

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
POSLIN

Eduardo Henrique Sampaio Marques

*CIBERATIVISMO NA EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ENSINO
INOVADOR EM LÍNGUA ADICIONAL*

Belo Horizonte

2018

Eduardo Henrique Sampaio Marques

*CIBERATIVISMO NA EDUCAÇÃO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA DE ENSINO
INOVADOR EM LÍNGUA ADICIONAL*

Trabalho de conclusão de curso, apresentado ao POSLIN/FALE da Universidade Federal de Minas Gerais, como exigência para a obtenção do grau de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino.

Orientador: Prof.Dr. Ronaldo Gomes Jr.

Belo Horizonte

2018

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	6
3. AS FERRAMENTAS DIGITAIS	8
3.1 O CANVA	8
3.2 O PADLET	10
4. A UNIDADE DIDÁTICA	12
5. O PROCESSO DE AVALIAÇÃO	20
6. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO	23
7. CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

1. INTRODUÇÃO

A sociedade hoje funciona a partir de uma diversidade de linguagens, de mídias e de aspectos multiculturais. Tais aspectos plurais sociais se fazem presentes também no ambiente escolar, este um espaço para o reconhecimento e desenvolvimento de práticas de letramentos (ROJO, 2013; TERRA, 2013; entre outros). Pode-se dizer que tanto os aprendizes quanto o corpo docente estão envolvidos com muito mais do que apenas ensinar ou saber ler e escrever. Estamos diante de objetivos maiores onde se espera o reconhecimento e a exploração de gêneros textuais distintos, a pesquisa usando ferramentas variadas, bem como a modelagem e a ampliação do repertório de língua e linguagem em um ambiente onde o todo se mistura.

O professor, então, precisa caminhar diante dessas realidades, trazendo para a escola propostas inovadoras, permitindo e se permitindo repensar o protagonismo. Metodologias ativas, interligadas ao uso de tecnologia para pesquisa e construção de conhecimentos, personificam o protagonismo nos participantes, e não somente na figura do professor. Explorar os recursos de mídia presentes em uma era dominada por ferramentas digitais é quase sempre adentrar ambientes de estímulos verbais e não verbais, linguagens multimodais e mobilizações de conhecimentos diversos. Fazer leitura em ambientes digitais envolve desenvolver importantes habilidades de navegação (COSTARELLI; COIRO, 2014), habilidades essas necessárias para explorar ambientes, estimular a curiosidade e ampliar a capacidade crítica do indivíduo leitor.

Os professores têm um papel importante no incentivo e apresentação de modelos de leituras em múltiplas fontes. A mescla, no trabalho pedagógico, e dentro do contexto escolar, de textos impressos e online, faz com que o alunado perceba tal amplitude necessária de confrontar e atizar a curiosidade por novas perspectivas. É um desafio para o trabalho docente a desmistificação da linguagem da mídia, assim como a capacidade de trabalhar com ela de forma crítica. O professor, nessa esfera de múltiplas referências e fontes de pesquisa, torna-se também um produtor de conteúdos de aprendizagens para si e para seus aprendizes. Não só os alunos são estimulados a escrever e/ou ler em diferentes gêneros ou tipologias textuais, os professores podem utilizar dessa prática de letramento para propor produções – blogs, vídeos, folders, murais, infográficos – e posteriormente poderão ser úteis como fontes diversas de leituras para um público além do que ele queria atingir inicialmente.

Este projeto busca corroborar com a ideia de que tanto professores quanto alunos possuem um leque enorme de possibilidades de atuação em esferas sociais, profissionais e pessoais, e que a inovação e o processo criativo podem andar juntos para fazer a diferença no contexto escolar. O olhar deste trabalho se direciona ao ambiente de aprendizagem do Ensino Médio (EM).

O Ministério da Educação (MEC) vem dando destaque ao processo integrador quando sugere o redesenho curricular do ensino de línguas adicionais¹, através da proposta de inovar o EM. No texto orientador sobre a elaboração de propostas de redesenho curricular, no que diz respeito às atividades para o trabalho com língua adicional, o MEC propõe que

“As atividades deverão compreender a construção da linguagem na língua estrangeira em suas multimodalidades, contemplando as habilidades de compreensão e comunicação oral em situações de uso da língua; na interpretação/construção de sentidos, na leitura, na comunicação e na prática escrita de textos, por meio de atividades diversificadas; o estudo e a prática da língua em situações formais e informais; introdução a textos literários e outras manifestações culturais, em ambientação própria para a utilização de metodologia e materiais diferenciados que potencializem os processos de aprendizagem.”

Ainda, faz-se necessário que atividades em línguas adicionais, especialmente a língua inglesa, utilizem “ambientes com recursos e tecnologias que contribuam para a aprendizagem significativa dos estudantes.”

A partir da sugestão de trabalho para o EM que contempla comunicação – e ensino/aprendizagem de língua adicional -, cultura digital e uso de mídias, bem como propõe a exploração e o desenvolvimento de recursos de linguagem e textos, este projeto fez por escolha as plataformas *Canva* e *Padlet* como apoio e aprendizagem ao trabalho educacional inovador.

Como objetivos necessários para a realização desta proposta, destaco aqui o desenvolvimento de competências leitoras, em ambientes multisemióticos, a capacidade de estabelecer relações entre leitura e escrita para fins específicos e processos de linguagens - gêneros textuais, retextualização; reconhecimento e

¹ É possível encontrar nos documento do MEC o uso dos dois termos – língua adicional ou língua estrangeira. Corroboro com Schlatter e Garcez (2012) por acreditar que o termo língua estrangeira distancia o aprendiz/falante da língua-alvo.

aplicabilidade de diferentes tipologias textuais, criticidade e engajamento em meio *cyber*. Mais, o entendimento da língua como sistema ativo, bem como a prática de um idioma-alvo, o inglês, para atingir leitores variados.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O trabalho aqui projetado se orienta a partir de pressupostos teórico-metodológicos que embasam os objetivos descritos na seção acima.

As bases deste projeto se aterram nos objetivos de ensino de língua estrangeira² (LE) na escola sugeridos por Schlatter (2009). A autora se refere ao ensino de LE como algo que vai muito além dos aspectos linguísticos previstos, atrelado à noção de educação linguística (BAGNO; RANGEL, 2005; GARCEZ, 2008).

Correlacionar os objetivos de ensino de LE e a ideia de que podemos, como professores, promover um ambiente de educação linguística, preocupado em “ampliar as possibilidade de comunicação do educando para além de sua comunidade linguística restrita própria e conscientizá-lo da heterogeneidade contextual, social, cultural e histórica no uso de qualquer linguagem.” (SCHLATTER, 2009, p.13).

A noção de linguagem permeia os objetivos da realização deste projeto também. Corroboro com a ideia de língua como ação de Clark (2000). É a partir da compreensão de que essas ações nos oferecem a(s) possibilidade(s) de negociar, tomar decisões, escolher, recusar, entre outras contribuições presentes em nosso cotidiano, fazendo-nos interagir com nossos interlocutores. É preciso também tomar a língua como prática, como acontecimento no mundo. Esta proposta se alinha com trabalhos como de Simões et al (2012) e Schlatter e Garcez (2012), que levam em conta outras dimensões importantes para o trabalho com o texto como a noção de esfera de atividade, suporte do texto, adequação linguística e estilo: “a apresentação de formas e estruturas linguísticas dependerá das demandas surgidas no enfrentamento dos textos e atividades” (SCHLATTER E GARCEZ, 2012:68).

O trabalho com ferramentas digitais é parte integrante deste projeto pedagógico, entendido aqui como instrumento essencial para a inovação no ensino-aprendizagem de língua adicional. Tais objetos de aprendizagem (OA) são complexos e pontuais para o

² Prefiro manter o termo Língua Estrangeira neste parágrafo por assim contar no texto original da autora.

desenvolvimento do fazer aprender, sendo entendido como “qualquer coisa digital com objetivo educacional [...], (texto, imagem [...] vídeo [etc.]), desde que usado para facilitar e promover a aprendizagem” (LEFFA, 2006, p. 19-20).

Feito as escolhas pelas ferramentas, a partir de seu design instrucional e considerando a perspectiva de Filatro e Piconez (2007, p. 2), os OAs incorporaram e compreendem “o planejamento do ensino-aprendizagem, incluindo atividades, estratégias, sistemas de avaliação, métodos e materiais instrucionais”.

Tal planejamento explicitado pelos autores supracitados sugere uma sistematização de tarefas relacionadas à mesma temática de trabalho, caracterizando uma unidade didática (KIRSCH, 2012). A partir do que se entende como unidade didática, faz-se necessário organizar as sequências do trabalho, com tarefas relevantes e condizentes com a proposta geradora, para que assim ser implementado mediante um recorte de participantes e contexto de aplicabilidade.

Para que as tarefas propostas conversem harmoniosamente com os abordados, é preciso explorar o que a grande rede nos tem a oferecer. Encontramos online uma diversidade de gêneros discursivos, pois cada esfera emprega seus gêneros (blogs, e-mail, homepage etc.), que correspondem às suas condições específicas” (PINHEIRO, 2010: 54).

Os gêneros digitais podem, por vezes, ser parecidos a gêneros anteriores ao surgimento da internet,

contudo, já é possível observar que a internet vem imprimindo um novo modo de veicular a informação, já que sua tecnologia é capaz de reunir recursos variados que lhe permitem lidar, ao mesmo tempo, com o texto escrito, som, fotos e vídeos etc. O advento da tecnologia digital, por exemplo, fez com que gêneros discursivos sofressem adaptações: encurtamento dos textos, uso de links eletrônicos, uso da hipermídia, entre outros. (PINHEIRO, 2010: 52)

No que diz respeito ao uso das redes sociais como meio de compartilhamentos de informações e de ações mobilizadoras que despertam a consciência socioeducacional dos usuários, é possível observar verdadeiros sistemas complexos de propagação de interesses, individuais ou de um coletivo. A noção de redes sociais não é algo novo, ou recente aos tempos das interações digitais. Recuero (2009) nos afirma que tais redes são constituídas

de representações de atores sociais e de suas conexões, conexões essas que acontecem, a nível de trocas de informações e conexões tanto nos meios impressos ou digitais. Para Machado e Tijiboy (2005),

as redes sociais podem contribuir para a mobilização dos saberes, o reconhecimento das diferentes identidades e a articulação dos pensamentos que compõem a coletividade. Por isso é possível a escola fazer uso dessas redes sociais levando em consideração as intervenções intencionais dos professores, que podem funcionar como agentes capazes de contribuir para o aprofundamento das temáticas discutidas nesses espaços e orientar as discussões, auxiliando no aprofundamento dos temas, na síntese de ideias, no levantamento de aspectos significativos e nos secundários, na análise crítica dos dados. (2005: 8)

Esse caráter plural dos discursos também pode ser percebido em participações e engajamento cívico e social. Grossi et al. (2014) comenta que a chamada Geração Internet (GI) tem como condição básica o fato de estar conectada nas redes. Os autores comentam que a “participação em questões políticas e engajamento cívico e social dos pertencentes a esta geração no Brasil é ainda pequena, quando comparada às possibilidades oferecidas pelas TDICs³ presentes nas redes sociais.”

Tanto as possibilidades de discussão e engajamento são diversas em rede como as formas de utilização desses recursos em nível educacional/escolar. A cibercultura e o ativismo podem andar concomitantemente aos planos de ensino das escolas brasileiras e, quiçá, da realidade escolar de vários lugares do mundo. As tecnologias de informação podem contribuir para maior reflexão do entorno, do mundo que vivemos e, sobretudo, da responsabilidade que temos com esse espaço comum.

3. AS FERRAMENTAS DIGITAIS

3.1 O Canva

O Canva se destaca por ser uma plataforma de criação de designs, de caráter gratuito e de fácil utilização. O acesso se torna possível por meio da web, por tablets ou

³ Este acrônimo se refere às Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs)

até mesmo por smartphones, possibilitando a utilização em contextos variados de acesso à tecnologia em ambientes escolares. Recursos pedagógicos e de apoio ao professor podem ser encontrados na seção Teaching Material, configurando uma preocupação com o modo de percepção e utilização da plataforma pelos usuários. No Canva é possível o compartilhamento de projetos colaborativos de criação gráfica e textual, contemplando temáticas/tópicos culturais diversa(o)s, proporcionando aprendizado criativo e multiletrado. A escolha por tal ferramenta se dá por acreditar que a alunagem pode se concentrar na aprendizagem por meio da tecnologia, desenvolvendo habilidades de linguagem oral, colaborativa, e de escrita, ambas de forma significativa e relevante para a trajetória social – escolar – profissional desses estudantes.

Ao utilizar essa ferramenta, várias propostas de trabalho podem ser desenvolvidas. Com o Canva, os estudantes podem criar catálogos, brochuras, folders, cartazes, gibis, poemas, usando os recursos trazidos pela ferramenta, explorando e aprendendo sobre tipologias textuais, podendo engajar-se na produção de apresentações mais elaboradas, imagens para mídias sociais com cunho pedagógico, social e de cyberativismo.



Imagem 1 – possibilidades de trabalho pedagógico

Mesmo o Canva se apresentando com uma ferramenta de uso fácil e simples, existem detalhes técnicos de utilização e diferenças de layouts que podem causar confusão. Fazendo uma busca rápida no *Youtube*, não raro se percebe a quantidade de tutoriais para facilitar, e fazer aprender, o uso dos recursos do Canva. Vale destacar que esses tutoriais podem ser encontrados em vários idiomas, o que torna o momento aprendizagem da ferramenta também um momento de prática de compreensão oral, em aprendizagem de língua adicional. O trabalho com vídeos tutoriais via *Youtube* expõem

a alunagem a mais um recurso digital.

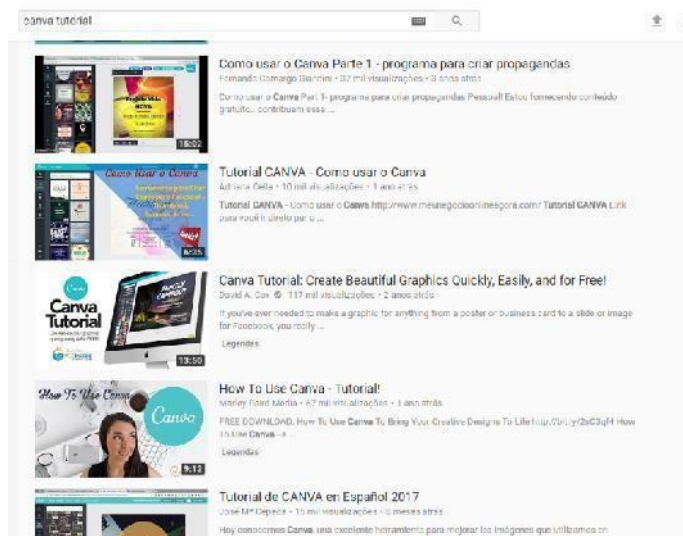


Imagem 2 – Busca por tutoriais do Canva no Youtube.

Poucos relatos sobre o Canva na educação podem ser encontrados em língua portuguesa e sobre a realidade escolar do Brasil, havendo uma necessidade de explorar essa ferramenta no contexto escolar brasileiro. Por outro lado, torna-se fácil navegar em língua inglesa através de blogs, sites ou até mesmo por aplicativos de imagens⁴. Nota-se, por meio dessa busca, que o Canva tem sido utilizado por professores ao redor do globo. Esses mesmos professores têm compartilhado suas experiências em depositórios digitais diversos, na tentativa de promover maior visibilidade à essa ferramenta tão rica para o trabalho pedagógico.

3.2 O Padlet

O Padlet é uma aplicação web que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e compartilhar conteúdos multimídia. Foi desenvolvido por Nitesh Goel e Pranav Piyush, ambos Bacharéis em Engenharia Computacional pela Universidade Nacional de Singapura (NUS). Seu público alvo não é exclusivo, uma vez que pode ser usado para ensinar conteúdos curriculares específicos,

⁴ Alguns links sobre a utilização do Canva no contexto escolar:

- 1 - <http://www.hollyclark.org/2015/07/31/2018/>
- 2 - <https://engagetheirminds.com/2015/03/30/canva-for-education/>
- 3-<http://www.freetech4teachers.com/2015/03/canva-for-education-lesson-plan-on.html#.WhNfaFWnHIU>
- 4 - <https://br.pinterest.com/pin/141441244524152799/?lp=true>

construir murais de avisos, marcar favoritos, gerir e registrar resultados de discussões, fazer anotações, planejar eventos, fazer listas, assistir vídeos, recolher feedback de atividades etc.

Com relação a acessibilidade, é necessário a criação de um cadastro com senha própria e/ou acesso integrado com o Gmail ou Facebook (ver Figura 1). Permite a integração de mídias e suportes, ou seja, o progresso do usuário fica registrado na ferramenta e pode ser retomado do ponto onde foi interrompido. Não há nenhuma restrição de participação, mas um usuário pode criar uma postagem privada, limitando o acesso por parte de outros usuários.

Sua modalidade de uso é híbrida, suportando em aplicativo ou página da Web, mas seu acesso é apenas online. Possui um layout dinâmico e atrativo, com figuras ilustrativas que direcionam o usuário ao longo do acesso e na compreensão das coordenadas na escolha, construção e (re)criação dos conteúdos. Trata-se, portanto, de um espaço *user-friendly*, justamente pelo apoio e direcionamento constantes que fornece ao usuário.

A linguagem utilizada na plataforma é clara e objetiva sem margem para interpretações duplas, não há utilização de termos técnicos relacionados a ferramenta, sendo acessível para os diversos perfis de usuário. Entretanto, não oferece recursos para deficientes auditivos e visuais, excluindo a integração destes no processo de ensino e aprendizagem no uso desta ferramenta.

Nos aspectos teóricos, concerne avaliar como os proponentes dos OAs planejaram as oportunidades de interação (se há a interação, prevista entre o usuário e demais pessoas ou se há a interatividade, que diz respeito tão somente ao contato do usuário com o instrumento e o seu conteúdo); a mediação e avaliação da aprendizagem; os conceitos de aprendizagem e de ensino; e quais recursos foram utilizados, com vistas à um ambiente que proporcione e contribua para o desenvolvimento do potencial do usuário, no intuito de favorecer, especialmente, um letramento multissemiótico.

O Padlet pode ser considerado uma ferramenta flexível, uma vez que oportuniza autonomia ao usuário quanto ao acesso e participação, possibilitando que o mesmo escolha a sua forma de atuação, de acordo com os seus estilos de aprendizagem. Neste caso, é ele quem direciona a sua rotina de estudos, optando por quais caminhos percorrer primeiro.

Já o engajamento pode ser percebido pelo modo como as atividades e seus usuários convidam uns aos outros a continuar usando a ferramenta e como preveem o acesso aos itens propostos, neste último caso, deve-se observar que a preocupação maior recai em quem promove a interação, neste contexto, possivelmente é o professor.

Um objetivo de aprendizagem pode contribuir positivamente ou não quanto a sua aplicabilidade em um determinado contexto, por isso, quem o utiliza deve ter conhecimento crítico do porquê utilizar e como utilizar. Os objetos de aprendizagem em um contexto pedagógico, por exemplo, facilitam a compreensão de que a aprendizagem está fora deles, está no que se faz com eles ou a partir deles (FILATRO e PICONEZ, 2007, p. 12). Por isso, a sequência didática apresentada a seguir foi desenvolvida em uma escola da rede particular de ensino do estado do Rio Grande do Sul equipada com diversos dispositivos digitais (tablet, quadro interativo etc.) e com acesso à internet, servindo de modelo para atividades a serem aplicadas em outros contextos de educação para inovação.

4. A UNIDADE DIDÁTICA

(Cyber)activism	
Componente curricular	Inglês
Duração	11 horas/aula
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Refletir sobre o uso consciente da tecnologia para fins sociais e humanitários; • Participar de discussões sobre ativismo social reconhecendo sua importância para a sociedade; • Promover a leitura e a produção de textos escritos em língua adicional sobre projetos sociais, ativismo social e cyberativismo. • Desenvolver mural digital sobre ações sociais presentes na comunidade em que vivem; • Divulgar e compartilhar através das redes sociais e posters desenvolvidos através de ferramenta digital.
Público-alvo	Estudantes do 3ª ano do Ensino Médio

ORIENTAÇÃO PARA PROFESSOR@S

SENSIBILIZAÇÃO

Etapa 1:

O docente propõe aos estudantes um *brainstorming* acerca do tema *Cyberactivism*, organizando as palavras-chave sobre o tema no quadro branco/negro.

Etapa 2:

What do you know about QR Codes?

Docente e estudantes debatem sobre a funcionalidade dos QR Codes:

- 1) *Where have you seen them?*
- 2) *What are they for?*
- 3) *How can we scan/read them?*
- 4) *How can we download readers?*
- 5) *How can we develop the codes?*

O docente espalha alguns QRcode⁵ pela sala de aula que direcionem os estudantes a vídeos sobre *Cyberactivism*. É importante pedir para os

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Quadro branco/negro;
- Giz ou canetão/caneta de quadro branco;
- Aparelhos de celulares e/ou *tablets*;
- impressos com QR codes.

⁵ <https://www.tecmundo.com.br/qr-code/42599-como-criar-um-qr-code.htm>

Tutorial de como gerar códigos QR: <https://www.youtube.com/watch?v=4MMV9v10Y4M>

estudantes baixem QR code readers⁶ em seus aparelhos de celulares ou nos aparelhos dispostos na escola. **Esse é um bom momento para estimular seus estudantes a assistirem aos vídeos⁷ em grupo!** A turma é estimulada a comentar sobre o vídeo assistido, utilizando o inglês como língua-alvo:

- 1) *How did you like the video?*
- 2) *What's the action mentioned in the video?*

Peça para seus estudantes escreverem no quadro, juntamente com o esquema os temas/ações abordadas nos vídeos assistidos. A ideia aqui é ter um grande mapa conceitual sobre cyberactivism com as palavras-chave elicítadas no brainstorming mais os tópicos levantados ao final da sessão e vídeos.

⁶ <https://www.techtudo.com.br/kits/aplicativos-para-ler-qr-code-no-smartphone-com-android.html>
<https://www.oficinadanet.com.br/post/19292-apps-para-ler-qr-code-no-iphone>

⁷ Vídeos sobre cyberactivism:
<https://www.youtube.com/watch?v=aj5mQn2axl4>
https://www.youtube.com/watch?v=fp_LoZUEOf8
<https://www.youtube.com/watch?v=pJUeddpC-R0>

	<p>Tempo previsto: 2 horas/aula</p>	
<p>O MURAL</p>	<p>Etapa 1:</p> <p>Os alunos são separados em pequenos grupos e o professor propõe que estes utilizem seus aparelhos - computadores, celulares - para pesquisar ações sociais desenvolvidas em seus municípios. Antes de dar início às pesquisas e os debates dentro dos grupos para a escolha de uma das várias ações, o professor apresenta a ferramenta digital Padlet⁸ explicando, então, que os grupos devem desenvolver um mural⁹ contendo textos descritivos, em forma de postagens, sobre a ação social encontrada, anexando imagens e links (hipertextos). O professor reforça a necessidade do uso da língua-alvo, trabalho em grupo (escolha da ação social, imagens, texto) durante o processo. Dica: Você pode aqui estimular seus estudantes a escreverem de forma</p>	<p>RECURSOS NECESSÁRIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aparelhos ligados à Internet; ● Tablets, computadores, celulares.

⁸ Tutorial para o docente: <https://www.youtube.com/watch?v=-5uUe9Tzyyo>

Como criar murais colabroativos no Padlet: <https://www.youtube.com/watch?v=dr7Wx3pQtPM>

⁹ Modelo de mural: https://padlet.com/sampaio_eduardo/zpiwkn3qyra

autônoma, aprendendo com os erros. O uso de tradutores online servirão somente para esclarecimento de dúvidas!

Etapa 2:

Processual writing

O momento feedback é importantíssimo para o processo de escrita dos seus estudantes!

Você, professor(a), estará logado também como moderador do mural no padlet.

Não esqueça de escrever comentários nas postagens dos seus estudantes, bem como incentive-os a comentarem também. Essa prática de leitura das postagens dos outros grupos servirá como modelo para suas próprias postagens, como referências linguísticas também.

Tempo previsto: 4 horas/aula

O MURAL: REVISITANDO

Os estudantes escrevem suas publicações no mural montado no Padlet, fazendo as devidas modificações, de acordo com a orientação do docente. Os comentários aos textos dos outros grupos podem ser feitos de forma individual, facilitando que o professor consiga também perceber o processo de escrita individual de cada estudante.

O mural pode se encontrar espelhado, caso a escola tenha a opção de projeção, para que os estudantes observem as contribuições feitas pelos outros grupos de modo instantâneo. Após a montagem, os estudantes elege, com a ajuda do professor, uma *hashtag* que acompanhará o link/QRcode do mural. Os alunos poderão compartilhar em suas redes sociais¹⁰, motivando os leitores e seguidores a contribuírem no mural, bem como a compartilhar em suas redes também. **É importante**

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Aparelhos ligados à Internet;
- Tablets, computadores, celulares.

¹⁰ Como sugestão, os estudantes podem criar um perfil da turma no Instagram e compartilhar imagens do mural, endereço de acesso, QR Code e/ou mostrar o processo de aprendizagem em sequência de fotos, *stories*, criar enquetes. O importante é inovar e usar a criatividade!

	<p>que o mural esteja no modo público, assim outras pessoas podem acessar e contribuir com novas postagens e comentários!</p> <p>Tempo previsto: 2 horas/aula</p>	
<p>(CYBER)ATIVISMO e LEITORES CONTRIBUENTES - Apelos visuais para postagens e posters impressos</p>	<p>Etapa 1:</p> <p>Antes de compartilhar, postar ou espalhar cartazes de divulgação do mural desenvolvido, os estudantes podem reconhecer e utilizar diferentes gênero textuais, presentes em meios digitais, a partir da ferramenta Canva¹¹. Nesta plataforma, os estudantes podem desenvolver designs incríveis pra promover o mural através de imagens¹² que serão posteriormente usadas nas postagens, cartazes, panfletos, entre outros tipos.</p> <p>A melhor forma de aprender é explorar a ferramenta.</p> <p>Assista vídeos de como se usa,</p>	<p>RECURSOS NECESSÁRIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aparelhos ligados à Internet; ● Tablets, computadores, celulares.

¹¹ www.canva.com.br

¹² Como usar o Canva para criar um post com imagens: <https://www.youtube.com/watch?v=fn7OP1h2Fo> (em português), <https://www.youtube.com/watch?v=A9s1XoviOdo> (in English)

	<p>observe e apresente modelos de criações.</p> <p>Etapa 2:</p> <p>Peça para que os grupos criem um design com o objetivo de divulgar o mural que fizeram. Uma imagem contendo referências sobre a ação social pesquisa, o QR code para acessar o mural e a hashtag precisam estar nesse design. Invista em palavras-chave também. Ah, não esqueça de incentivar a criatividade dos estudantes.</p> <p>Tempo previsto: 2 horas/aula</p>	
<p>COMPARTILHAMENTO</p>	<p>Promova um momento especial para o compartilhamento do trabalho realizado.</p> <p>Se possível, organize com o grupo estratégias de compartilhamento:</p>	<p>RECURSOS NECESSÁRIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aparelhos ligados à Internet; ● Tablets,

	<ol style="list-style-type: none"> 1) Quais redes? 2) Quais páginas? 3) Quais canais? <p>O que começou como cyberactivism pode passar a ser ativismo impresso também. Sugira aos estudantes a impressão dos designs e a divulgação em pontos importantes da escola, do bairro ou do município. Reforce o convite para que leitores múltiplos entrem nas redes e possam acessar o mural criado pelos estudantes, conhecendo mais sobre o local onde moram, contribuindo com novas ações e criando um sequenciamento de novos compartilhamentos!</p> <p>Tempo previsto: 1hora/aula</p>	<p>computadores, celulares;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Material impresso para compartilhamento.
--	--	--

5. O PROCESSO DE AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados a partir de vários critérios (em termos formativos e somativos): ao mesmo tempo em que desafia e/ou é desafiado, o aluno tem uma atitude

formativa, ao buscar aperfeiçoar elementos exitosos bem como possíveis estratégias, “palpites”, e/ou informações equivocadas. Além disso, o aspecto quantitativo também se fará presente, partindo da pontuação exigida para o currículo, relacionado às atividades solicitadas pelo professor. Outros critérios poderão ser adotados, sem perder de vista que os envolvidos no processo estejam cientes de quais itens estão sendo analisados. Seria interessante, também, que os próprios alunos avaliem a evolução, o desempenho deles mesmos e dos demais colegas, contemplando dificuldades encontradas ao longo do percurso, conhecimentos adquiridos, etc.

A sequência foi desenvolvida a partir de alguns eixos norteadores: estimular os estudantes, sejam estes de quaisquer classes socioeconômicas, a conhecerem projetos sociais com bases ideológicas representativas; promover uma reflexão sobre sua comunidade; e desenvolver o senso crítico diante de tópicos presentes no cotidiano. Por fim, destacamos a educação como ferramenta de transformações, como salienta Paulo Freire:

[...] ninguém pode estar no mundo, com o mundo e com os outros de forma neutra. Não posso estar no mundo de luvas nas mãos constatando apenas. A acomodação em mim é apenas caminho para a inserção, que implica decisão, escolha, intervenção na realidade”. (2002, p.30)

Portanto a ferramenta utilizada, possui uma solução mais educacional do que tecnológica. O padlet pode ser utilizado como um recurso de interação e divulgação dos objetivos elencados.

QUADRO DE RUBRICAS¹³				
CATEGORIA	Conceito A	Conceito B	Conceito C	Conceito D
RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	Busca ativamente um novo olhar sobre a	Contribui minimamente com sugestões de problemas	Não contribui nem sugere, mas aceita testar propostas	Não busca resolver o problema proposto. Deixa

¹³ A sugestão aqui apresentada reforça a avaliação como um conjunto formativo, e não somente somativo. Cabe o docente desenvolver, a partir dos conceitos elencados, a quantificação desse processo de acordo com seu contexto de atuação.

	proposta, faz incursões inovadoras e propõe ideias na realização da produção.	ou aceita problemas propostos pelos colegas e professor(a) e contribui com possíveis soluções	dos colegas.	que os colegas busquem as soluções.
OBJETIVIDADE NA TAREFA	Permanece focado no resultado da tarefa, tem autonomia, faz uso de estruturas linguísticas adequadas à produção proposta.	Mantém foco no objetivo da tarefa, apresenta desenvoltura e fluidez na produção.	Perde o foco do objetivo seguidamente e precisa de intervenção para que se mantenha atento ao resultado da produção proposta. Apresenta dificuldade de adequação linguística.	Raramente está focado no objetivo da tarefa; não participa ativamente na busca do objetivo; realiza a proposta com muita dificuldade.
RELACIONAMENTO INTERPESSOAL	Consegue ouvir e incentivar os colegas a participarem com ideias para a solução do problema proposto	Consegue ouvir ideias dos colegas para a solução do problema proposto.	Tem dificuldade de ouvir e precisa do incentivo dos colegas para participar com ideias para a solução do problema proposto.	Raramente ouve os colegas e não contribui com ideias para a solução do problema proposto.
TRABALHO EM EQUIPE	Contribui para a inovação no	Contribui para a inovação no seu	Contribui para a inovação no seu	Não contribui para a inovação

	seu grupo através de ideias úteis na solução do problema proposto; tem perfil de liderança.	grupo através de ideias úteis na solução do problema proposto; demonstra algumas atitudes de liderança quando tenta demonstrá-las.	grupo através de ideias úteis na solução do problema proposto; demonstra algumas atitudes de liderança quando exigido.	no seu grupo; Demonstra diversas vezes recusa a trabalhar em grupo.
--	---	--	--	---

6. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

O presente projeto versará acerca do uso das tecnologias aliadas ao processo de ensino e aprendizagem, dentro de uma proposta inovadora para o Ensino Médio. O objetivo desta iniciativa é facilitar ou possibilitar a professores e alunos o acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC's -. Valendo-se deste espaço de aprendizagem interativa, pretende-se incentivar a utilização da web 2.0 (ambiente de interação e participação que engloba inúmeras linguagens e motivações) como metodologia de ensino. Como recurso metodológico, utilizar-se-á da ferramenta Google Docs na construção coletiva de conhecimentos entre discentes e docentes, bem como a ferramenta Canva. Estes processos são feitos on-line e gratuitamente como recurso pedagógico. Sua utilização possibilita maior interação e colaboração síncrona na construção do conhecimento, uma vez que permite pesquisar, discutir, construir e ampliar o conhecimento, com facilidade e praticidade, despertando maior interesse dos envolvidos no processo.

Para orientar a equipe docente e discente sobre os recursos digitais e pedagógicos para as aulas de língua adicional, serão realizadas apresentações das ferramentas e sugestões de sequências didáticas para o uso das mesmas no ensino/aprendizagem de língua adicional. Após o período de reconhecimento das ferramentas, será desenvolvido um projeto colaborativo, contemplando os desejos dos

discentes em explorar e aprender.

Tal projeto pode ser aplicado em escolas estaduais de Ensino Médio, com aparatos tecnológicos mínimos – computadores, rede de acesso à Internet ou até mesmo por dispositivos móveis.

Uma grande intencionalidade deste trabalho visa a compreensão de que podemos agregar os estudos de línguas adicionais ao uso de tecnologias, auxiliando questões de multiletramento e multimodalidade textual e linguística. Outra questão relevante no pensamento norteador deste projeto pretende estabelecer importância afirmativa ao longo do desenvolvimento do trabalho, ou seja, pretende-se estimular a criticidade e a percepção do uso da língua como meio de descobertas, consciência social e ativismo.

7. CONCLUSÃO

É um desafio a todo trabalho docente inovar nossas práticas pedagógicas e possibilitar aos aprendizes uma educação linguística mais diversa. Professores e estudantes podem juntos utilizar da tecnologia para desenvolverem habilidades específicas de língua e de letramentos digitais, percorrendo gêneros orais e textuais distintos e existentes no mundo, a fim de produzirem material significativo de leitura, contribuindo assim em maior participação e engajamento social.

Este trabalho se alicerça no Programa Ensino Médio Inovador, do Governo Federal, objetivando o uso das ferramentas digitais *Padlet* e *Canva* para o desenvolvimento da consciência autora na produção de um mural digital onde iniciativas sociais serão compiladas e compartilhadas em meio digital (ciberativismo). Os participantes realizarão tarefas específicas na intenção de percorrer gêneros textuais e digitais fundamentais para o trabalho, bem como poderão desenvolver habilidades de língua - produção oral, produção escrita e compreensão oral e escrita - a partir de uma unidade didática que contempla etapas para tal desenvolvimento.

Como docente, posso perceber maior interesse dos estudantes quando atrelo recursos digitais à aprendizagem de língua inglesa. Penso ser essencial estreitarmos as fronteiras do conhecimento, em nível de acesso à produções multilíngues mundiais, em ambientes plurais de aprendizagem. Poder ter acesso à essas produções e compartilhar

com diferentes públicos leitores é um papel educacional e linguístico. A língua, e as várias expressões da linguagem, combinadas ao uso consciente da tecnologia parecem ser formas democráticas e rápidas de obtermos êxito no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIO, José Carlos. Uso pedagógico do GoogleDocs, **Professor Digital**, SBO, 08 fev.2010. Disponível em:
<<https://professordigital.wordpress.com/2010/02/08/uso-pedagogico-do-googledoc>>.

Acesso em: [27/11/2018]

BAGNO, M.; RANGEL, E. de O. 2005 *Tarefas da educação linguística no Brasil*. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1): 63-81.

CLARK, Hebert H. O uso da linguagem. In. *Caderno de Tradução*, Porto Alegre, nº9, p. 49 -72, 2000.

COSCARELLI, C. V.; COIRO, J. Reading multiple sources online. *Linguagem e ensino*, Pelotas, v.17, n.3, p.745-771, set./dez. 2014. Disponível em:
<http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/1147/809> Acesso em: 16 de abril de 2017.

Entrevista com Roxane Rojo. Multiletramentos, multilinguagens, novas aprendizagens feita pelo GRIM (Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Juventude e Mídia, da Universidade Federal do Ceará). Disponível em: <http://goo.gl/H0fC9R> .(Acessado em: 10/11/2017)

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 33. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro et al. **A utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação nas redes sociais pelos universitários brasileiros**. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 4-23, jan./jul. 2014.

TERRA, Márcia Regina. Letramento & letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita. *DELTA* [online]. 2013, vol.29, n.1, pp. 29-58. ISSN 0102-4450. c Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502013000100002 .(Acessado em: 20/03/2017)

KIRSCH, W. 2012. **Projeto didático “O som que faz nossa cabeça”, interlocução, identidade e autoria: relato interpretativo dessa experiência pedagógica.** Dissertação de Mestrado. Porto Alegre, UFRGS/Programa de Pós-Graduação em Letras;

LEFFA, Vilson. Nem tudo o que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. Revista Polifonia. n. 2. p. 15-45, 2006.

MACHADO, J. R. & TIJIBOY, A. V. 2005. Redes sociais virtuais: um espaço para efetivação da aprendizagem cooperativa. In: **Novas Tecnologias na Educação**, Vol. 3. No. 1. Maio

MEC- Ministério da Educação

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=58611-doc-orientador-elaboracao-de-propostas-de-redesenho-curricular-prec-pdf&category_slug=fevereiro-2017-pdf&Itemid=30192 (acesso em 10/11/2017)

PICONEZ, S. C. B. ; FILATRO, A. C. Design Instrucional Contextualizado. Agosto 2017. Disponível em
<http://www.academia.edu/646806/Planejamento_design_implementa%C3%A7%C3%A3o_e_a_valia%C3%A7%C3%A3o_de_programas_de_educac%C3%A7%C3%A3o_on-line Acesso em 10/12/2018

PINHEIRO, A. P. 2010. **Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sócio-histórica.** Alfa, São Paulo, 54 (1): 33-58.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet, difusão de informação e jornalismo: elementos para discussão.** 2009. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/artigos/artigoredesjornalismorecuero.pdf> . Acesso em: 02 abr. 2018.

SABOTA, Barbra; PEREIRA, Ariovaldo Lopes. O uso de ferramentas tecnológicas em ambientes de aprendizagem: critérios para avaliação de matérias de ensino em formato digital. Revista Caminhos em linguística aplicada. n. 2. p. 44-62. 2017.

SCHLATTER, M.; GARCEZ, P. M. **Línguas Adicionais na escola: aprendizagens colaborativas em inglês**. Erechim, RS: Edelbra, 2012.

Sobre o Canva Disponível em: < <http://www.canva.com> > (acesso em 19/11/2018).

Tutoriais sobre o Canva em: <<http://www.youtube.com>> (acesso em 20/11/2018)