lidar com os ambientes digitais seja para lazer, seja para trabalho, em instâncias públicas e privadas. Incorporando a ideia de desenvolver o letramento digital dos alunos, as escolas estarão contribuindo para lidar com uma noção de letramento mais contemporânea e que vai estimular a formação de cidadãos críticos e participativos. Pensar a educação sob essa perspectiva nos leva a considerar, inevitavelmente, a noção de multiletramentos em suas concepções mais frequentes, ou seja, o trabalho com vários canais de comunicação e mídias, o que leva ao trabalho com múltiplas linguagens, assim como o trabalho e o respeito à diversidade linguística e cultural que integram esses meios (FERRAZ, 2019, p. 65).

O surgimento das tecnologias digitais e a diversificação da propagação de informações, possibilitou o crescimento de novas possibilidades de gêneros multissemióticos e multimidiáticos nos textos eletrônicos e levou as escolas a repensarem não só suas práticas de leitura mas, também na desmitificação do que é letramento e multiletramentos, trazendo para a sala de aula a possibilidade de desenvolver nos educandos letramento crítico, permitindo ao aluno, que ao ter contato com determinado texto, seja ele, escrito ou visual, ao ter contato com

jogos, vídeos, notícias etc., o mesmo possa desenvolver sua capacidade de lidar com os dados e discursos presentes nesses textos, percebendo de acordo com sua leitura os valores, intenções, estratégias, efeitos de sentido e ideologias etc. Dessa forma, inserir a tecnologia nas salas de aula é um processo importante e necessário que já vem sendo implantado pouco a pouco em escolas do mundo todo.

Apesar da pedagogia dos multiletramentos está mais vinculada ao uso de textos, gêneros em sala de aula, sua abordagem vai além disso, envolvendo também, uso dos recursos digitais, que transformaram as formas de aprendizagem, pois ao ser inserida em sala de aula como ferramenta didática, o professor passa a explorá-la, permitindo ter uma pedagogia de protagonismo do aluno, que passa a ter contato com uma gama de multiplicidade cultural, seja através dos textos impressos ou do contato inerente com as notícias que intercorre os meios de comunicação em massa.

Pesar em trabalhar os multiletramentos interpassa a questão de se trabalhar apenas o letramento, possibilita ao professor trabalhar com um vasto campo de conhecimento, tal como a própria proposta de trabalhar com a Gamificação, que é algo que envolve uma gama de possibilidades audiovisual, além de ser um recurso em que todos os jovens têm contato nos dias de hoje. Usá-la como ferramenta pedagógica, contribui para a interação e a colaboração para uma aprendizagem de forma significativa, de modo que nesse processo compreenda o significado do que está sendo pautado em sala de aula, aguçando sua curiosidade para aprender e estimular sua criatividade. A seguir, vamos compreender o que é Gamificação e seu processo de aplicação em sala de aula para desenvolver uma aprendizagem ativa e autônoma nos alunos.

3.3 Traçando caminhos possíveis: a gamificação na educação básica

Este tópico, busca discutir sobre o que é Gamificação, compreendendo sua relevância para a educação no processo de desenvolvimento aprendizagem dos estudantes da sociedade contemporânea. Debatendo sobre sua importância em sala de aula para a desenvoltura de metodologias ágeis e ativas, possibilitando ao aluno desenvolver sua aprendizagem baseadas em resolução de problemas, através do contato com as novas tecnologias ou simplesmente na criação de cenários em sala de aula que abordem características de jogos.

Trabalhar com essa proposta não implica necessariamente usar os jogos em sala de aula, mas sim os elementos que os compõe, para utilizar como base em atividade de não jogos. As discussões foram embasadas a partir das discussões de Murr; Ferrari (2020) e Busarello (2016), para falar sobre o que é Gamificação, Orlandi et al (2018), para falar sobre o contexto multimodal que o aluno está inserido. Dentre outros autores para discutir sobre a temática.

Neste primeiro momento buscaremos compreender o conceito de *Gamification* ou Gamificação, na educação, discutindo sobre sua relevância em sala de aula no processo de aprendizagem dos estudantes, que são uma geração (denominada geração Z), que está em contato incessante com os gêneros digitais, que se fizeram cada vez mais presentes dentro do ambiente educacional em um período de pandemia e pós pandemia.

A escola deveria aguçar a “[...] aprendizagem através de meios de multi e transdisciplinares com o intuito de elevar os níveis motivacionais e de engajamento (...) com o propósito de proporcionar experiências mais efetivas e relevantes ao sujeito” (BUSARELLO, 2016, p. 08). Assim, ao inserir os jogos em sala de aula, o professor traz para suas aulas, uma alternativa eficiente no processo de desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes, já que, é uma ferramenta que aborda diferentes narrativas, explorando a criatividade, integrando e motivando vários “agentes” em relação aos contextos de aprendizagem.

Diante de um cenário de mudanças, em relação ao uso das tecnologias, da multimodalidade, e dos alunos que são letrados digitalmente, surge a necessidade da escola em consenso com os professores em pensar novas abordagens, novas ferramentas, que possam gerar metodologias ativas e ágeis, permitindo aos estudantes terem contato com algo que faça parte do seu cotidiano, do seu repertório de mundo, assim surge a proposta de gamificação, que segundo Murr; Ferrari (2020):

A gamificação, tradução do termo em inglês “gamification”, pode ser entendida como a utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, isto é, da vida real. O uso desses elementos – narrativa, feedback, cooperação, pontuações etc. – visa a aumentar a motivação dos indivíduos com relação à atividade da vida real que estão realizando. Ela não envolve necessariamente a participação em um jogo, mas aproveita, dos jogos, os elementos que produzem os benefícios. A gamificação usa a estética, a estrutura, a forma de raciocinar presente nos games, tendo como resultado tanto motivar ações como promover aprendizagens ou resolver problemas, utilizando as estratégias que tornam o game interessante. Estas são as mesmas usadas para resolver problemas internos ao jogo, mas em situações reais (MURR; FERRARI, 2022, p. 07 e 08).

Para que essa proposta metodológica, apresente seus resultados desejados, é necessário ressaltar que é importante ser precedida de um bom planejamento, o educador antes de usá-la deve pesquisar a melhor abordagem a ser utilizada, trabalhando sempre com a realidade da escola e dos próprios alunos. Usar a Gamificação no âmbito educacional, integrada com a realidade contemporânea, promove “[...] a motivação, o engajamento e a participação dos usuários no processo, observados seus perfis e aspectos culturais, o contexto onde estão inseridos e os objetivos do processo” (ORLANDI et al, 2018, p. 23).

Segundo BUSARELLO (2016), *Gamification* se apresenta como um sistema, que proporciona a resolução de problemas, que aumenta a motivação, levando a ter um engajamento maior na resolução dos problemas apresentados. O autor discorre que:

Gamification abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Sob um ponto de vista emocional, gamification é compreendida como um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamento dos indivíduos (BUSARELLO, 2016, p. 13).

Segundo o autor, o principal objetivo da *Gamification* é despertar emoções positivas, explorando aptidões que estão interligadas a recompensas. A utilização dessa proposta, seja ela vinculada aos jogos virtuais ou físicos, gera situações e circunstâncias que vai exigir do indivíduo a criação ou adaptação de suas experiências para solucionar a problemática apresentada.

É importante compreender que a Gamificação é uma técnica pedagógica que não está apenas relacionado à necessariamente jogar, mas também em utilizar elementos que consiste nas características de jogos, ou seja, na forma de pensar dos jogos. Seu objetivo é usar lições semelhantes às regras dos jogos e em atividades de não jogos, e não necessariamente jogar *videogames*, ou jogos digitais, esse recurso possibilita que os alunos resolvam os problemas proposto pelo professor de língua portuguesa, por exemplo, prendendo sua atenção, exigindo um grau maior de sua concentração.

Sobre o usos dos jogos em sala de aula, Busarello (2016), enfatiza que sua funcionalidade tem a capacidade de promover o contexto lúdico e ficcional, conforme sua narrativa, seja usando imagens e sons, esses componentes favorecem o processo de desenvolvimento do conhecimento. Sobre os aspectos que envolve narrativas dos jogo Busarello enfatiza que:

Os jogos permitem que o indivíduo possa vivenciar experiências em um contexto ficcional e controlado. Isso pode ser explicado a partir de jogos comuns no dia a dia, como, por exemplo: o futebol, os jogos de cartas, as brincadeiras de esconde-esconde, etc. Em todos esses exemplos há regras e objetivos definidos sobre os quais os jogadores irão basear suas ações. Dessa forma, no processo do jogo o desenvolvimento dos acontecimentos pode ser mensurado e os resultados definidos – perder, ganhar, empatar, superar, etc. (...). Esses elementos são utilizados tradicionalmente nos jogos ou em atividades divertidas com o intuito de promover o engajamento e o aprendizado, culminando em comportamentos positivos a estas práticas. (BUSARELLO, 2016, p 24 e 25).

A proposta de Gamificação em sala de aula, surge como uma possível oportunidade para que os alunos vivenciem novas experiências, sua funcionalidade agrega “diversos modo – multimodalidades”, contribuindo de forma gradativa para despertar a atenção dos mesmos sobre o conteúdo estudado, aguçando seu interesse, sua curiosidade, levando-os a terem um engajamento maior para a formação dos seus conhecimentos e consecutivamente desenvolvendo sua aprendizagem.

Os alunos da sociedade contemporânea, vivenciam um cenário de mudanças, com avanços tecnológicos, e em uma cultura que vive em contato constante com a diversidade, é importante que a escola se adapte a esse aluno, não necessariamente ou obrigatoriamente implementando as tecnologias na estrutura das instituições de ensino, pois a realidade é que as escolas brasileiras enfrentam diariamente dificuldades em relação a disponibilização desses meio para incentivar os alunos na busca por seu conhecimento. A proposta da gamificação traz consigo a finalidade de trabalhar com os elementos empregados aos jogos e que trazem consigo, a proposta da diversidade, presente no “novo” para a sala de aula, para isso, o professor dispõe de um leque de informações (coerentes com os assuntos abordados em aula), de modo que permita envolver os alunos nesse processo de construção de conhecimento, criando estruturas que se assemelha-se com elementos de jogos, para trabalhar em sala de aula.

Segundo Orlandi et al (2018), é justamente nesse contexto de multimodalidade que o aluno está inserido é que a proposta da abordagem gamificada:

Deve contribuir com o grande descompasso existente entre a educação e o mundo contemporâneo e a sua cultura digital, que tanto influencia a sociedade, uma vez que a pulverização do conhecimento e das múltiplas formas de obtê-lo, levam a necessidade de repensar o ensino, reestruturar as regras existentes e rever paradigmas arraigados e conservadores sem perder de vista os objetivos da educação e sem deixar-se influenciar pelos extremos, causados pela distância ou proximidade excessiva do mundo digital (ORLANDI et al, 2018, p. 23).

Trabalhar com metodologias gamificadas, não se trata apenas de utilizar qualquer jogo para abordar conteúdo ou simplesmente tentar trazer as tecnologias para a sala de aula, os alunos vivenciam realidades diferentes, por isso essa proposta ao ser abordada, deve ser bem elaborada. Trabalhar com elementos que envolve a estrutura dos jogos não é uma proposta nova, ela apenas foi adaptada pensada a partir de um outro olhar, que é a própria evolução das tecnologias digitais, os avanços nas abordagens dos conteúdos em sala de aula e o contato com novas abordagens de ensino. Como enfatiza Fadel; Ulbricht (2014, p. 06), à pesar do termo Gamificação ter sido utilizado em 2010 pela primeira vez, essa proposta tem sido aplicada a muito tempo, um exemplo é o próprio reconhecimento por parte do professor sobre o desenvolvimento da criança, que através de seus méritos ganhavam estrelinhas como recompensa pelo seu esforço, esse é apenas um exemplo simples. A gamificação já faz parte do âmbito educacional, o que mudou foi a concepção do processo, sua importância para a educação que vem ganhando cada vez mais destaque, e a responsabilidade do professor em sua abordagem para desenvolver sua aplicação.

3.3.1 Abordagem gamificada: conhecendo seu processo de aplicação em sala de aula.

Ao abordar a proposta de aprendizagem com a Gamificação em sala de aula, o educador cria um ambiente de aprendizado criativo, que permite ter a atenção dos alunos, promovendo sua participação e seu protagonismo, que é uma das principais características de uma metodologia ativa. A principal abordagem da Gamificação é permitir que o educador coloque os conteúdos em formato de desafio ou de missão, possibilitando ao alunos compreender o que está sendo abordado na medida em que o mesmo vai realizando as missões e conquistando a recompensa no final do desafio.

Ao trabalhar com essa abordagem de ensino, o professor escolhe qual é a melhor maneira de trabalhar com os jogos em sala de aula, dependendo da realidade da escola e dos alunos, se a escola dispõem de internet, e tem um espaço de informática o professor tem a opção de inserir os jogos digitais nas suas metodologias, caso a escola não disponha dessas ferramentas tecnológicas o mesmo em consenso com os alunos, pode pensar em estratégias que abordem os elementos de jogos em sala de aula, tal como a criação de um Quiz, no qual o educador divide a sala em grupo e cria um ambiente de jogo com a temática estudada, assim a equipe que obtiver a maior pontuação, será consecutivamente a vencedora. Os jogos já fazem

parte da vida cotidiana, a escola deve olhar além da grade curricular, refletindo em como trazer esse recurso para as aulas de modo que desenvolva a aprendizagem e autonomia dos estudantes.

Quando se fala em desenvolver a autonomia dos alunos, podemos trazer uma fala de Freire (1996), que ao se referir justamente sobre valorizar o conhecimento dos educandos no intuito de proporcionar sua autonomia. O professor não pode negar em sua prática docente a capacidade crítica do educando, de modo que aguçe sua curiosidade, segundo o autor, é importante que para proporcionar a autonomia dos alunos, é necessário criar condições que:

(..) implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos, criadores instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes. Faz parte das condições em que aprender criticamente é possível a pressuposição por parte dos educandos de que o educador já teve ou continua tendo experiência da produção de certos saberes e que estes não podem a eles, os educandos, a ser simplesmente transferidos. Pelo contrário, nas condições de verdadeiro aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução dos saberes ensinando ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. Só assim podemos falar realmente de saberes ensinados em que o objeto ensinado é aprendido na sua razão de ser e, por tanto aprendido pelos educandos (FREIRE, 1996, p. 14 e 15).

Podemos perceber a importância do protagonismo dos alunos em seu processo de aprendizagem, não só na proposta da gamificação mas também em outras abordagens de metodologias ativas, que possibilita “construir uma experiência totalmente nova. Em um mundo cada vez mais globalizado, fica clara a necessidade de preparar os estudantes para os desafios que eles encontrarão” (MORAIS et al, p. 396).

O educador como destaca Freire (1996), deve buscar trabalhar com a realidade em que os alunos estão inseridos, levando em conta os assuntos pertinentes da sociedade em que esse aluno está fincado. Não se pode falar em Metodologias Ativas e Gamificação, sem fala da autonomia do educando e a valorização do contexto informacional e cultural que o mesmo está inserido.

Os elementos da gamificação, possibilitam aflorar as emoções do sujeito, quando utilizada como um recurso motivacional da vivência de uma experiência de forma intensa. Os jogos integram um ambiente narrativo, e por isso exploram história de experiências, e essas experiências são essenciais para compor a memória, a comunicação e o próprio conhecimento dos sujeitos. Assim, levar em conta essas experiências que os alunos dispõem nos jogos é proporcionar novas perspectivas “[...] internas e externas de ressignificação desses processos,

a partir do estímulo à criatividade, ao pensamento autônomo e propiciando bem-estar ao jogador” (VIANA et al apud BUSARRELO; ULBRICHT; FADEL, p.23).

Segundo Gama; Silva e Cruz (2014) a Gamificação apresenta características que possibilitam a “imersão e engajamento das pessoas”, estruturando-se em desafio, metas, feedback, premiação e, principalmente, práticas colaborativas e cooperativas. Para as respectivas autoras:

Cada uma dessas características tem um papel importante no desenvolvimento das atividades. O desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo, mediante as estratégias que mobilizam funções cognitivas e subjetivas. O sistema de feedback é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos. As mensagens enviadas ao jogador têm o objetivo de redirecioná-lo no alcance dos objetivos ou motivá-lo; as pontuações e scores comparativos são exemplos de feedback. A premiação é a recompensa pela tarefa ou sub tarefa realizada. Normalmente, elas são ilustradas com medalhas, ‘novas vidas’ ganhas, entre outras possibilidades. As práticas colaborativas e cooperativas compõem a mecânica que norteia os jogos e as ações gamificadas (GAMA; SILVA e CRUZ, 2014, p. 80).

Trabalhar com essas proposta possibilita a criação de um ambiente mais colaborativo, interativo, gerando uma maior participação do aluno. Os jogos, promovem a “motivação e o engajamento em diversos cenários de aprendizagem, sobretudo na escola”, mas como enfatiza a autora, as instituições de ensino ainda apresentam dificuldades de se conectar com o mundo vivenciado pelos estudantes que crescem na “cibercultura”, mesmo com as mudanças do mundo contemporâneo algumas escolas ainda apresentam uma “estrutura fragmentada e hierarquizada”, é justamente nesse cenário de “novo” fazer pedagógico que a gamificação surge como “uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas” (GAMA; SILVA e CRUZ, 2014, p. 82 e 83), nesse caso, invés de trabalhar o sistema tradicional que priorizam notas, o professor passe a utilizar essas propostas de “alinhamento de jogos” para propiciar experiências que abrange o campo emocional e cognitivo do estudantes.

No próximo tópico vamos compreender um pouco mais sobre as mudanças que ocorrem no ensino no ano de 2020, com a inserção do Ensino Remoto Emergencial. Discutindo sobre a importância da formação continuada do professor de língua portuguesa para vivenciar esse processo de adaptação e mudanças com o uso das tecnologias digitais em sala de aula.

4 IMPLICAÇÕES DIDÁTICAS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE LÍNGUA PORTUGUÊS COM O ENSINO REMOTO EMERGENCIAL (ERE)

Este tópico busca dialogar sobre a mudanças de ensino no ano de 2020, fazendo com que as escolas abordassem um método de ensino de caráter emergencial, por conta do surgimento da COVID-19, que fez com que as escolas saísse do ensino presencial e adotasse um ensino que passou a ser conhecido como ensino remoto, na tentativa de fazer o ensino acontecer. Enfatizando a relevância da formação continuada dos educadores, na busca de novos caminhos, abordagens e ferramentas para trabalhar em sala de aula, se colocando no papel de agente transformador para trabalhar com os alunos que atualmente estão inserido em uma “Era digital”. Deste modo buscando pelo ‘novo”, através da sua formação continuada, adquirindo mais conhecimento através de cursos de capacitação, cursos de aperfeiçoamento etc. para trabalhar em uma era que está interligada às tecnologias, que evolui constantemente, e faz-se cada vez mais necessário dentro do ambiente educacional. Como embasamento teórico será utilizado SOBRINHO; CALGARO; ROCHA (2020), RODRIGUES (2021), FAUSTINO; SILVA (2020), FREITAS; LIMA e SILVA (2007).

4.1 Ensino, tecnologia educativa e formação docente: a necessidade de uma escola conectada

Antes de discutirmos sobre as mudanças do ensino tradicional para o Ensino Remoto, vamos compreender o cenário que incentivou essa mudança, que foi o aparecimento de um novo coronavírus (Sars-CoV-2) que provoca a doença infecciosa (Covid-19), que impactou mudanças repentinas não só na interação e convívio social, mas também ocasionando mudanças no ensino, que fez com que as escolas pensassem em meios para seguir com as aulas de forma remoto.

Em 31 de dezembro de 2019 nos deparamos com o surgimento de um vírus. A organização da Saúde (OMS), foi alertada sobre vários casos de uma nova cepa de coronavírus que não haviam sido identificado antes em seres humanos na cidade de Wuhan, província de Hubei, na República da China. Em 30 de janeiro de 2020 a OMS declarou que o surto da então, COVID-19 pelo novo (SARS-CoV-2), que causou diversos sintomas, sendo o mais grave o desenvolvimento de doenças respiratórias graves, e que estabeleceu uma Emergência de Saúde

Pública de Importância Internacional (ESPII), considerado o mais alto nível de alerta da Organização, previsto no regulamento Sanitário Internacional, “após ocasionar as primeiras mortes e se espalhar rapidamente em nível global”, expôs o que viria ser uma das maiores crises sanitárias em escala global do século. (SOBRINHO; CALGARO; ROCHA, 2020, p 13).

O surgimento do vírus da COVID-19, impactou no convívio social e em várias áreas de atuação, principalmente na saúde e na educação, fez com que as instituições de ensino do mundo inteiro adotasse a modalidade de Ensino Remoto Emergencial (ERE), na tentativa de fazer com que o ano letivo continuasse acontecendo. Apesar desta modalidade de ensino estar integrada ao uso das tecnologias, ela não é parecida com a modalidade de ensino a distância. O ensino remoto “é uma modalidade criada às pressas, em decorrência da pandemia pela COVID-19, para o ensino presencial”, nesse novo cenário os professores passaram a produzir “materiais para que os alunos estudassem em casa, como estratégia didático-pedagógica para diminuir os impactos gerados pelo isolamento social” (CUNHA, et al, 2021, p. 14). Gerando um modelo que consistia em prover à aprendizagem diante de um cenário que apresentava situações adversas.

Sobre a situação pandêmica causada pela COVID-19, Lacerda; Junior (2021) afirma que:

Transformou de forma severa e exponencial os padrões de vida da população mundial no âmbito social, cultural, educacional e econômico. A adoção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tornou-se imperativa em diversos setores e esferas do cotidiano, bem como no modelo de ensino emergencial. O inesperado isolamento social em decorrência da pandemia e a suspensão das escolas em 189 países, afligindo 98,5% dos estudantes a nível global, impulsionou o ensino emergencial online e as plataformas de aprendizagem digital, como medidas provisórias para os sistemas educacionais ao redor do mundo (UNESCO, 2020). Diante deste cenário de excepcionalidade, os gestores e educadores tiveram que encarar mudanças abruptas em suas práticas pedagógicas presenciais para o que, aparentemente, se assemelha à instrução online, mas que, de fato, representa uma solução temporária para o processo de aprendizagem em termos de ensino remoto emergencial (LACERDA; JUNIOR, 2021, p. 24).

As escolas e os processos de ensino passou por um procedimento de adaptação, levando os educadores a se reinventarem, na tentativa de desenvolver à aprendizagem dos alunos, essas mudanças do contexto escolar que era presencial e migrou para o ensino remoto, “trouxo diversos desafios aos educadores relacionados à competência e habilidade tecnológica, a aplicação de metodologias embasadas pelo ensino online e as estratégias de engajamento e prontidão ao fornecer feedback aos alunos” (LACERDA; JUNIOR, 2021, p. 26).

Com as escolas /fechadas para evitar aglomerações, professores e alunos são estimulados a dar continuidade a ensino e aprendizado em seus lares, sendo que os alunos estariam sob o olhar atento de seus responsáveis legais. Nesse ínterim, surgem cursos on-line, palestras ao vivo (lives), formações aligeiradas para que escolas implementem, o mais rápido possível, aulas virtuais para que a educação escolar dos alunos aconteça. Em algumas situações, nem formações existem, e sim a imposição do uso de tecnologias digitais para essa situação, sem a devida orientação ou formação para os docentes (JOYE; MOREIRA; ROCHA, 2020, p. 13).

O momento de transição e adaptação de ensino, possibilitou inserir uma nova abordagem no processo de aprendizagem, com usos das tecnologias educacionais digitais, possibilitando ao professor ter em suas metodologias um leque de possibilidades de inserir novas proposta em suas aulas tal como, os jogos, vídeos aulas, *slides* em formato de vídeos curtos e ilustrativo, *Padlet*, *Canva*, entre outros recursos.

Apesar dos professores terem ao seu dispor as ferramentas tecnológicas, o ensino remoto não aconteceu como esperado, a inserção desse novo “fazer” pedagógico, trouxe consigo também uma série de problemáticas, tal como, a ausência de preparo dos professores para usar as tecnologias nas *aulas online*², e até mesmo a ausência do próprio celular para possibilitar a participação de determinados alunos nesses espaços. As realidades vivenciadas pelas escolas públicas e pelos alunos que compõem o corpo estudantil são diferentes.

O dilema se assenta na inviabilidade de requerer a mesma asserção aos recursos tecnológicos para todos os estudantes em todo o território brasileiro, uma vez que sabemos que a realidade em cada local é bem diferente, além dos problemas relacionados à infraestrutura e escassez de recursos em diversas escolas nos interiores do país.

Tal asserção é uma realidade para muitas crianças, já que esse isolamento social também promove maior visibilidade da desigualdade existente no país, não apenas em relação ao acesso à internet ou aos recursos que lhe deem esta conexão, mas também uma desigualdade social, cultural e educacional, pois, por óbvio, os mesmos recursos das escolas privadas não possuem os alunos das escolas públicas, principalmente nos interiores municipais, onde a escassez de recursos financeiros e de pessoal é ainda mais severa (FAUSTINO; SILVA, 2020, p. 59).

Na medida em que esse ensino remoto trouxe um leque de possibilidades para o professor, o mesmo também distanciou um grande número de alunos desses “espaços” de sala

² Aula online é uma modalidade de ensino que acontece totalmente ou parcialmente em ambiente virtual, por meio de vídeos, e-books e outros materiais digitais. Geralmente acontecem em plataformas EAD, que oferecem suporte para vários formatos de conteúdo.

de aulas virtuais³. Trazendo consigo algumas das problemáticas para a realização dessas aulas, mas à medida que esse ensino apresentou problemas e dificuldades, o mesmo possibilitou acelerar o processo de letramento digital, não só dos estudantes mas também dos educadores, que não tinham domínio das tecnologias digitais.

O educador, “desvalorizado socialmente, economicamente e politicamente, é colocado à prova e se vê diante de um novo desafio, diferente de todos os outros encontrados em sua carreira” (SOUZA; MIRANDA, 2020, p. 83), mudando bruscamente seu espaço de realizar suas aulas, no qual já estava habituado a ensinar para turmas com grande números de alunos, mesmo com todas as dificuldades encontradas no ensino presencial; os professores se veem obrigados a reelaborar suas aulas, para atuar em um novo cenário, em outro contexto com múltiplas realidades ainda mais difíceis, o que afetou a relação com o ensino, principalmente pela falta de recurso tecnológico por parte da maioria dos alunos.

Por outro lado, o uso das tecnologias para apoio à realização das aulas de forma remota, facilitou as práticas e desenvolvimento das aulas em busca de novos conhecimentos, além de possibilitar aos alunos se tornarem autores e coprodutor do seu conhecimento através das informações obtidas por meio das aulas.

Faustino; Silva (2020), afirmam que, o coordenador pedagógico exerce um papel de grande relevância, pois criar possibilidades de realizar o ensino remoto em tempos de pandemia, não depende apenas dos professores, mas também da gestão escolar, que deve buscar investir em meios, formas e alternativas de trazer esses alunos para esse novo cenário da educação, na medida em que auxiliar seus professores nesse processo de realização de aulas em tempo de pandemia.

Acredita-se que o coordenador pedagógico possui uma influência muito relevante na vida e desenvolvimento educacional dos alunos, em virtude de ser, antes de tudo, um educador nato, isso porque, seu maior foco está na formação e colaboração do desenvolvimento do processo pedagógico da instituição, portanto, tende a produzir grandes repercussões, até mesmo no desenvolvimento do interesse dos alunos, promovendo um ambiente mais integrado e participativo em conjunto com os docentes. Comumente ocorre a realização de palestras, estímulo e promoção de cursos rápidos de atualização e aperfeiçoamento dos professores, em determinadas datas, contudo, apesar de contribuir na atualização da prática docente, não é tão

³ Sala de aula virtual, trata-se de um espaço digital criado com a ajuda de uma ferramenta para aulas online, que simula uma sala de aula física, em que professores e alunos se reúnem e interagem a distância para transmitir e adquirir conhecimentos.

significativo para transmutar e melhorar o processo de ensino e aprendizagem de forma mais enfática quanto seria se ocorresse no dia a dia desse professor que, sem dúvida, precisa de uma ajuda na ponderação permanente de um colega experiente como o é um coordenador pedagógico (FAUSTINO; SILVA, 2020, p. 55).

Como afirma os autores, essa atividade em conjunto, que propicia a troca de conhecimento, de aperfeiçoamento entre gestor/ coordenador e professor é de grande relevância ao desenvolvimento e êxito no “(...) processos escolar (andamento das atividades escolares) e de ensino (processo de ensino e aprendizagem com os alunos)” (FAUSTINO; SILVA, 2020, p. 56). Vale ressaltar, que o desenvolvimento do aluno além de depender de si próprio, não depende única exclusivamente só do professor, mas também de uma gestão/coordenador pedagógico, que ajude e criar possibilidades em parceria com o professor para desenvolver o ensino-aprendizagem dos aluno de forma significativa. O professor não trabalha sozinho, mas juntamente com seus alunos e com a escola, essa união ficou mais evidente no cenário de pandemia e isolamento social causado pela Covid-19.

A pandemia ocasionada pelo vírus da Covid-19, trouxe à tona a fragilidade do sistema educacional, diante de um contexto caótico e de mudanças repentinas, os educadores tiveram que se reinventar, adaptando-se às várias formas de desenvolver seu trabalho de “forma digital”, tornando o próprio *WhatsApp* em sala de aula, na tentativa de inserir os alunos nesse ambiente digital remoto, com um esforço incansável para desenvolver seu trabalho. O Ensino Remoto Emergencial, apresentou “uma nova realidade para toda a sociedade, especialmente para os estudantes e professores, que vivenciaram drástica mudança no ensino escolar em curto espaço de tempo” (SOUZA; MIRANDA, 2020, p. 87).

Durante o período da pandemia, a sociedade vivenciou tempos difíceis, momentos de perdas inestimáveis, e ainda vem vivenciando em um processo de readaptação, com o retorno das aulas presenciais professores e alunos carregam marcas do ensino emergencial, que influenciou muito nas abordagens metodológicas de alguns professores, que ao se adaptarem com o uso dos recursos tecnológicos em sala e decidiram continuar utilizando-os na tentativa de trazer para a sala de aula presencial o “novo” que se fez presente em tempos difíceis para a educação.

A sociedade vem vivenciando mudanças contínuas em relação a todos os contextos sociais. A escola é um dos espaços que mais vem sofrendo mudanças, com alunos que agora fazem parte de uma sociedade contemporânea que vivenciam em contato direto com as

tecnologias. O surgimento da covid-19, inseriu de forma repentina e obrigatoriamente as tecnologias em sala de aula, essas mudanças fez os professores repensar em suas abordagens metodológicas, obrigando os mesmo a buscarem por formações que possibilite desenvolver a aprendizagem dos alunos.

A pandemia da Covid-19 tem deixado evidente que a formação do professor deve ser continuada e contextualizada às contingências e demandas atuais. Como forma de se possibilitar a prática docente e a função escolar na era atual, a utilização das tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC) – redes sociais, softwares de comunicação, jogos online, entre outros artefatos de comunicação – têm sido utilizados como os principais recursos para possibilitar a aprendizagem dos educandos. Desta forma, a Escola teve que se adaptar rapidamente a este novo contexto e estas mesmas ferramentas e estratégias têm sido aplicados para a formação continuada (PEIXOTO, 2020, p. 16).

A formação continuada de professores, surge como uma possibilidade de garantir uma educação de qualidade, desenvolvendo no ensino, melhores condições em relação a atuação docente em sala de aula. Os professores vivenciam constantemente em um processo de formação continuada, por isso devem sempre buscar formações que os ajudem a aprimorar suas metodologias para os alunos que fazem parte da sociedade contemporânea. Esse processo de formação não pode esta desvinculada do requisitos de pensar em uma “política de melhoria” voltado para desenvolver da melhor forma possível a qualidade do ensino, “o alvo da formação precisa ser o de construir e consolidar caminhos que permitam a conquista, pelo professor, de autonomia nas dimensões social e pedagógica”. (FERREIRA; ALBUQUERQUE e LEAL, 2007, p. 14).

Para as referidas autoras, “a formação continuada de professores deve incentivar a sua apropriação do saber rumo à autonomia, e levar a uma prática crítico-reflexiva, abrangendo a vida cotidiana da escola e o saber derivado da experiência docente” (FERREIRA; ALBUQUERQUE e LEAL, 2007, p. 100). Por tanto, o processo formativo tem que:

(...) propor situações que possibilitem a troca do saber entre os professores, mediante projetos articulados de reflexão conjunta. Para tanto, são indicados como metodologia para formação os seguintes dispositivos: estudo compartilhado; planejamento e desenvolvimento de 101 ações conjuntas; estratégias de reflexão da prática; análise de situações didáticas; entre outros.

Conforme essa tendência, o processo de aprendizagem dos professores será concebido como a construção de conhecimento pelo sujeito. Salienta-se, assim, a necessidade de desenvolver capacidade metacognitiva e de fomentar a capacidade de aprender a aprender (FREITAS; LIMA e SILVA, 2007, p. 100 e 101).

As formações continuadas além de desenvolver conhecimentos científicos deve também levar em conta os conhecimentos dos professores adquiridos através de suas experiências dentro da sala de aula. Esses momentos de formação para os professores, devem priorizar além das discussões de conhecimentos teóricos, a troca de experiências entre os professores presentes nesses espaços. Sobre o saberes adquiridos pelos professores, Tardif (2002) discorre que as experiências tem origens, e surge através das práticas que acontecem no cotidiano, segundo o autor:

(...) É através das relações com os pares e, portanto, através do confronto entre os saberes produzidos pela experiência coletiva dos professores, que os saberes experienciais adquirem uma certa objetividade: as certezas subjetivas devem ser, então, sistematizadas & fim de se transformarem num discurso da experiência capaz de informar ou de formar outros docentes e de fornecer uma resposta a seus problemas. O relacionamento dos jovens professores com os professores experientes, os colegas com os quais trabalhamos diariamente ou no contexto de projetos pedagógicos de duração mais longa, o treinamento e a formação de estagiários e de professores iniciantes, todas essas são situações que permitem objetivar os saberes da experiência. Em tais situações, os professores são levados a tomar consciência de seus próprios saberes experienciais, uma vez que devem transmiti-los e, portanto, objetivá-los em parte, seja para si mesmos, seja para seus colegas. (TARDIF, 2002, p. 52)

Ao discutir sobre saberes docentes e formação continuada, esses espaços de formação deve levar em conta as “experiências coletivas”, como enfatiza o referido autor. O professor como agente transformador, deve buscar especializações, cursos etc., que os habilite para trabalhar em uma era dominada pela de modernidade e pelos avanços tecnológicos. É justamente essa busca pelo novo que podem auxiliá-los para desenvolver uma pedagogia da autonomia, como enfatiza Freire (1996), é esses novos caminhos de aperfeiçoamento do fazer pedagógico que o professor pode e dever transformar suas aulas, tornando o aluno o centro do seu processo de aprendizagem com aulas mais dinâmicas e interativas.

4.2 **Formação Continuada no Programa Residência Pedagógica:** rompendo a inercia com a metodologia ativa

Neste tópico descrevo uma experiência (mais significativas) no Programa Residência Pedagógica (doravante RP), entre o ano de 2021 e 2022. Tivemos dois momentos de regências em duas etapas, uma no ensino no Ensino Médio, que ainda vivenciava um período de adaptação do ensino remoto, as aulas nesse primeiro momento aconteceram via *WhatsApp*,

através dessas aulas remotas foram realizado a aplicação da oficina literária “Vozes da África: a escrita que resiste” que possibilitou trabalhar a Literatura Africana em sala de aula, oficina voltada para narrativa da perspectiva da figura do negro na sociedade, que possibilitou aos alunos se reconhecerem através das escritas de António Agostinho Neto, criando seus poemas como forma de reivindicar seu lugar e seus direitos na sociedade.

Rojo (2013), destaca que diversos fatores estão ligados ao aprendizado dos alunos, dentre eles os de ordem cultural “entretanto, entre os inúmeros fatores em jogo, os fatores voltados para a constituição das identidades, ou seja, aqueles de ordem subjetiva, torna-se a prioridade” (ROJO, 2013, p. 137). Para a autora, em um cenário de mudanças em que o aluno do século XXI é letrado digitalmente, é relevante que o professor traga esse conhecimento subjetivo para trabalhar com os vários gêneros e campo de atuação que envolve a pedagogia dos multiletramentos.

Com o surgimento da nova concepção de ensino, formada pelo contexto de aulas no ensino remoto, os professores tiveram que se adaptar, buscar por novas formas de aprendizagem, novas ferramentas de ensino para desenvolverem as aulas e atividades de forma virtual. Durante a pandemia, as orientações teórica recebidas no Programa Residência Pedagógica foram voltados para a inserção das metodologias ativas com uso das tecnologias digitais nesses espaços de sala de aula virtual.

A combinação de metodologias ativas com tecnologias digitais móveis é hoje estratégica para a inovação pedagógica. As tecnologias ampliam as possibilidades de pesquisa, autoria, comunicação e compartilhamento em rede, publicação, multiplicação de espaços e tempos; monitoram cada etapa do processo, tornam os resultados visíveis, os avanços e as dificuldades. As tecnologias digitais diluem, ampliam e redefinem a troca entre os espaços formais e informais por meio de redes sociais e ambientes abertos de compartilhamento e coautoria (BACHIC; MORAN, 2018, p. 53).

A sequência didática da oficina foi elaborada, justamente em como desenvolver uma metodologia ativa com suporte das tecnologias. Os conteúdos foram compartilhadas de forma que todos os alunos tivessem acesso a todos os materiais sobre os conteúdos, possibilitando ter um controle e retorno de quem estavam participando.

A integração de tecnologias exigiram mudanças que afetaram as escolas em todas as suas dimensões, sua chegada de forma repentina em sala de aula, trouxe tensões e inseguranças, mas também trouxe consigo novas possibilidades, como foi o caso de desenvolver a oficina

através do *whatsapp*. As tecnologias móveis “[...] permitem a colaboração entre pessoas próximas e distantes, ampliam a noção de espaço escolar (...) e todos, além da aprendizagem formal, têm a oportunidade de se engajar, aprender e desenvolver relações duradouras para suas vidas BACHIC; MORA, 2018, p. 53). Esse contato eminente dos estudantes com os meios de informação, permite obter aprendizagem além do livro didático e do que o professor aborda em sala de aula, buscar essas informações propicia aos alunos, uma autonomia e o desenvolvimento de sua aprendizagem. A seguir apresentamos por meio da atividade realizadas no programa alguns destes instrumentos.

4.2.1 Atividades remotas na sala de aula no RP: língua portuguesa no ensino médio

Na escola Estadual Dr. Henrique Couto, com os alunos do 3º ano “A” e “B”, ocorreu a implementação da Oficina Vozes da África: a escrita que resiste. A proposta para esta oficina surgiu a partir da necessidade de se trabalhar a leitura literária em tempos de pandemia e isolamento social, repassando esse conteúdo de acordo a realidade vivenciada pelos alunos e a importância da inserção das tecnologias como principal ferramenta para a realização desse ensino, pois segundo Infra (2020):

É neste momento que a tecnologia deve ser usada como uma ferramenta de complementação junto ao planejamento do professor. A escola, portanto, deve promover esse tipo de ferramenta para que em casos como esse (a pandemia) a tecnologia não seja um malefício e sim um benefício para toda a comunidade escolar. Pensando em como a mesma pode incluir os indivíduos junto à educação (INSFRAN et al., 2020, p. 35).

As aulas remotas proporcionaram a inserção das tecnologias, utilizando-as como principal meio para fazer o ensino acontecer. Percebemos que o uso das ferramentas tecnológicas precisa ser inserida em sala de aula além do contexto remoto, por isso é importante que os professores trabalhem com esses suportes, “[...] vivemos em um ambiente de aprendizagem cada vez mais permeados pelos avanços tecnológicos. Além disso, como o uso da linguagem é sempre um ato retórico, observar a relação entre a retórica e a tecnologia é fundamental BUNZEN; MENDONÇA, 2013, p.19). Pois as tecnologias associada a educação e ao multiletramentos, proporciona uma nova forma de ensinar, deste modo, desenvolvendo de

forma criativa e interativa o processo de ensino aprendizagem, permitindo uma maior interação dos alunos com essas ferramentas.

A sequência de atividade ocorreu da seguinte forma:

1. Apresentação das bolsistas por meio de um vídeo;
2. Metodologia da aula – explicação de como funcionaria a dinâmica da aula, para acompanhar a leitura do texto por parte dos alunos, foi decidido que quem concluísse sua leitura colocaria um “OK”.
3. Postagem de um texto curto e explicativo sobre a proposta da oficina com um breve panorama literário sobre a Literatura africana de expressão portuguesa;
4. Compartilhamento de dois *Podcast*, criados pela dupla de residentes, com um breve áudio explicativo sobre o panorama da Literatura africana de expressão de língua portuguesa, assim como o texto, os alunos após escutarem o áudio confirmaram com um “ok”.
5. Os alunos deveriam redigir um resumo sobre o entendimento do conteúdo.

Notamos que muitos alunos ainda estavam se adaptando as aulas via *WhatsApp*, mesmo com a chamada no grupo principal da escola antes do horário de aula muitos alunos só entraram no grupo no final do primeiro dia de aplicação da oficina.

Sequencia didática 2

1. Entrega dos resumos sobre o assunto, esse material foi compartilhado em forma de conversar e envio de fotos dos cadernos com seu escritos, sobre a compreensão do assunto;
2. Apresentação um breve vídeo gravado pela dupla de residentes, com um slides para falar um pouco mais sobre o autor angolano António Agostinho Neto. Após o compartilhamento do vídeo foi feito a confirmação dos alunos sobre seu acompanhamento;
3. Compartilhamento de duas imagens com os poemas “Confiança e O choro de África”;

4. Breve explicação em forma de conversa sobre o que se tratava os poemas e qual a representatividade que o mesmo traz para a Literatura Africana de expressão de língua portuguesa.
5. No final da explicação dos conteúdos, foi aberto um momento para um diálogo com dúvidas e contribuição, esse momento foi de grande rendimento porque além do compartilhamento dos seus resumos o alunos expuseram suas opiniões e entendimento sobre o conteúdo;
6. Apresentação da proposta do trabalho final que seria a produção de poemas de Literatura africana de expressão portuguesa, visando as temáticas de valorização da negritude, valorização da figura do negro na sociedade, sua resistência e luta.

O conteúdo da oficina foi pensando justamente pela necessidade de trabalhar uma nova temática, diante dessa busca pelo novo foi decidido trabalhar com a Literatura africana de expressão portuguesa, trazendo a valorização e a importância dessa literatura para a construção de identidade afrodescendente brasileiro, pois para Rojo (2013, p. 137), é necessário levar em conta elementos como, os modos de aprendizagem, os conteúdos de aprendizagem e o grupo envolvidos, pois “[...] em um *desing* de currículo pluralista, culturas e identidades dos aprendizes devem fazer parte da construção do conhecimento”. O poeta escolhido para trabalhar essa literatura foi o autor angolano António Agostinho Neto, no qual foram trabalhados dois poemas de sua autoria sendo eles “Confiança e O choro de África”.

Lobo abaixo, veremos algumas ilustrações que mostram alguns momentos do primeiro dia de aplicação da oficina literária “Vozes da África: a escrita que resiste”. Que buscou apresentar a Literatura africana de expressão portuguesa. Na imagem 1, temos uma breve explicação sobre o que seria trabalhando em aula. Logo em seguida, a imagem 2, traz a postagem de um texto curto e explicativo sobre a proposta da oficina, com um breve panorama sobre a Literatura africana de expressão portuguesa. Como alguns alunos não conseguiram abrir o documento, o texto também foi compartilhado em formato de imagens. Após o compartilhamento e a leitura do texto, foi enviado aos alunos dois *Podcast* (imagem 3), criados pela dupla de residentes, com um breve áudio explicativo dando continuidade sobre a explicação do o panorama da Literatura africana de expressão de língua portuguesa, na imagem 4, temos um glossário sobre algumas palavras citadas no *Podcast* e no texto.

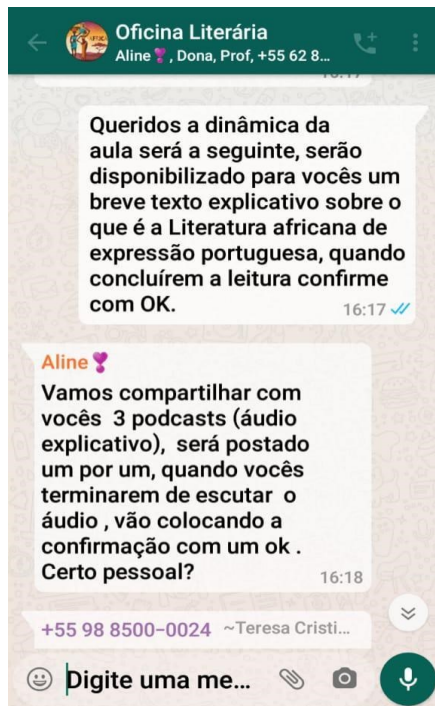


Imagem 1

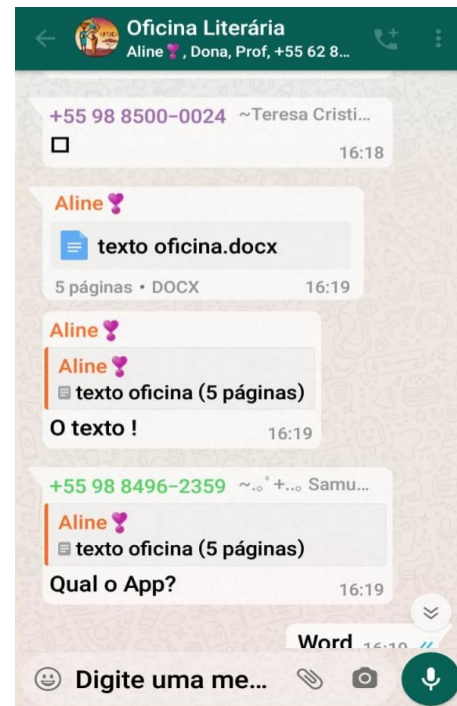


Imagem 2

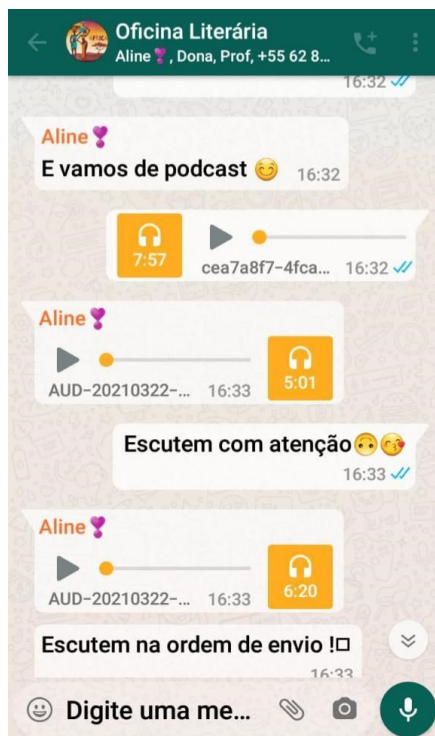


Imagem 3

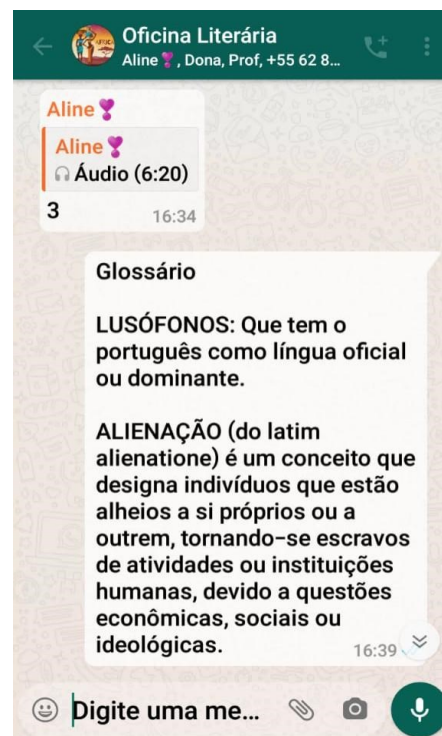


Imagem 4

A sociedade contemporânea passou por grandes mudanças em relação os meios tecnológicos e sua abordagem em sala de aula, os alunos que são “letrados digitalmente” estão cada vez mais conectados com as tecnologias, por isso, “no contexto da alta modernidade, é premente associar o ensino aos recursos das novas tecnologias, tendo em vista construir um processo que acompanhe os nativos digitais” (ROJO, 2013, p. 93). Nesse cenário de mudanças, a escola, juntamente com os professores compreendem que as práticas voltadas para o processo de aprendizagem, devem ser reiteradamente adaptadas à realidade dos alunos, de modo que, acompanhe as transformações tecnológicas que a sociedade passa constantemente. Para a referida autora é em certos “[...] artefatos digitais, que é possível observar o uso bem desenvolvido de algumas habilidades”, e por isso é essencial que a escola tome como seu papel desenvolver, práticas como o “letramento da cultura participativa/ colaborativa, letramentos críticos, letramentos múltiplos e multiculturais ou multiletramentos ROJO. 2013, p. 93). Logo abaixo observamos o segundo momento de aplicação da oficina.



Imagem 5

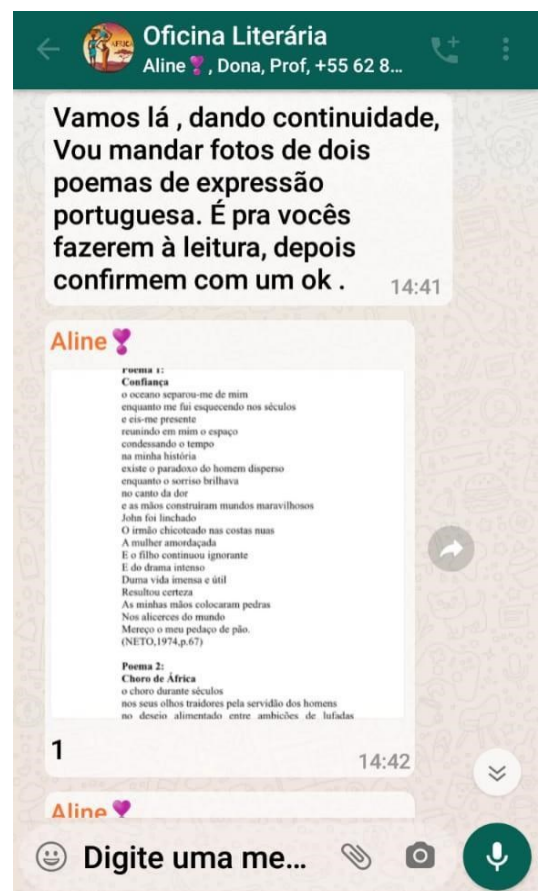


Imagem 6

A imagem acima (imagem 9), apresenta uma explicação sobre a estrutura e as temáticas abordadas nos poemas de Agostinho Neto, e qual seria a proposta final da oficina, que seria a produção de poemas com autoria dos próprios alunos, para assim, finalizar as aulas sobre Literatura africana de Expressão Portuguesa. Em seguida, a imagem 10, traz dois de alguns poemas escritos pelos alunos a partir da temática trabalhado em sala de aula. Logo abaixo, nas imagens 11 e 12, temos um momento de interação e finalização das aulas da oficina de literatura, no qual é possível ver alguns comentários sobre as aulas e o conteúdo trabalhado e perceber como os alunos gostaram de conhecer essa temática que para eles ainda era nova, principalmente partindo de uma visão tão importante, que é a literatura de expressão portuguesa e a perspectiva da figura do home negro na sociedade.



A aplicação da oficina oportunizou trabalhar com uma pedagogia multiletrada, que claro, precisa ser aperfeiçoada e se tornar pauta da formação dos professores da educação básica, ampliando a socialização de experiências e criando novos espaços para discussão de estratégias pedagógicas para além do comum do cotidiano escolar e da sala de aula

A sociedade contemporânea passou por grandes mudanças em relação os meios tecnológicos e sua abordagem em sala de aula, os alunos que são “letrados digitalmente” estão cada vez mais conectados com as tecnologias, por isso, “no contexto da alta modernidade, é premente associar o ensino aos recursos das novas tecnologias, tendo em vista construir um processo que acompanhe os nativos digitais” (ROJO, 2013, p. 93). Nesse cenário de mudanças, a escola, juntamente com os professores devem compreender que as práticas voltadas para o processo de aprendizagem, devem ser reiteradamente adaptadas à realidade dos alunos, de modo que, acompanhe as transformações tecnológicas que a sociedade passa constantemente, pois para a referida autora é em certos “[...] artefatos digitais, que é possível observar o uso bem desenvolvido de algumas habilidades”, e por isso é essencial que a escola tome como seu papel desenvolver, práticas como o “letramento da cultura participativa/ colaborativa, letramentos críticos, letramentos múltiplos e multiculturais ou multiletramentos ROJO. 2013, p. 93).

O Residência Pedagógica possibilitou aos bolsistas unir as possibilidades que surgiram com o ensino remoto, tal como, o uso dos recursos tecnológicos digitais, elaborando estratégias metodológicas que aborde a realidade do aluno e o contexto no qual está inserido, deste modo, possibilitando ampliar e desenvolver o ensino-aprendizagem dos alunos de forma prazerosa, ativa, crítica e contínua. Estamos inseridos em uma sociedade que vive em contato eminente com “grande ambiente multimodal”, a oficina trouxe possibilidades de trabalhar os multiletramentos através do compartilhamento dos *Podcast*, que envolveu a questão dos sons, ao proporcionar aos alunos ouvir o panorama da literatura Africana de Expressão Portuguesa. Envolveu imagens, cores, sons e palavras, através do compartilhamento do slide em formato de vídeo, no qual havia uma explicação com áudio sobre a vida e obra do autor estudado, tudo pensado de modo que todos tivessem acesso.

5 CONCLUSÃO

Levando em consideração o contexto atual no qual estamos inseridos, a modernização e os avanços tecnológicos, vivenciamos em uma era digital. Esse estudo teve por motivação discutir sobre a importância do uso das metodologias ativas no âmbito escolar com abordagens criativas, tornando o aluno, centro do processo de ensino-aprendizagem. Quase que diariamente estamos em contato direto com tecnologias, novas ferramentas de ensino, novos

gêneros, novas formas de letramento literário e letramento digital, o professor deve planejar e implementar esses meios de ensino que torna possível despertar a atenção do aluno, permitindo que o mesmo pense de maneira diferente, resolvendo problemas e conectando ideias, portanto o professor deve buscar trabalhar com métodos ativos, inserido a proposta de trabalhar, como exemplo, a Gamificação em sala de aula para que o ensino aconteça de forma ativa e interativa, desenvolvendo a autonomia dos educandos.

Como vimos os métodos tradicionais de ensino, que tem como foco o protagonismo do professor, levanta indagações, tanto para os professores que já atuam na área da educação básica a algum tempo, como para os futuros professores. O uso de métodos educativos contínuo prejudica o ensino, essas práticas que não evoluem ou não se adaptam ao novo conforme a realidade vivenciada, despertam indagações em relação ao desenvolvimento do ensino-aprendizagem dos alunos. É a partir dos questionamentos de como desenvolver o aprendizado dos alunos, que o professor deveria buscar novos meios para elaborar metodologias ativas, por isso é importante que o professor repense seus métodos de ensino, busque meios e suportes para que os estudantes consigam aprender e compreender o que está sendo estudado.

Destacamos a necessidade de propiciar e socializar proposta que instiguem a criatividade dos alunos fazendo com que entre em uma competição saudável estimulando pensamento crítico e o “aprender mais”, além de permitir trabalhar os multiletramentos, que traz com si as possibilidades do “universo digital” possibilitando aos alunos aprenderem de forma mais atrativa e democrática, já que, o professor não é visto como a figura detentora de conhecimento. A gamificação conectada aos multiletramentos surge como uma ferramenta pedagógica para desafiar não só os alunos mas também o professor, que passa a repensar suas práticas pedagógicas para levar seus alunos uma nova forma de compreender os conteúdos explanadas em aula.

REFERÊNCIAS

- ALCANTARA, Elisa F. S. **Inovação e renovação acadêmica: guia prático de utilização de metodologias e técnicas ativas**. Organização: Elisa F. S. Alcantara. Volta redonda, RJ: FERP, 2020.
- BACHICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma Abordagem teórico-prática**. Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.
- BEVILAQUA, Raquel. **Novos estudos e multiletramentos: divergências e confluências**. Raquel Bevilaqua. RevLet – Revista Virtual de Letras, v. 05, nº 01, jan./jul, 2013 ISSN: 2176-9125. Disponível em: <http://www.revlet.com.br/artigos/175.pdf>.
- BUNZEN, Clecio; MENDONÇA, Márcia. **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. Clecio Bunzen, Marcia Mendonça. São Paulo: Parábola Editora, 2013.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p. disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf>. Acesso em 23/07/2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 24 de abril. 2021.
- CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos. Desenhando futuros sociais**. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.
- CAMBI, Franco. **História da Pedagogia**. Franco Cambi. São Paulo: UNESP, 1999.
- CATTO, Nathalia Rodrigues. **A relação entre o letramento multimodal e os multiletramentos na literatura contemporânea: alinhamento e distanciamentos**. Nathalia Rodrigues Catto. Fórum Linguístico, Florianópolis, v. 10, n. 2, p. 157-163, abr./jun. 2013. Disponível em: DOI:<http://dx.doi.org/10.5007/1984-8412.2013v10n2p157>
- FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina. **Gamificação na educação**. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FAUSTINO, L. S. e S. SILVA, T. F. R. S. e. EDUCADORES FRENTE À PANDEMIA: DILEMAS E INTERVENÇÕES ALTERNATIVAS PARA COORDENADORES E DOCENTES. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 3, n. 7, p. 53–64, 2020. DOI: 10.5281/zenodo.3907086. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/99>. Acesso em: 28 jul. 2022.

FERRAZ, Obdália. **Educação, (multi)letramentos e tecnologias: tecendo redes de conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura.** Obdália Ferraz, organizadora. – Salvador: EDUFBA, 2019.

FERREIRA, Andrea Tereza Brito; ALBUQUERQUE, Eliane B. Correia de; LEAL, Telma Ferraz. **Formação continuada de professores.** Andrea Tereza Brito Ferreira, Eliana Borges Correia de Albuquerque, Telma Ferraz Leal . 1 ed., 2 reimp, Belo Horizonte.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Paulo Freire. 17ª. Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessário á pratica educativa.** Paulo Freire. 25ª Ed. São Paulo: e Terra, 1996.

LACERDA, Tiago Eurico de; JUNIOR, Raul Greco. **Educação remota em tempos de pandemia: ensinar, 1.ed. aprender e ressignificar a educação** [livro eletrônico]. Tiago Eurico de Lacerda, Raul Greco Junior. – 1.ed. – Curitiba-PR: Editora Bagai, 2021. E-Book

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1990.

LIMA et al. **Gêneros multimodais, multiletramentos e ensino.** Ana Maria Pereira Lima; João Bosco Figueiredo-Gomes; José Marcos Rosendo de Souza (Organizadores). São Carlos: Pedro & João Editores, 2019. 297p. ISBN 978.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.) **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos.** São Paulo: Cortez, 2010.

MARTINS, Gercimar. **Metodologias ativas: métodos e práticas para o século XXI.** Gercimar Martins Cabral Costa. Quirinópolis, GO: editora IGM, 2020.

MURR, Caroline Elisa. **ENTENDENDO E APLICANDO A GAMIFICAÇÃO o que é, para que serve, potencialidades e desafio.** Caroline Elisa Murr; Gabriel Ferrari. Florianópolis, UFSC, UAB, 2020. Disponível em: <<https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>>. Acesso em 23/10/2021.

KRÜGER, Leticia Meurer; ENSSLIN, Sandra Rolim. **Método Tradicional e Método Construtivista de Ensino no Processo de Aprendizagem: Uma investigação com os acadêmicos da disciplina Contabilidade III do curso de Ciências Contábeis da Universidade Federal de Santa Catarina.** Leticia Meurer Krüger Sandra Rolim Ensslin. São Organização em contexto, São Bernardo do Campo, ISSN 1982-8756 • Vol. 9, n. 18, jul.-dez. 2013.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta, et al. **Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação.** Tomás Roberto Cotta Orlandi, Claudio Gottschalg Duque, Alexandre Mori Mori, Maria Tereza de Andrade Lima Orlandi. *Biblios*, N° 70, DOI 10.5195/biblios.2018. Disponível em: < <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>>. Acesso em 24/07/2022.

PEIXOTO, Reginaldo. **Formação inicial e continuada de professores: políticas e desafios**. Reginaldo Peixoto. – 1.ed. – Curitiba, PR: Bagai, 2020. Recurso digital.

PINHEIRO, Petrilson. **A Pedagogia dos multiletramentos 25 anos depois: algumas (re)considerações**. Petrilson Pinheiro. Revista Linguagem em Foco, v.13, n.2, 2021. p. 11-19. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/5555.10.46230/2674-8266-13-5555>>. Acesso em 29/06/2022

ROJO, Roxane. **escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. Adolfo Tanzi Neto et al: organização Roxane Rojo. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, Roxane Helena R.; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, Multiletramentos e Gêneros Discursivos**. 1. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

ROJO, Roxane. **Pedagogia dos Multiletramentos**. YouTube, 14 de julho 2016. Disponível em:<<https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/videos/formacao/palestras/artigo/2239/pedagogia-dos-multiletramentos>>. Acesso em 10/06/2022

ROJO, Roxane. **Multiletramentos, multilinguagens, novas aprendizagens**. [Entrevista concedida a] Grim UFC. 15 de Outubro de 2013. Disponível em: <http://www.grim.ufc.br/index.php?option=com_content&view=article&id=80:entrevista-com-roxane-rojo-multiletramentos-multilinguagens-e-aprendizagens&catid=8:publicacoes&Itemid=19>. Acesso em 10/07/2022.

SANTOS, Taciana da Silva. **Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem**. Taciana da Silva Santos. Olinda-PE, 2019. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/METODOLOGIASATIVASDE-APRENDIZAGEM>. Acesso em 10/09/2021.

SOBRINHO, L. L. Pilau; CALGARO, Cleid; ROCHA, Leonel Severo. **COVID-19 [recurso eletrônico]: democracia e poder**. Linton Lanes Pilau Sobrinho, Cleide Calgare, Leonel Severo Rocha. Itajaí, SC. UNIVAU, 2020.

SOLSA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena da M. C da; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes. **Tecnologias digitais na educação**. Robson Pequeno de Carvalho; Filomena da M. C da Moita; Ana Beatriz Gomes Carvalho. Campina Grande. EDUEPB, 2011. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Tecnologias_digitais_na_educacao. Acessa em 13/07/2023.

SOUZA, D. G. de; MIRANDA, J. C. **DESAFIOS DA IMPLEMENTAÇÃO DO ENSINO REMOTO**. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 4, n. 11, p. 81–89, 2020. DOI: 10.5281/zenodo.4252805. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/38>. Acesso em: 29 jul. 2022.

Regina; VANZING, Tarcísio. **Gamificação na educação**. Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Maurice Tardif. 17. ed. — Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.