

PRODUÇÃO DE CARTAZES DIGITAIS: TECNOLOGIAS E LETRAMENTOS DIGITAIS NO ENSINO

PRODUCTION OF DIGITAL POSTERS: TECHNOLOGIES AND DIGITAL
LITERACIES IN EDUCATION

PRODUCCIÓN DE CARTELES DIGITALES: TECNOLOGÍAS Y ALFABET-
IZACIONES DIGITALES EN EDUCACIÓN

Luciana Camargo de Carvalho

■ Mestre em Ensino pela Universidade de Cuiabá (2024). Graduada em Letras pela UFMT (2008). Atuou como professora de Língua Portuguesa nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Atualmente, é assessora técnica pedagógica na Coordenadoria de Ensino Fundamental da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso.

■ *Magíster en Enseñanza por la Universidad de Cuiabá (2024). Graduada en Letras por la UFMT (2008). Se desempeñó como profesora de Lengua Portuguesa en la educación básica. Actualmente, es asesora técnica pedagógica en la Coordinación de Enseñanza Fundamental de la Secretaría de Educación de Mato Grosso.*

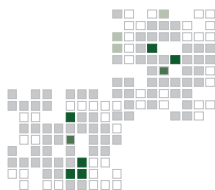
■ E-mail: lukkamargo@hotmail.com

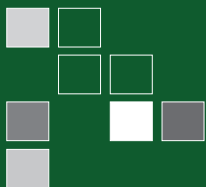
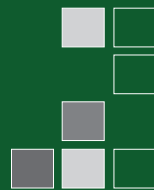
Ana Graciela Mendes Fernandes da Fonseca da Voltolini

■ Coordenadora e docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade de Cuiabá (UNIC). Pós-doutora pela UFMT e doutora em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo. Integra o Grupo de Pesquisa em Ensino, Letramentos, Linguagens e suas Tecnologias (GPELLTEC).

■ *Coordinadora y docente del Programa de Posgrado en Enseñanza de la Universidad de Cuiabá (UNIC). Posdoctora por la UFMT y doctora en Comunicación Social por la Universidad Metodista de São Paulo. Integra el Grupo de Investigación en Enseñanza, Alfabetizaciones, Lenguajes y sus Tecnologías (GPELLTEC).*

■ E-mail: fonsecaanagraciela@gmail.com



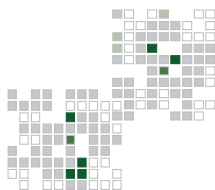


Maria Aparecida dos Reis

■ Realiza estágio pós-doutoral na Universidade de Cuiabá (UNIC). Doutora em Educação (UNOESTE), bolsista CAPES/PROSUP. Mestre em Metodologias do Ensino de Linguagens (UNOPAR). Licenciada em Letras (UFMT) e especialista em Gestão Escolar. Integra o grupo CONTEPEA. Professora na Faculdade do Instituto Panamericano.

■ *Realiza estancia posdoctoral en la Universidad de Cuiabá (UNIC). Doctora en Educación (UNOESTE), becaria CAPES/PROSUP. Magíster en Metodologías de la Enseñanza de Lenguajes (UNOPAR). Licenciada en Letras (UFMT) y especialista en Gestión Escolar. Integra el grupo CONTEPEA. Profesora en la Facultad del Instituto Panamericano.*

■ E-mail: mariareismt@hotmail.com



RESUMO

Este artigo analisa uma experiência pedagógica com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Cuiabá (MT), que utilizaram tecnologias digitais nas aulas de Língua Portuguesa para produzir cartazes digitais. A proposta buscou desenvolver letramentos digitais e habilidades da BNCC por meio da pesquisa participante. Os dados foram coletados por observação e análise das produções. Os resultados mostram que as TDIC favorecem o engajamento e a autonomia, porém a inserção precisa de mediação docente e planejamento para garantir o uso efetivo e inclusivo desses recursos.

PALAVRAS-CHAVE: LETRAMENTOS DIGITAIS; TECNOLOGIAS DIGITAIS; LÍNGUA PORTUGUESA; ENSINO FUNDAMENTAL.

ABSTRACT

This article analyzes a pedagogical experience with 9th-grade students from a public school in Cuiabá (Brazil), who used digital technologies in Portuguese language classes to create digital posters. The project aimed to develop digital literacies and BNCC-related skills through participant research. Data were collected through classroom observation and analysis of student work. The results indicate that digital technologies promote student engagement and autonomy, but their integration requires teacher mediation and planning to ensure effective and inclusive use.

KEY WORDS: DIGITAL LITERACIES; DIGITAL TECHNOLOGIES; PORTUGUESE LANGUAGE; ELEMENTARY EDUCATION.

RESUMEN

Este artículo analiza una experiencia pedagógica con estudiantes de noveno grado en una escuela pública de Cuiabá (Brasil), quienes utilizaron tecnologías digitales en clases de Lengua Portuguesa para crear carteles digitales. La propuesta buscó desarrollar alfabetización digital y habilidades definidas por la BNCC mediante una investigación participativa. Los datos se recopilaron mediante observación y análisis de las producciones estudiantiles. Los resultados muestran que las TDIC favorecen el compromiso y la autonomía, pero requieren mediación docente y planificación adecuada.

PALABRAS CLAVE: ALFABETIZACIÓN DIGITAL; TECNOLOGÍAS DIGITALES; LENGUA PORTUGUESA; EDUCACIÓN PRIMARIA.



1. Introdução

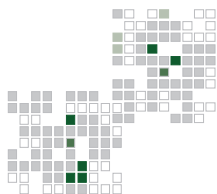
As transformações impulsionadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) têm impactado a sociedade, provocando mudanças nas formas de interação, produção de conhecimento, comunicação e aprendizagem. No campo educacional, essas tecnologias vêm reconfigurando práticas pedagógicas, ampliando os modos de acesso à informação e possibilitando a criação de novas experiências de ensino e aprendizagem.

Nesse cenário, a escola é desafiada a repensar seu papel social, incorporando as TDIC de forma crítica, reflexiva e pedagógica. A inserção das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa, em especial, exige a adoção de abordagens que considerem os múltiplos letramentos necessários à formação de leitores e produtores de textos competentes nas diversas mídias e linguagens que compõem o cotidiano dos estudantes, como preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), um documento que define dez competências gerais que orientam a formação dos estudantes, configura-se como marco regulatório da Educação Básica no Brasil, integrando conhecimentos e habilidades indispensáveis ao exercício da cidadania e à participação no mundo contemporâneo. Entre elas, destacamos a competência da Cultura Digital, que propõe o desenvolvimento da capacidade de compreender, utilizar e produzir tecnologias de modo crítico, significativo, reflexivo e ético em diferentes práticas sociais e escolares. Essa dimensão se torna fundamental diante dos desafios da sociedade em rede, marcada pela rápida circulação de informações e pela necessidade de análise, seleção e produção responsável de conteúdos, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de atuar de forma ativa e consciente no ambiente digital.

Considerando esse contexto, os letramentos digitais assumem um papel central na sociedade contemporânea, especialmente no campo educacional. Mais do que o domínio técnico de ferramentas tecnológicas, é necessário desenvolver competências que envolvem leitura, escrita, interpretação e produção de sentidos em ambientes digitais e multimodais. A BNCC, ao reconhecer a cultura digital e a comunicação como competências gerais da Educação Básica, propõe o desenvolvimento de habilidades que valorizam o uso consciente e criativo das tecnologias, bem como a apropriação de diferentes linguagens, com vistas à formação integral dos estudantes.

Diante dessa realidade, o presente artigo tem como objetivo relatar e analisar uma experiência pedagógica realizada com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Cuiabá (MT), na qual o uso TDIC foi incorporado às aulas de Língua Portuguesa para a produção de cartazes digitais. A proposta articulou práticas de letramentos digitais com o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC, buscando promover uma aprendizagem significativa de conteúdos de Língua Portuguesa por meio de recursos acessíveis e próximos da realidade dos estudantes.

Para isso, adotou-se uma abordagem qualitativa, fundamentada nos princípios da pesquisa participante, com a coleta e análise de dados provenientes da observação em sala de aula e dos registros das produções dos estudantes. Ao apresentar essa experiência, pretende-se contribuir para a reflexão sobre o papel das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa e para o fortalecimento de práticas pedagógicas que dialoguem com os desafios e possibilidades do mundo digital, pelo viés dos letramentos digitais.



2. Escola, tecnologias e letramentos digitais

A evolução das tecnologias tem transformado a educação, proporcionando novas oportunidades e abordagens para o ensino e a aprendizagem. Nesse sentido, Silva e Correa (2014) apontam que, com o surgimento do computador após a Segunda Guerra Mundial, houve uma percepção de que a máquina poderia ser útil no ambiente educativo, um artefato interessante para os alunos, por ser dinâmico e prático.

No início da incorporação das tecnologias na educação, os desktops exerceram um papel fundamental. Os computadores de mesa permitiram que estudantes e professores tivessem acesso a uma variedade de informações e recursos educacionais. As salas de informática foram protegidas como espaços dedicados ao uso dessas tecnologias, embora o acesso ainda fosse restrito e a mobilidade, limitada. Nas palavras de Almeida e Silva (2011, p. 4):

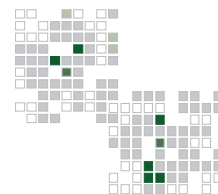
A disseminação e uso de tecnologias digitais, marcadamente dos computadores e da internet, favoreceu o desenvolvimento de uma cultura de uso das mídias e, por conseguinte, de uma configuração social pautada num modelo digital de pensar, criar, produzir, comunicar, aprender – viver.

De acordo com os autores, as tecnologias móveis e a web 2.0 são responsáveis por grande parte dessa nova configuração social, moldando a maneira de viver e interagir no mundo moderno, com impacto nas esferas da comunicação, educação e produção cultural.

Mülbert e Pereira (2011) destacam que as inovações tecnológicas oriundas das telecomunicações oportunizaram acesso a diferentes ambientes e formas de aprendizagem, com dispositivos móveis permitindo acesso a recursos educacionais em qualquer lugar e

a qualquer tempo. Contudo, é fundamental que as tecnologias sejam compreendidas e incorporadas pedagogicamente, especialmente os dispositivos móveis, como o celular, para que possam contribuir com o processo educativo. Nesse sentido, Kenski (2007) ressalta a importância de planejar e desenvolver uma prática educativa coerente para a tecnologia escolhida. “Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença” (Kenski, 2007, p. 47). Pois, as tecnologias favorecem o acesso à informação, mas, também geram preocupações quanto aos desafios enfrentados pelos educadores, especialmente considerando o despreparo de estudantes no campo dos letramentos digitais. É necessário acompanhar a evolução em curso, dando ênfase às características do ensino e da tecnologia escolhida, para garantir que seu uso seja significativo no processo educacional.

As transformações associadas às tecnologias digitais abrangem uma ampla gama de aspectos do cotidiano, evidenciando mudanças na forma como nos relacionamos com o mundo, com os outros e com os objetos. Nesse contexto, o papel social da escola é ressignificado, promovendo o desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais para que os estudantes atuem de maneira crítica e eficaz nesse novo cenário, conforme assevera Pimentel (2018). Nesse sentido, Valente (2018), aborda as alterações no processo de ensino e de aprendizagem advindas das tecnologias. “Primeiro, o aluno já não é mais o mesmo e não atua como antes. Ele não lê mais em material impresso e prefere ler em telas” (Valente, 2018, p. 17). Em segundo lugar, o autor acredita ser necessário considerar a complexidade da sociedade contemporânea, em virtude do uso das tecnologias. Ribeiro (2021), corrobora com Valente (2018) enfatizando como os modos de ler e escrever foram afetados pelas telas, com



a produção escrita contando com teclados e editores de texto. Com base nessa perspectiva, torna-se necessário refletir sobre as práticas de linguagem mediadas por tecnologias digitais, que demandam modos específicos de leitura, escrita e participação social. É nesse campo de discussão que se insere o conceito de letramentos digitais.

Quanto aos letramentos, Buzato (2006) assevera que letramentos digitais¹ como redes de letramentos que se apoiam e se apropriam mutuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais limitados fisicamente quanto naqueles on-line. Souza (2007) afirma que o letramento digital é construído por uma série de valores, práticas e habilidades sociais e culturais em ambientes eletrônicos. Souza (2007) afirma que o letramento digital é construído por uma série de valores, práticas e habilidades sociais e culturais em ambientes eletrônicos. Lankshear e Knobel (2008) propõem que os letramentos digitais representam diversas formas de prática social, que emergem e se modificam em novas práticas. Xavier (2009) destaca que transitar no ambiente digital exige modos específicos de ler e escrever, utilizando recursos expressivos como imagens, desenhos e vídeos para interagir com outros sujeitos.

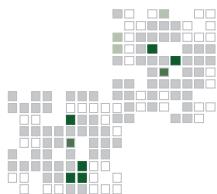
Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) destacam a relação das novas tecnologias e seus impactos sobre a língua, o letramento, a educação e a sociedade. As novas ferramentas, assim como as tecnologias de comunicação do passado, são responsáveis por mudanças nesses pilares. “Cartões postais, se dizia, arruinariam a escrita de cartas. Temia-se que o telefone viesse a encorajar contatos sociais inadequados. As histórias em quadrinhos aparentemente levariam à delinquência juvenil. Foi quando vieram a televisão, os CDs e os

celulares... (Dudeney; Hockly; Pegrum, 2016, p. 16). Os autores reforçam a necessidade de preparar estudantes para lidar com um complexo de habilidades que exige conhecimento de letramentos digitais fundamentais para lidar de forma eficiente com as tecnologias. A partir dessa concepção, definem letramentos digitais como: “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital” (Dudeney; Hockly; Pegrum, 2016, p. 17). Em síntese, trata-se de uma visão que destaca o uso crítico e produtivo das tecnologias.

Portanto, a escola precisa compreender como promover os letramentos digitais de forma crítica e reflexiva, indo além do uso instrumental das TDIC. Pois, conforme infere Coiro et al. (2014), a aquisição do letramento digital é uma mentalidade e a habilidade de se adaptar continuamente a novas tecnologias e letramentos. A tecnologia fornece aos estudantes fácil acesso à informação, aprendizado acelerado e oportunidades para praticar o que aprenderam, permitindo que explorem novos assuntos e aprofundem sua compreensão sobre conceitos difíceis.

Nessa perspectiva, a BNCC (2017) visa incorporar a cultura digital, abrangendo diversas linguagens e distintos letramentos, incluindo desde formatos predominantemente lineares, com uma menor presença de hipertextualidade, até modalidades que exploram mais a hipermídia. Ao abranger modalidades que exploram a hipermídia, ela reconhece a importância de envolver os alunos em experiências mais interativas e multimidiáticas. Isso reflete a compreensão de que a aprendizagem não é mais limitada a métodos convencionais e pode se beneficiar dos recursos proporcionados pela tecnologia e pela diversidade de mídias. Sob esse viés, Rojo e Moura (2019) abordam que as inovações tecnológicas têm proporcionado

¹ Utilizamos “letramentos digitais” e “letramento digital” conforme a terminologia dos autores referenciados.



novas formas de textos e discursos, com a introdução do hipertexto, multimídia e hipermídia. Os letramentos se expandem e evoluem para os multiletramentos e novos letramentos hipermidiáticos, em resposta às transformações contemporâneas.

3. Metodologia

Trata-se de um estudo pautado na abordagem qualitativa, utilizando procedimentos da pesquisa participante. Essa estratégia foi escolhida por permitir a articulação entre a produção de conhecimento e a participação ativa dos sujeitos envolvidos.

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Professora Alice Fontes Pinheiro, localizada na cidade de Cuiabá, estado de Mato Grosso, com a participação de 19 estudantes do 9º Ano do Ensino Fundamental, caracterizando, assim, os participantes do estudo.

A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante (registrada em diário de campo) e registro da atividade desenvolvida pelos alunos com o uso do celular nas aulas de Língua Portuguesa. A observação, conforme Marconi e Lakatos (2003), é uma técnica que utiliza os sentidos na obtenção de aspectos da realidade, indo além de apenas ver ou ouvir, ao examinar fatos e fenômenos no contexto em que ocorrem. Assim, durante a aplicação da atividade, foram observados e registrados aspectos relacionados ao manuseio dos dispositivos, à recepção e ao desenvolvimento das propostas, à produção dos participantes, bem como aos pontos positivos e negativos surgidos ao longo do processo.

A fundamentação da pesquisa participante se apoia em Brandão e Borges (2007), que a definem como um processo que deve abranger a realidade cotidiana dos participantes, considerando suas dimensões individuais e coletivas, suas interações e o contexto histórico em que estão inseridos. Além disso, Demo

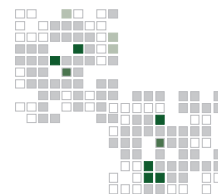
(2008) destaca que essa abordagem amplia a complexidade metodológica, pois envolve tanto conhecimento quanto participação, promovendo a democratização do saber e o fortalecimento da comunidade na construção de estratégias de ação.

A análise dos dados foi realizada de forma descritiva e interpretativa, com base nos registros empíricos, buscando identificar significados e implicações relacionadas aos letramentos digitais no ensino de Língua Portuguesa.

4. Resultados e Discussão

Esta seção aborda uma aula de Língua Portuguesa em que os estudantes utilizaram seus celulares para produzir cartazes digitais com a temática do aniversário da cidade de Cuiabá (MT). Para a realização da atividade, foram explorados alguns gêneros textuais e adotadas estratégias que permitissem o desenvolvimento de habilidades previstas na BNCC, especialmente aquelas relacionadas à leitura, produção textual e uso de tecnologias em sala de aula. Além disso, conteúdos gramaticais emergiram naturalmente ao longo do processo, sendo incorporados às propostas. Esta atividade é uma adaptação a partir das leituras realizadas e propostas presentes no livro *Letramentos Digitais* (Dudeney, Hockly e Pegrum, 2016). Para os autores ensinar língua na atualidade envolve a aproximação e o uso das tecnologias digitais. Destacam a importância de integrar ao ensino os recursos disponíveis na era digital, ressaltando que os processos de ensino e aprendizagem devem estar alinhados às novas circunstâncias e demandas provenientes do mundo digital.

Durante a atividade, eles receberam orientações pelo *WhatsApp*, cada um escolheu um assunto relacionado à cidade e utilizou um aplicativo de sua escolha para a criação dos cartazes digitais. Apesar da instabilidade e de dificuldades de conexão à



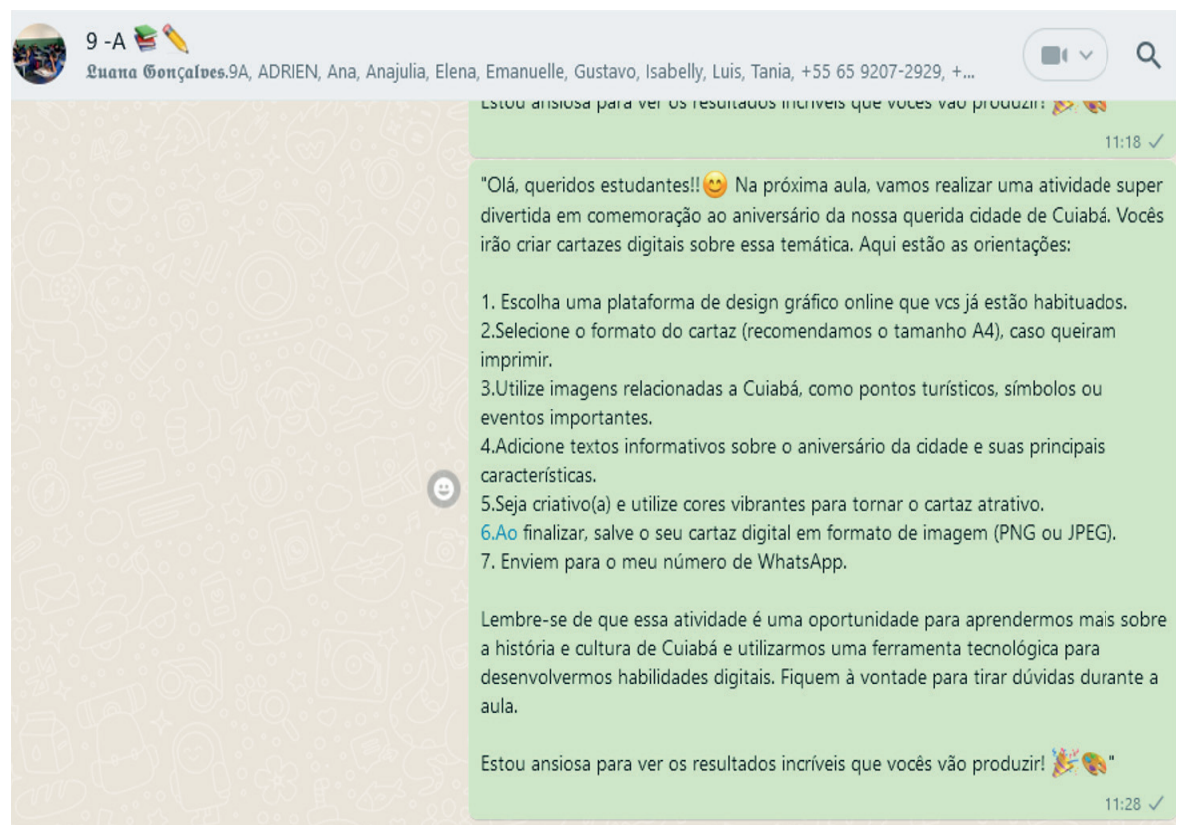
internet enfrentadas por alguns alunos, ficamos à disposição para auxiliar os que enfrentavam esses problemas, sugerindo que utilizassem seus pacotes de dados móveis ou procurassem outros pontos de acesso na escola e até mesmo os nossos dados móveis. Importante ressaltar que, a atividade foi realizada com sucesso, culminando na correção individual dos textos também pelo *WhatsApp*.

Para a proposição da atividade considerou-se que o ensino de Língua Portuguesa busca desenvolver no estudante seu potencial crítico, sua percepção das múltiplas possibilidades de expressão linguística, sua capacitação como leitor efetivo dos mais diversos textos representativos de nossa cultura. Para além da memorização mecânica de regras gramaticais ou das características de

determinado movimento literário, o estudante deve ter meios para ampliar e articular conhecimentos e competências que possam ser mobilizadas nas inúmeras situações de uso da língua com que se depara, na família, entre amigos, na escola e no mundo do trabalho (Brasil, 2002).

A aula foi iniciada com foco no objetivo da atividade, que era criar cartazes digitais sobre o aniversário de Cuiabá. Para isso, enviamos aos estudantes um passo a passo detalhado pelo *WhatsApp*, descrevendo cada etapa com instruções gerais e que no decorrer da aula foram pormenorizadas conforme a necessidade de cada um. Com base nas orientações recebidas, os estudantes começaram a explorar diferentes aplicativos disponíveis em seus celulares para a criação dos cartazes digitais.

Figura 1. Orientativo para desenvolvimento da atividade.



Fonte: Próprios autores, Grupo de *WhatsApp* da turma (2023).

A atividade possibilitou aplicar e fomentar competências e habilidades previstas na BNCC referentes à Língua Portuguesa para os anos finais do Ensino Fundamental (Quadros 1, 2 e 3). Durante o processo e elaboração da atividade, os estudantes desenvolveram competências ligadas a compreensão e uso das tecnologias digitais para

produzir conhecimento, utilização de diferentes linguagens para expressão e compartilhamento de informações e ideias sobre um determinado tema e a produção de textos multissemióticos. Ao trabalhar essas competências, habilidades foram desenvolvidas no campo da Língua Portuguesa, conforme elencado no Quadro 4.

Quadro 1. Competências gerais.

Competências gerais da educação básica
5.Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Fonte: Brasil (2017).

Quadro 2. Competências específicas de linguagens.

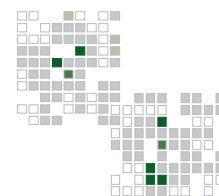
Competências específicas de linguagens para o ensino fundamental
3.Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
6.Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

Fonte: Brasil (2017).

Quadro 3. Competências específicas de Língua Portuguesa.

Competências específicas de Língua Portuguesa para o ensino fundamental
3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.
5. Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de linguagem adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso/gênero textual.
10. Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

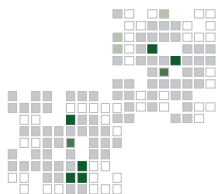
Fonte: Brasil (2017).



Quadro 4. Habilidades da Língua Portuguesa.

Habilidades da Língua Portuguesa 6º ao 9º ano	
(EF09LP04)	Escrever textos corretamente, de acordo com a norma-padrão, com estruturas sintáticas complexas no nível da oração e do período.
(EF08LP04)	Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: ortografia, regências e concordâncias nominais e verbal, modos e tempos verbais, pontuação etc.
(EF07LP06)	Empregar as regras básicas de concordância nominal e verbal em situações comunicativas e na produção de textos.
(EF67LP11)	Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, sarau, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positivamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.
(EF67LP12)	Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.
(EF67LP28)	Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
(EF67LP32)	Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.
(EF69LP08)	Revisar/editar o texto produzido – notícia, reportagem, resenha, artigo de opinião, dentre outros –, tendo em vista sua adequação ao contexto de produção, a mídia em questão, características do gênero, aspectos relativos à textualidade, a relação entre as diferentes semioses, a formatação e uso adequado das ferramentas de edição (de texto, foto, áudio e vídeo, dependendo do caso) e adequação à norma culta.
(EF69LP12)	Desenvolver estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/ redesign (esses três últimos quando não for situação ao vivo) e avaliação de textos orais, áudio e/ou vídeo, considerando sua adequação aos contextos em que foram produzidos, à forma composicional e estilo de gêneros, a clareza, progressão temática e variedade linguística empregada, os elementos relacionados à fala, tais como modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc., os elementos cinésicos, tais como postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.
(EF69LP19)	Analisar, em gêneros orais que envolvam argumentação, os efeitos de sentido de elementos típicos da modalidade falada, como a pausa, a entonação, o ritmo, a gestualidade e expressão facial, as hesitações etc.
(EF69LP56)	Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da norma-padrão em situações de fala e escrita nas quais ela deve ser usada.
(EF89LP28)	Tomar nota de videoaulas, aulas digitais, apresentações multimídias, vídeos de divulgação científica, documentários e afins, identificando, em função dos objetivos, informações principais para apoio ao estudo e realizando, quando necessário, uma síntese final que destaque e reorganize os pontos ou conceitos centrais e suas relações e que, em alguns casos, seja acompanhada de reflexões pessoais, que podem conter dúvidas, questionamentos, considerações etc.

Fonte: Brasil (2017).



Nesse contexto, os estudantes estavam envolvidos no planejamento seus cartazes, escolhendo a abordagem e os elementos a serem incluídos nas produções. O processo de busca por informações, a síntese de informações e a seleção de aspectos ou elementos a serem destacados estão em conformidade com as competências descritas acima. A atividade “Produção de cartazes digitais” mobilizou as seguintes habilidades da BNCC (Quadro 4): EF09LP04, EF08LP04, EF07LP06, EF67LP11, EF67LP12,

EF67LP32, EF69LP08, EF69LP56 e EF89LP28².

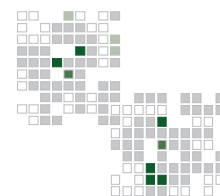
Sobre as produções, a abordagem para o tema foi diversa. Alguns optaram por destacar as comidas típicas de Cuiabá, mencionando pratos como Maria Isabel (misturado de arroz com carne de sol) e a farofa de banana (ver figura 2). Outros escolheram falar sobre as danças tradicionais da região, como o Siriri e o Cururu. Além disso, houve quem preferisse abordar os pontos turísticos da cidade, como a Catedral Basílica do Senhor Bom Jesus de Cuiabá (figura 3) e a Igreja de São Benedito.

Figura 2. Cartaz comidas típicas de Cuiabá.



Fonte: Próprios autores, Produção do estudante (2023).

2 Na BNCC, as habilidades são identificadas por um código que indica a etapa de ensino, o componente curricular e a habilidade. Por exemplo, EF09LP04, EF” representa o Ensino Fundamental, o “09” indica o 9º ano, “LP” significa Língua Portuguesa e “04” é o número da habilidade.



Ao final, os estudantes compartilharam suas produções no grupo da sala pelo *WhatsApp*. Avaliamos individualmente cada cartaz, com as devidas correções e fornecendo *feedback* construtivo (figura 3). Essa correção individualizada permitiu que eles pudessem

identificar e corrigir inadequações, além de aprimorar suas habilidades de escrita em língua portuguesa. Além disso, a comunicação por meio do *WhatsApp* estabeleceu um ambiente de interação constante entre nós e os estudantes, mesmo fora do ambiente escolar.

Figura 3. Cartaz digital Cuiabá.



Fonte: Próprios autores, Produção do estudante (2023).

O uso das TDIC, como o celular e outros recursos digitais empregados nesta atividade, possibilitou a criação de textos multimodais. Essa prática está alinhada à perspectiva de Lorenzi e Pádua (2012), que afirmam ser a formação de leitores proficientes um dos principais objetivos do ensino de Língua Portuguesa. Para os autores, toda proposta de aprendizagem orientada pelos multiletramentos deve considerar o texto multimodal e suas formas de significação.

Nesse sentido, o uso das tecnologias contribuiu para ampliar as possibilidades de leitura, produção e interpretação de diferentes linguagens em sala de aula.

Destaca-se que a utilização das TDIC na aula de Língua Portuguesa para a produção dos cartazes digitais proporcionou aos estudantes uma experiência exitosa. Eles puderam explorar diferentes aplicativos, desenvolver habilidades de pesquisa, escrita e edição de imagens, além de aprender a lidar com desafios tecnológicos e a

utilizar a internet como fonte de informação. Destacamos aqui a habilidade EF08LP04 (Quadro 4) que consiste na produção de textos com conhecimentos linguísticos e gramaticais. A correção individual dos textos feita por nós, por meio do aplicativo *WhatsApp*, permitiu um *feedback* personalizado, contribuindo para o aprimoramento das habilidades linguísticas dos estudantes. Apesar das dificuldades enfrentadas com a conexão à internet, a aula foi bem-sucedida e demonstrou a importância da integração entre a tecnologia e o ensino de Língua Portuguesa.

Durante a realização da atividade, alguns estudantes apresentaram dificuldades na criação dos cartazes digitais. Embora o uso do celular tenha proporcionado acesso a uma gama de recursos, algumas questões tecnológicas e de familiaridade com os aplicativos podem ter gerado obstáculos. Alguns não tinham experiência prévia com esses artefatos tecnológicos e, portanto, precisaram investir mais tempo e esforço para explorar os recursos disponíveis. Isso proporcionou certa frustração inicial, exigindo nosso suporte adicional e dos próprios colegas para orientá-los no uso das funcionalidades dos aplicativos.

Diante desses entraves, desempenhamos um papel crucial, oferecendo suporte individualizado aos estudantes. Estivemos disponíveis para responder a dúvidas, fornecer orientações adicionais e auxiliar no uso dos aplicativos. Essa interação constante e personalizada permitiu que eles superassem suas dificuldades e avançassem no desenvolvimento dos cartazes digitais.

5. Considerações Finais

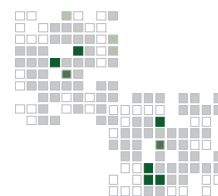
Os resultados apresentados a partir da aplicação da pesquisa evidenciam o potencial pedagógico das TDIC no ensino de Língua

Portuguesa. A proposta de produção de cartazes digitais, com base na temática do aniversário da cidade de Cuiabá, possibilitou a articulação entre teoria e prática, promovendo o desenvolvimento de competências e habilidades elencadas na BNCC. A BNCC é o documento norteador da Educação Básica, e nas competências gerais estão previstas a Comunicação e a Cultura Digital. A atividade proposta em sala de aula, oportunizou aos estudantes a utilização das tecnologias digitais e diferentes linguagens de forma significativa.

O uso das TDIC ampliou as possibilidades de leitura, escrita e produção textual, promovendo a mobilização de habilidades relacionadas à Língua Portuguesa e, simultaneamente, incentivando o protagonismo e o engajamento dos estudantes. A experiência apresentada reforça a importância de incorporar os letramentos digitais ao contexto escolar, possibilitando que os alunos aprendam a interagir com as tecnologias e produzissem sentidos por meio delas. Tal perspectiva é essencial na atualidade, como destacam Dudeney, Hockly e Pegrum (2016), ao enfatizarem a necessidade de preparar os estudantes para lidar com um conjunto de habilidades digitais fundamentais à participação ativa na sociedade.

Apesar dos desafios enfrentados, como a instabilidade de conexão à internet e a falta de familiaridade com determinados aplicativos por parte de alguns alunos, os resultados demonstraram que, com mediação docente ativa e suporte adequado, é possível superar obstáculos e promover uma aprendizagem significativa. O uso do *WhatsApp* como canal de orientação e devolutiva, por exemplo, fortaleceu a comunicação e o vínculo pedagógico entre professores e estudantes.

Conclui-se, portanto, que a integração das TDIC ao ensino de Língua Portuguesa é não apenas viável, mas possível, desde que pensada



de forma intencional e alinhada às diretrizes curriculares e ao contexto dos estudantes. A literatura adotada e a prática relatada neste artigo reafirmam a necessidade de repensar metodologias tradicionais, incorporando

recursos digitais como aliados na formação de sujeitos aptos a novos modos de ler e escrever, prontos para criarem e atuarem nas múltiplas esferas da vida social e comunicativa.

Referências:

- Almeida, M. E. B. de, & Silva, M. da G. M. da. (2011). Currículo, tecnologia e cultura digital: Espaços e tempos de web currículo. *Revista e-Curriculum*, 7(1).
- Brasil. (2017). *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Ministério da Educação/CONSED/UNDIME.
- Buzato, M. E. K. (2006). Letramentos digitais e formação de professores. In *Anais do III Congresso Ibero-Americano EducaRede: Educação, Internet e Oportunidades* (pp. 1–12). São Paulo: CENPEC; Fundação Telefônica. Portal Educarede.
- Coiro, J., Knobel, M., Lankshear, C., & Leu, D. J. (2014). Central issues in new literacies and new literacies research. In *Handbook of research on new literacies*, pp. (1–22). Routledge. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781410618894>
- Demo, P. (2008). *Pesquisa participante: Saber pensar e intervir juntos*. (2ª ed.). Brasília: Liber Livro.
- Dudeney, G., Hockly, N., & Pegrum, M. (2016). *Letramentos digitais* (M. Marcionilo, Trad.). Parábola Editorial.
- Kenski, V. M. (2007). *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação* (2ª ed.). Campinas: Papirus.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.). (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*. New York: Peter Lang.
- Marconi, M. de A., & Lakatos, E. M. (2003). *Fundamentos de metodologia científica* (5ª ed.). São Paulo: Atlas.
- Pimentel, F. S. C. (2018). *Letramento digital na cultura digital: O que precisamos compreender?* *Revista EDaPECI*, 18(1). DOI: <https://doi.org/10.29276/redapeci.2018.18.18545.7-16>
- Ribeiro, A. E., Gomes, G.-K., & Belarmino, A. P. V. (2020). Multimodalidade e letramento digital. *Revista Texto Digital*, 16(1), 281–289. DOI: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n1p281>
- Ribeiro, A. E. (2021). *Multimodalidade, textos e tecnologias: Provocações para a sala de aula*. (1ª ed.) São Paulo: Parábola Editorial.
- Rojo, R., & Moura, E. (2019). *Letramentos, mídias, linguagens*. (1ª ed.) São Paulo: Parábola Editorial.
- Silva, R. F., & Correa, E. S. (2014). Novas tecnologias e educação: A evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. *Educação e Linguagem*, 1(1). pp. 25–35.
- Souza, V. V. S. (2007). Letramento digital e formação de professores. *Revista Língua Escrita*. 2. pp. 55–69.
- Xavier, A. C. (2009). *A era do hipertexto: Linguagem e tecnologia*. (1ª ed.). Recife: Universitária da UFPE.
- Xavier, A. C. (2011). Letramento digital: Impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. *Calidoscópio*, 9(1), pp. 3–14. DOI: <https://doi.org/10.4013/cld.2011.91.01>
- Valente, J. A. (2018). A inovação nos processos de ensino e de aprendizagem: O papel das tecnologias digitais. In J. A. Valente, F. M. P. Freire, & F. L. Arantes (Orgs.). *Tecnologia e educação: passado, presente e o que está por vir* (pp. 17–41). Campinas, SP: NIED/UNICAMP. Disponível em: <https://odisseu.nied.unicamp.br/wp-content/uploads/2018/11/Livro-NIED-2018-final.pdf>

Artigo enviado em 09/09/2025 e aceito em 22/09/2025.

