

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**FACULDADE DE LETRAS**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E ENSINO (LTE)**

**LETICIA CRISTIANI BARROSO DE MENEZES**

**A CRIANÇA E O MUNDO: RELAÇÕES E CUIDADOS COM O  
OUTRO E COM O AMBIENTE.  
ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA, PARA QUEM?**

Belo Horizonte

2018

**LETICIA CRISTIANI BARROSO DE MENEZES**

**A CRIANÇA E O MUNDO: RELAÇÕES E CUIDADOS COM O  
OUTRO E COM O AMBIENTE  
ESPAÇOS DE CONVIVÊNCIA, PARA QUEM?**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Letras como requisito para a obtenção do título de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Luciana de Oliveira Silva

Belo Horizonte

2018

## Agradecimentos

---

Este projeto só pôde ser realizado porque Deus permitiu. Todo o meu amor e gratidão a Ele, que sempre me guiou, mesmo nos momentos mais difíceis. Agradeço ao Dilson, meu marido, e Nathalia e Isabela, minhas filhas, que me incentivaram em todo o processo de aprendizagem e porque tiveram compreensão e souberam entender a minha ausência em alguns momentos.

À minha mãe que, com muita sabedoria, sempre me encorajou.

Ao amigo Marcos, o poeta, que sempre esteve ao meu lado no decorrer do curso e me ajudou com muita serenidade, paciência e espírito de colaboração.

Aos amigos que fiz no curso e que tanto contribuíram para a minha formação.

Aos professores que nos acompanharam, trazendo boas contribuições, apoiando e guiando.

Em especial, à Professora. Dr<sup>a</sup>. Luciana de Oliveira Silva, que sempre foi muito atenta às minhas necessidades e que ajudou para o desenvolvimento e finalização do projeto.

# Sumário

---

<b>AGRADECIMENTOS</b>	<b>2</b>
<b>SUMÁRIO</b>	<b>3</b>
<b>LISTA DE FIGURAS</b>	<b>4</b>
<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>2. JUSTIFICATIVA</b>	<b>7</b>
<b>3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>9</b>
<b>4. PÚBLICO-ALVO E OBJETIVOS GERAIS</b>	<b>12</b>
<b>5. MANUAL DO PROFESSOR</b>	<b>13</b>
5.1. Carta ao professor	13
5.2. Público alvo	13
5.3. Objetivos gerais	13
<b>6. FERRAMENTAS</b>	<b>15</b>
6.1. Padlet	15
6.2. Google Docs	17
6.3. Google Maps	19
<b>7. ORIENTAÇÕES PARA O PROJETO</b>	<b>20</b>
7.1. Você conhece a rua da sua Escola e arredores? Navegando pela história... - Conhecimento prévio	20
7.2. Conhecendo mais a rua onde eu estudo e seus arredores	22
7.3. Registrando as descobertas: Será que existe um mundo ideal?	25
7.4. Hora de produzir!	27
<b>8. AVALIAÇÃO</b>	<b>29</b>
8.1. Rubricas para avaliação	30
8.1.1 <i>Você conhece a rua da sua Escola e arredores? Navegando pela história...</i>	30
8.1.2. <i>Conhecendo mais a rua onde eu estudo e seus arredores</i>	31
8.1.3. <i>Registrando as descobertas: Será que existe um mundo ideal?</i>	32
8.1.4. <i>Hora de produzir!</i>	33
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:</b>	<b>35</b>

## Lista de figuras

---

Figura 1 – Logo do <i>Padlet</i> .....	16
Figura 2 – Mural criado no <i>Padlet</i> , pela autora, para ilustrar a interface.....	17
Figura 3 – Logo da ferramenta <i>Google Docs</i> .....	18
Figura 4 – Logo da ferramenta <i>Google Maps</i> .....	20
Figura 5 – Tela do <i>Google Maps</i> .....	24
Figura 6 – Imagem da rua Cambaúba capturada do recurso <i>Street View</i> .....	25
Figura 7 – Imagem capturada do <i>Street View</i> .....	25
Figura 8 – Imagem criada, pela autora, no <i>Padlet</i> demonstrando situações de postagens..	28

# 1. Introdução

---

O projeto foi idealizado para atender alunos do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental que cursam o ensino regular presencial, público ou privado. Tem como tema mais amplo “Lugares de Convivência”, conteúdo presente nos livros didáticos do Ensino Fundamental e orientado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Algumas problematizações e provocações são sugeridas como possíveis linhas de investigação, trazendo questionamentos como: “Todos têm os mesmos direitos garantidos no ambiente em que vivem/convivem?”, “Podemos mudar ou influenciar positivamente para que mudanças aconteçam?”, “Pessoas que têm algum tipo de deficiência conseguem transitar sem maiores problemas pelas ruas?”, “De que forma as ferramentas tecnológicas podem potencializar o processo de ensino/aprendizagem e ajudar a transformar a realidade?”.

Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento, que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo (BNCC, 2017, p. 54). Portanto, são aspectos importantes, pensando na faixa etária dos alunos, a ludicidade e o avanço progressivo da abstração. Quanto mais eles forem expostos a experiências reais, mais sentido e possibilidades de aprendizagem estaremos proporcionando até que consigam chegar a respostas para uma intervenção possível e adequada.

Através das experiências, abre-se a possibilidade de se desenvolver a oralidade. Além dela, os processos de percepção, compreensão e representação, elementos importantes para o multiletramento e a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação, como os signos matemáticos, os registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço, também são positivamente afetados. (BNCC, 2017, p. 54).

O projeto tem como objetivo mais amplo desenvolver a autonomia e o senso crítico do discente, explorando as relações com as múltiplas linguagens, fazendo o uso social da escrita, progredindo e ultrapassando os muros da escola. Pretende-se, também, ampliar a visão de mundo do educando, dando a ele a oportunidade de deparar-se com diversas situações que oportunizem o aprendizado pela observação, pela pesquisa, pela análise, pela interação com o outro e com as várias tecnologias. Frisa-se que o contato com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação estimula a curiosidade e a formulação de perguntas (BNCC, 2017, p. 54), além de possibilitar e ampliar a compreensão de si mesmo e do outro.

Portanto, o que se busca é desenvolver no nosso aluno competências para que ele seja capaz de conhecer plenamente o ambiente em que vive, sendo capaz de identificar os

espaços, os grupos sociais a fim de que se sinta pertencente a esta comunidade e que seja capaz de preservar a memória e de promover mudanças.

## 2. Justificativa

---

Educar para a cidadania é educar com princípios democráticos, mais justos, com práticas que valorizem a cultura, a história e as práticas sociais. É pensar que, coletivamente e através do diálogo, pode-se desenvolver habilidades que são capazes de transformar a realidade de uma comunidade. É pensar na pluralidade de ideias, na riqueza da heterogeneidade e assumir que a Escola é um espaço que deve promover ações sociais em busca de uma intervenção e transformação real e possível.

Jenkins (2009 apud COSCARELLI e COIRO, 2014) afirma que se espera do leitor do século XXI a capacidade de desenvolver novas competências, mudando paradigmas das práticas educacionais, atuando ativamente na sociedade contemporânea e também reforça a necessidade de preparar alunos para uma vida real.

Portanto, diante de tanta complexidade nas diversas áreas do conhecimento e com a intenção de trabalhar novas competências, o projeto pretende explorar o potencial das ferramentas digitais para ajudar nesse desafio, pois, além de motivadoras, as ferramentas digitais são meios eficazes e adequados para a busca e construção do conhecimento, considerando que favorecem a interação, o diálogo e a solução de problemas. Para Almeida (2003), tecnologia e conhecimento se integram para produzirem novas competências, que permitem compreender as problemáticas atuais e desenvolver projetos em busca de alternativas para a transformação do cotidiano e a construção da cidadania.

Dentro desse contexto, podemos complementar com os fundamentos pedagógicos que almejam uma formação integral, contribuindo para o desenvolvimento de competências que sejam capazes de fazer com que o aluno saiba

(...) 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. (BNCC, 2018).

A inclusão do tema *Lugares de Convivência* traz luz a questões que possibilitam a reflexão sobre o lugar e o papel do cidadão na sociedade, sobre o tempo e espaço que ocupa e na urgência que se tem em valorizar o passado para entender e modificar o futuro, fazendo com que esse cidadão sinta-se sujeito da história. Espera-se que esse sujeito ativo, reconheça e respeite as diferenças e as diversidades, pense e seja capaz de resolver problemas da vida cotidiana, ajudando a encontrar soluções e projetos que envolvam toda a comunidade.



Para o desenvolvimento do projeto, algumas ferramentas digitais serão utilizadas, como: o Padlet, o Google *Maps*, o Microsoft Word (ou outro editor de texto gratuito) e o Google Docs. O potencial educativo e a adequação aos objetivos do projeto foi o principal critério de escolha dessas ferramentas. Busca-se apontar nelas os tipos de interação, as habilidades cognitivas que desenvolvem e os procedimentos que podem ser feitos em sala de aula.

### 3. Fundamentação teórica

---

Vivemos num mundo que está em constante transformação, talvez uma verdadeira revolução no campo cognitivo, com novas formas de lidar com a informação e com o conhecimento. Porém, ainda nos deparamos com desigualdades, preconceitos, falta de alteridade e humanidade. Portanto, torna-se necessário e importante a reflexão sobre o papel de cada um dentro do seu próprio ambiente. É dever da escola estimular o aluno ao questionamento, à problematização e à conscientização frente ao seu papel de cidadão, no que se refere às questões ambientais e sociais que afetam a sua comunidade. Com uma práxis mais social, o projeto se alinha aos pensamentos de Paulo Freire, ainda tão atual, que questiona a educação desconectada com a realidade, que oprime os educandos com uma visão, segundo Freire, “bancária”, onde o educador é visto como sujeito principal e único, enchendo os alunos, estes passivos e ouvintes, de narrativas sem sentido. Para Freire (1987, p. 34), na visão “bancária” da educação, o “saber” é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber.

Não é de estranhar, pois, que nesta visão “bancária” da educação, os homens sejam vistos como seres da adaptação, do ajustamento. Quanto mais se exercitem os educandos no arquivamento dos depósitos que lhes são feitos, tanto menos desenvolverão em si a consciência crítica de que resultaria a sua inserção no mundo, como transformadores dele. Como sujeitos. (FREIRE, 1987, p. 34).

Portanto, o projeto tem como proposta fomentar cidadãos críticos e não passivos, pessoas que busquem caminhos para uma vida mais justa, buscando a equidade, sempre pensando no coletivo, no outro, compreendendo o mundo em que se vive, educando para a sustentabilidade e para o resgate de valores, cultura e história.

O conhecimento se constrói nas relações entre as pessoas, com diálogo, podendo ser um forte instrumento de transformação e de libertação, reprimindo a exclusão e a opressão. O diálogo, segundo Bakhtin (1988, p. 123 apud GOULART, 2017), é condição fundamental para se conceber a linguagem. Para Bakhtin, a verdadeira substância da língua, portanto, é constituída pelo fenômeno social da interação verbal, realizada pela enunciação ou das enunciações, isto é, do uso social que se faz da linguagem.

Com diversas “vozes” e interpretações sobre um mesmo tema, sem que necessariamente haja o certo ou o errado, acontece naturalmente a complexa arte de aprender, de forma contínua, se transformando numa verdadeira aventura, num mundo de incertezas e possibilidades, construindo uma teia onde ideias e pessoas se entrelacem.

Aprender é, com efeito, algo rico, complexo e apaixonante e está muito longe das ideias correntes que povoam as teorias pedagógicas ou o senso comum. Aprender não é memorizar algo pronto e limpo, apresentado de fora. É sim, a aventura de mergulhar em universos caóticos que compreendem reais dimensões de susto para desvendá-los criativa e corajosamente. Aprender implica sujar-se, no sentido de misturar o acerto com o erro, na elaboração de hipóteses explicativas eivadas de incompletudes durante o processo de apropriação de conhecimentos. Aprender é caminhar num caminho não traçado de antemão, que exige do aprendente um passo no escuro, o qual lhe exige audácia e entrega. (GROSSI, 1995, p. 16 apud STRECK, 2012, p. 14).

Contudo, a escola precisa entender o seu papel diante de tantos desafios e complexidades. Mudam-se os papéis dos educadores e dos educandos e estamos frente à era da informação, portanto, como fazer para saber que “conteúdo” é de fato pertinente? Como aprender? Como ensinar? Para Coscarelli (2017), “a escola precisa encarar seu papel, não mais apenas como transmissora de saber, mas de ambiente de construção do conhecimento”. Diante desse novo ponto de vista, consideramos importante abrir mão de conteúdos sem sentido, para pensar em projetos em que a participação dos alunos seja efetiva no contexto social e que estes sejam capazes de conquistar novos espaços.

Grossi et al. (2014) diz que resultados de estudos revelam que as redes sociais são o modus operandi da GI (Geração Internet) e estar conectado é uma condição essencial para essa geração, porém, segundo o autor, a participação em questões políticas e engajamento cívico e social dos pertencentes a esta geração no Brasil ainda é pequena quando comparada às possibilidades oferecidas pelas TDICS (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) presentes nas redes sociais. Pode-se constatar, então, que as postagens e as curtidas são muitas, porém o seu uso eficaz ainda está restrito e pouco estimulado. Ainda há pouca autoria e envolvimento em questões que mereceriam a atenção do coletivo e da sociedade em prol da cidadania. Apesar do “bom uso” das redes sociais não ser foco do projeto, entendemos que as diversas formas de interação em rede acentuam e valorizam a colaboração entre pares, aproximando a aprendizagem da escola à vida real, levantando sérias questões sociais e de cidadania, além de dar o protagonismo ao aluno.

Ribeiro (2013) alerta para a cultura digital que vem surgindo de umas décadas para cá e é parte da cultura escrita. Para a autora, a cultura digital propicia um novo modo de escrever, por meio de máquinas e de redes telemáticas, o que altera os letramentos e as relações das pessoas com o escrito, o texto, os formatos, os gêneros, as leituras, as formas de produção, publicação, edição, difusão e circulação de objetos de leitura. Surge, então, um novo desafio aos educadores: o de se apropriar dos novos letramentos e seus espaços.

Dessa forma, algumas das “novas” tecnologias estão inseridas no projeto por serem indispensáveis na busca por um aprendizado mais flexível e menos excludente, oferecendo ao usuário a possibilidade de estar conectado com o mundo e por permitir a personalização do ensino, visto que cada indivíduo é único e tem seu próprio tempo e modo para aprender. Com as ferramentas digitais e por meio da internet, por exemplo, pode-se conhecer diferentes lugares, pessoas, objetos, ou seja, trazer a vida real para a escola, de forma assíncrona e/ou síncrona. É importante salientar que todas as ferramentas escolhidas buscam uma comunicação efetiva que favoreça o diálogo e a disseminação do conhecimento construído. O letramento, portanto, torna-se um desafio porque “é mais do que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto no qual a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida das pessoas.”. (SOARES, 2003 apud PEREIRA, 2017, p. 15).

## 4. Público-alvo e objetivos gerais

---

A proposta foi pensada para atender às demandas do 2º e 3º anos do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada, no município do Rio de Janeiro. No entanto, ela pode ser flexibilizada e adequada a diversos contextos, desde que alunos e professores tenham acesso irrestrito à internet. É importante ressaltar que o Projeto ainda não foi implementado na escola em questão. Muitas etapas foram aperfeiçoadas com as sugestões dos professores e dos colegas de curso.

Por ser um Projeto destinado às crianças entre sete e nove anos, é apropriado que se tenha tempo suficiente para executá-lo, haja vista que estamos tratando de alunos em fase de letramento digital, portanto, precisarão se apropriar de algumas ferramentas que, talvez, sejam novidades e para tanto muitas habilidades serão exploradas. Pensando nesse novo mundo letrado, Coscarelli (2017) diz que “o aluno precisa ser um bom navegador e um bom digitador”. Portanto,

se antes era preciso saber escrever com letra cursiva, de preferência legível e bonita, agora é preciso saber digitar, é preciso conhecer as fontes disponíveis no computador e como usá-las. Ainda não precisamos trocar o lápis e a caneta pelo teclado, mas devemos aceitar essa troca como algo previsto para um futuro próximo (...) digitar é apenas um item, mas é um grande passo. (COSCARELLI, 2017, p. 29).

De forma mais ampla, a proposta didática tem como objetivo explorar as linguagens multissemióticas, multimodais e os multiletramentos, oportunizando competências mais abrangentes como: utilizar e se apropriar de diferentes interfaces; buscar, selecionar e organizar informações em ambiente digital; produzir textos escritos, individualmente e/ou coletivamente (utilizando diferentes gêneros) em ambientes digitais. Em cada etapa do projeto, serão apresentados os objetivos mais específicos, adequados a cada fase. Enfatizamos que o uso das ferramentas digitais, assim como o acesso irrestrito à internet, são fundamentais para a evolução e para o bom resultado do projeto. A duração estimada é de um bimestre. O tempo pode e deve se adequar às demandas e condições de cada instituição de ensino. Portanto, é um tempo estimado e não engessado.

## 5. Manual do professor

---

### 5.1. Carta ao professor

Querido professor,

Este manual foi pensado com muito carinho, com o objetivo de orientá-lo de forma clara, prazerosa, dando dicas e mostrando o passo a passo do Projeto que contempla a aprendizagem pela transdisciplinaridade. Foi baseado num trabalho colaborativo e dialógico, buscando desenvolver habilidades tão esperadas para o cidadão do século XXI. Fica a minha expectativa para que o projeto contribua com a sua prática, valorizando e buscando a formação integral do aluno. Espero, ainda, que o tema “Espaço de convivência” seja uma oportunidade de envolver toda a comunidade escolar, num amplo processo democrático, num desafio constante que é a busca de contribuições efetivas para que haja uma relevante transformação social.

A autora.

### 5.2. Público alvo

A proposta foi pensada para atender às demandas do 2º e 3º anos que cursam o ensino regular presencial do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada, no município do Rio de Janeiro. No entanto, ela pode ser flexibilizada e adequada a diversos contextos, desde que os alunos e professores tenham acesso irrestrito à internet.

### 5.3. Objetivos gerais

De forma mais ampla, a proposta didática tem como objetivo explorar as linguagens multissemióticas, multimodais e os multiletramentos, oportunizando competências mais abrangentes como: utilizar e se apropriar de diferentes interfaces; buscar, selecionar e organizar informações em ambiente digital; produzir textos escritos, individualmente e/ou coletivamente (utilizando diferentes gêneros) em ambientes digitais. Em cada etapa do projeto, serão apresentados os objetivos mais específicos, adequados a cada fase. Enfatizo que o uso das

ferramentas digitais, assim como o acesso irrestrito à Internet são fundamentais para a evolução e para o bom resultado do projeto.

## 6. Ferramentas

---

### 6.1. Padlet



Figura 1: Logo do *Padlet*<sup>1</sup>

O Padlet é uma ferramenta gratuita (dependendo do plano), disponível na web, que permite aos usuários criar ambientes de colaboração, compartilhando ideias, postando vídeos, links e imagens on line e em tempo real. Seu uso não tem restrições ao tempo e espaço, trazendo certa espontaneidade, como as novas formas de ensinar e aprender. A ferramenta tem uma relação estreita com o leitor imerso na cultura digital que é aquele que também é protagonista, que interage, produz e navega, busca a autonomia em suas escolhas e postagens, fazendo seu próprio caminho, imprimindo suas particularidades e vivências.

A criação de conteúdo é compartilhada em interfaces chamadas de painéis ou murais. É nesse espaço que o professor pode disponibilizar atividades que envolvam pesquisas, explorando as possibilidades abertas pelos hipertextos. Nos murais, alunos e professores podem escolher o formato que vão publicar os conteúdos, usando imagens de fundo que podem ser pesquisadas na internet fazendo uploads ou mesmo usando as imagens que o aplicativo oferece. Os layouts são diversos: modo livre, ou seja, você pode mexer, ampliar ou diminuir os posts; modo *stream*, onde as postagens ficam numa sequência, uma abaixo da outra, numa coluna; formato “muro”, como se fossem tijolos alinhados; formato tela redimensionando e conectando as publicações; formato “grelha”, organizando o conteúdo em estilo mosaico. Por fim, além de

---

<sup>1</sup> Imagem disponível em: <<https://iqe4efxsuu-flywheel.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2018/04/padlet.png>>. Acesso em: 15 nov. 2018.



tantas possibilidades de layouts, o conteúdo produzido pelo grupo pode ser publicado para outras pessoas através de algumas redes sociais e/ou divulgado pelo endereço eletrônico para as pessoas interessadas.

Vale ressaltar que para usar o Padlet é preciso se cadastrar e para isso é preciso ter uma conta no Google ou Facebook. Veja como é fácil acessar o Padlet e usá-lo como recurso facilitador para a aprendizagem, além de acompanhar as possibilidades de uso da ferramenta, auxiliando professor e aluno para o uso pleno. Seguem dois vídeos de tutoriais:

- Vídeo sobre o uso do Padlet, acessado em 22/11/2017.
- Tutorial Padlet - vídeo, acessado em 17/10/2018.

O link abaixo explica, por meio de textos e imagens, o passo a passo de utilização da plataforma:

- Como usar o Padlet passo a passo, acessado em 21/11/2017.

A imagem a seguir mostra uma pequena ilustração da página do “Mural Virtual”, onde texto e imagem se complementam.

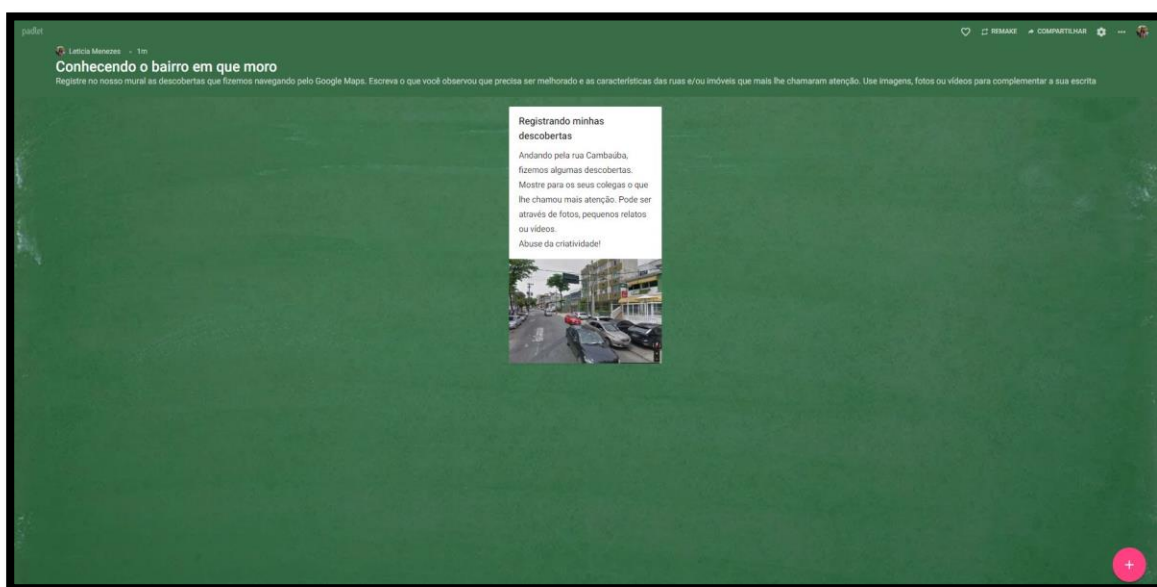


Figura 2: Mural criado no *Padlet*, pela autora, para ilustrar a interface.

## 6.2. Google Docs



Figura 3: Logo da ferramenta *Google Docs*<sup>2</sup>

Há tempos, vemos práticas de leitura e escrita desvincilhadas do prazer e do sentido, vemos professores preocupados com métodos de alfabetização e pouco preocupados em trazer sentido às práticas escolhidas. Em busca de um engajamento maior do aluno, onde haja uma participação mais ativa e criativa nas práticas de escrita e de leitura, optamos pelo Google Docs, um editor de texto que faz parte do pacote Google Drive. Vale ressaltar que outra ferramenta para editar texto de forma colaborativa também pode ser usada.

O Google Docs é um editor de texto que oferece uma série de vantagens: é possível aplicar imagens, fotos, gráficos, caracteres, tabelas, links e até desenhos mais simples. É muito útil por ter revisor ortográfico, permitindo que a criança escreva sem amarras, sem se preocupar com a gramática, mas em dar forma e sentido ao que escreve, com liberdade de expressão. Aos poucos ela vai incorporando as regras gramaticais, de forma mais natural.

O uso da ferramenta é adequado para crianças a partir dos sete anos de idade, constituindo-se em excelente mecanismo para a ampliação do letramento digital, oferecendo ao usuário a possibilidade de trabalhar a multimodalidade já que podemos agregar imagens, desenhos simples, variados tipos de caracteres, algumas planilhas, variados tipos e tamanhos de letras entre outros.

Para se aprofundar um pouco mais sobre a importância da escrita alinhada às “novas” tecnologias de informação e comunicação, destaca-se o artigo de Almeida (2002):

Tecnologia de informação e comunicação na escola: novos horizontes na produção escrita

Trazendo um recorte do artigo citado acima, destacamos a relevante função da escrita com o pensamento de Kramer (2001, p. 114 apud ALMEIDA, 2002) quando diz que

---

<sup>2</sup> Imagem disponível em: <https://acontecendoaqui.com.br/tech/google-utiliza-inteligencia-artificial-para-corriger-textos-no-docs>. Acesso em: 15 nov. 2018.

“escrever é deixar-se marcar pelos traços do vivido e da própria escrita, reescrever textos e ser leitor de textos escritos e da história pessoal e coletiva, marcando-a, compartilhando-a, mudando-a, inscrevendo nela novos sentidos”. Portanto, o objetivo aqui é produzir histórias, trocar experiências, escrever e reescrever ideias, é refletir sobre a prática da escritura e, assim, num vai e volta de informações, tecer uma rede de conhecimentos buscando a transformação social.

O Google Docs é uma excelente ferramenta para registrar as descobertas do grupo, promovendo a escrita colaborativa, inserindo e editando documentos em uma plataforma online.

Através da escrita coletiva motiva-se os alunos a sistematizar, de forma consciente, os saberes que foram construídos ao longo do processo do projeto e, como consequência, levar aos governantes da sua comunidade as observações e descobertas, apresentando intervenções e/ou possíveis soluções para os problemas.

Quando tratamos de alunos que estão em processo de apropriação e ampliação do vocabulário, é comum que haja alguns erros ortográficos. Neste caso, como já foi citado acima, o Google Docs pode ajudar no processo de correção, alertando o aluno, também, acerca da grafia correta das palavras, por sublinhar e sinalizar em vermelho o que foi escrito em desalinho com a norma culta.

Algumas pesquisas apontam que a busca por uma educação colaborativa vem crescendo com o advento da web 2.0<sup>3</sup>. Assim, a busca por ferramentas digitais, que sejam facilitadoras no processo educativo, favorecendo a troca, a interatividade, a construção coletiva e a autonomia mostra-se essencial. O Google Docs é uma dessas ferramentas.

Segue, como dica, o tutorial em vídeo, para o uso do Google Docs:

- Tutorial Google Docs, acessado em 15/11/2017.

---

<sup>3</sup> Em linhas gerais, Web 2.0 diria respeito a uma segunda geração de serviços e aplicativos da rede e a recursos, tecnologias e conceitos que permitem um maior grau de interatividade e colaboração na utilização da Internet. Definição retirada de: <[http://www.usp.br/anagrama/web2.0\\_Bressan.pdf](http://www.usp.br/anagrama/web2.0_Bressan.pdf)>, acessado em 23/11/2017.

### 6.3. Google Maps



Figura 4: Logo da ferramenta *Google Maps*<sup>4</sup>

O *Google Maps* é um aplicativo que oferece serviço gratuito pela Google, permitindo aos usuários acessarem mapas online e imagens por satélite de todo o mundo. Pode ser acessado por diferentes navegadores e é acessível para ANDROID e IOS.

A ferramenta oferece uma interface bem intuitiva, com desenhos, imagens e palavras chaves que facilitam a navegação, sendo apropriado para alunos com a faixa etária entre sete e nove anos.

Com o *Maps* é possível traçar rotas a pé, de carro ou bicicleta e os usuários de ANDROID já conseguem acessá-lo no modo offline.

A ferramenta possibilita ao aluno se localizar espacialmente, além de fornecer informações importantes, visuais e escritas, sobre um determinado lugar.

Professor, abaixo você encontrará tutoriais que o ajudarão a conhecer mais os recursos que o *Google Maps* oferece:

- Como usar o *Google Maps*, acessado em 21/10/2018.
- Dicas para acessar o *Google Maps* do seu celular, acessado em 21/10/2018.

---

<sup>4</sup> Imagem disponível em: <https://localcave.com/blog-de-viagem/aplicativos-de-viagem/google-maps-logo/>. Acesso em: 15 nov. 2018.

## 7. Orientações para o projeto

---

Descreve-se agora as etapas do Projeto direcionada a você, professor. Nela, encontra-se o passo a passo da proposta. Como resultado final dessa sequência, teremos uma carta direcionada à comunidade e aos governantes locais com ideias de melhorias para o entorno em que vivem e/ou convivem.

### 7.1. Você conhece a rua da sua Escola e arredores? Navegando pela história... - Conhecimento prévio

Esta etapa consiste em analisar o conhecimento prévio do aluno sobre o tema, estimulando a sua participação por meio de questionamentos e problematizações, a fim de aguçar a curiosidade e trazer à tona possíveis dúvidas. Além disso, servirá para contextualizar os alunos e dar-lhes condições de conhecer mais a história do bairro por onde transita diariamente. Portanto, para enriquecer esse momento, você deve reunir, antecipadamente, informações sobre como era a rua/quarteirão/bairro da escola, o que havia antes, como eram as construções e as pessoas que transitavam pelas ruas.

Para contextualizar o aluno, você deverá sugerir e orientar a navegação pela internet em busca de fontes históricas confiáveis. Essas fontes são importantes, pois nortearão a análise de mudanças e permanências, semelhanças e diferenças nas paisagens, nas vestimentas e nos hábitos e costumes da população. Por fim, atentá-los para a necessidade e urgência de valorizarmos a cultura local a fim de entendê-la e transformá-la. A navegação pode ser feita em dupla.

Abaixo, seguem algumas sugestões de sites para as pesquisas. Vale lembrar que os sites devem ser adequados aos lugares/ambientes que se deseja pesquisar.

- Imagens que mostram ruas antigas do bairro Jardim Guanabara, acessado em 22/11/2017.
- Blog contando um pouco da história da Rua Cambaúba, acessado em 22/11/2017.

Agora, você vai mediar a navegação e a construção do conhecimento por meio de algumas perguntas que deverão ser respondidas oralmente, num primeiro momento, e debatidas entre os colegas.

- Como era a rua da sua escola e seus arredores?
- Por que você acha que ela se chama Cambaúba? O que significa esse nome?
- Ela sempre foi assim?

- Você acha necessário identificar as ruas por nomes , números e/ou letras? Por quê?
- As ruas eram mais movimentadas ou mais tranquilas? Tinha muito movimento de pedestres? O que encontro enquanto “navego” pelas ruas de antigamente?
- Elas eram bem cuidadas? Na sua opinião, o que poderia deixá-las melhor?
- Atualmente, a rua Cambaúba se parece com a rua em que você mora?
- Como eram as construções? Havia casas e prédios altos? Lojas comerciais? As construções parecem modernas?
- Será que quando as ruas foram construídas havia um planejamento a fim de facilitar a locomoção de deficientes físicos?
- Tinha luz elétrica?
- Você observou algum transporte público?

Algumas das respostas acima poderão ser respondidas apenas com os sites sugeridos por você e outras vão requerer dos alunos algumas habilidades referentes à navegação por outras fontes confiáveis. Portanto, fique atento às demandas que poderão surgir durante a pesquisa pela internet.

Depois da navegação, a dupla vai relatar oralmente ao grupo o que achou mais interessante e você deve mediar as dúvidas e instigar a criticidade, problematizando situações.

### **Objetivos específicos dessa etapa:**

- Reconhecer as mudanças na paisagem com o decorrer do tempo;
- Conhecer a história do lugar onde mora e convive;
- Perceber que faz parte da história e sentir-se responsável por ela;
- Compreender a importância da rua ter um nome como forma de localização e valorização da história;
- Reconhecer que as ruas são diferentes umas das outras e que os nomes que recebem podem ter ligação com as características que as constituem;
- Observar paisagem, percebendo informações;
- Observar e distinguir os tipos de construção;
- Identificar as características principais do bairro.

**Tempo estimado:** dois tempos de 50 minutos para a navegação na internet e um tempo de 50 minutos para os relatos orais. Esse tempo pode variar dependendo do número de alunos. Lembrando que não há necessidade dos tempos serem ministrados num mesmo dia.

## 7.2. Conhecendo mais a rua onde eu estudo e seus arredores

Na segunda etapa, apresente ao grupo a compilação das principais respostas que foram relatadas e discutidas oralmente na etapa anterior, refletindo e delineando caminhos para alcançar novas descobertas. As dúvidas que surgiram são as molas propulsoras para motivar a nova pesquisa.

Essa etapa consiste em fazer com que o aluno visualize, por meio da realidade aumentada, situações reais e atuais da rua da escola e seu entorno dando sentido ao aprendizado, traçando relações e confrontando ideias e conceitos que foram descobertos com a pesquisa feita anteriormente, motivando e fortalecendo o senso de observação.

Professor, apresente aos seus alunos a ferramenta *Google Maps* e suas funções (lembre que encontrará as possibilidades de uso no item “Ferramentas”). A seguir, promova um momento para que os alunos, individualmente ou em duplas, naveguem pelo *Google Maps*, aleatoriamente, para que possam se familiarizar com os recursos. O tempo de 15 minutos é suficiente. Depois do tempo da familiarização, estrategicamente, você guiará os alunos para novas descobertas. Pedirá para que digitem o nome da rua da escola no canto esquerdo superior.

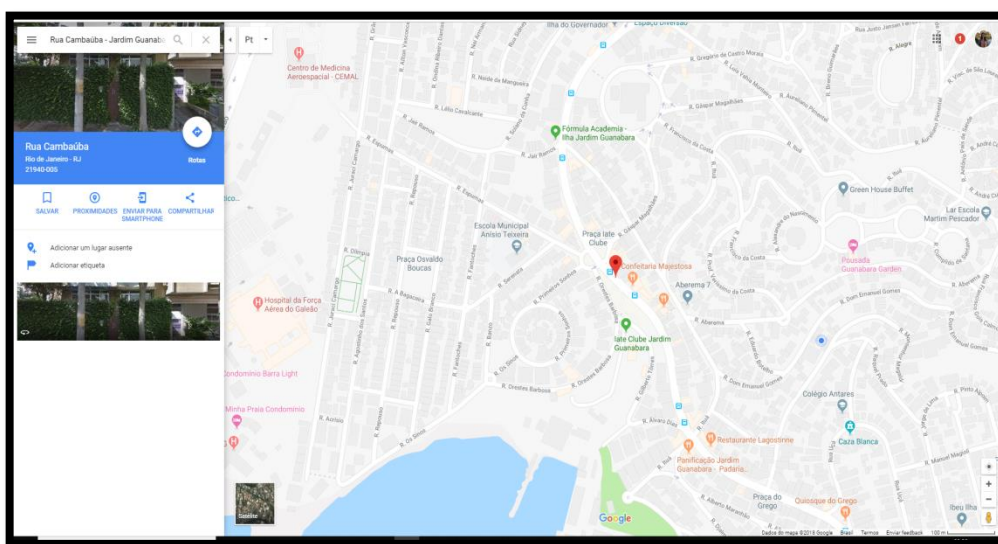


Figura 5: tela do *Google Maps*<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Imagem disponível em: <https://goo.gl/maps/Tx7zEC1CRXy>. Acesso em: 15 nov. 2018.



Oriente os seus alunos em relação ao significado do balãozinho vermelho (localização do lugar que foi digitado) e, em seguida, sugira que ele arraste o bonequinho, que fica ao lado inferior direito, assim ele conseguirá acessar o *Street view* e ver imagens reais da Rua Cambaúba (nome da rua em que estuda). A navegação deve ser guiada e orientada e você, professor, deverá fornecer coordenadas e estratégias para que o olhar do aluno esteja focado e refinado para questões que poderão ser retomadas futuramente, gerando bons desdobramentos.

Em momentos oportunos, peça-lhes que usem as ferramentas de captura de imagem para que elas sejam usadas posteriormente como registro das descobertas da turma (Registro que será feito no Google Docs).

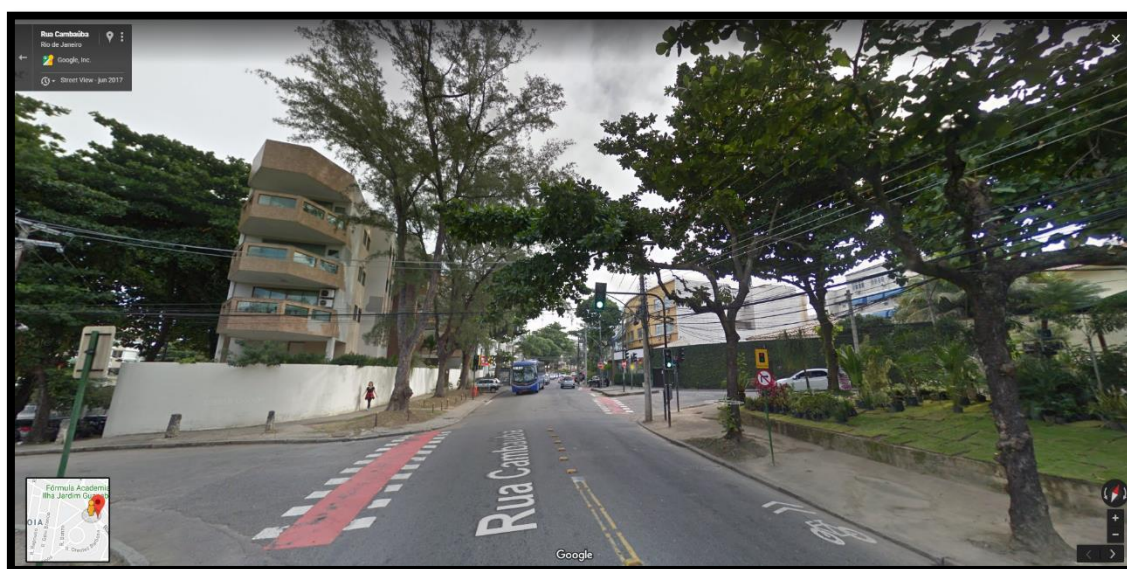


Figura 6: Imagem da rua Cambaúba capturada do recurso *Street View*

Outra opção, diferente da ferramenta de captura é salvar o link e compartilhá-lo de diferentes maneiras. Veja:



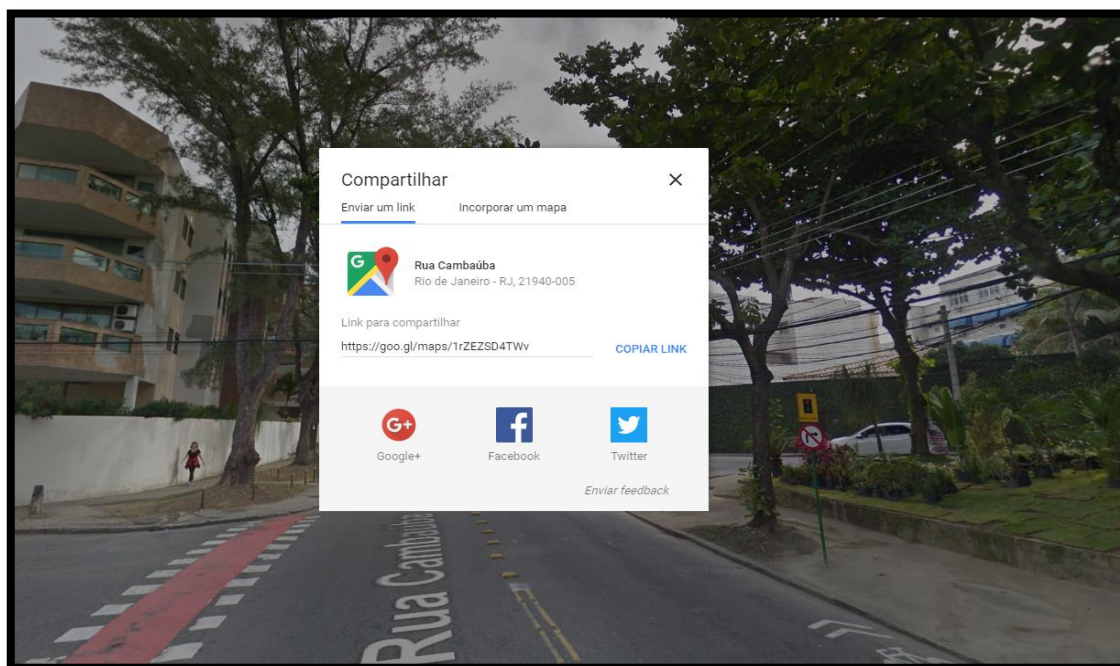


Figura 7: Imagem capturada do *Street View* para ilustrar as possibilidades de compartilhamento

É importante que o aluno navegue por toda a extensão da rua e seus arredores. Nesse momento é importante que, como facilitador e mediador, você oriente a navegação fazendo algumas provocações:

Seguem algumas sugestões de perguntas para direcionar a pesquisa:

- As construções são mais modernas ou antigas daquelas que você pesquisou nos sites anteriores? Que diferenças há entre elas?
- O calçamento está preservado/bem cuidado?
- A acessibilidade foi um aspecto pensado ao decorrer da construção dessa rua?
- Os carros parecem estacionar corretamente nas vagas oferecidas? As vagas parecem ser suficientes?
- Há sinalização para pedestres e motoristas?
- A rua é arborizada?
- Há lixo pelo chão?
- O que caracteriza um quarteirão?
- Onde encontramos os nomes das ruas?

**Tempo estimado:** 15 minutos para a navegação intuitiva e 2 tempos de 50 minutos para a observação, navegação guiada e captura de imagens. Esse tempo pode sofrer alterações,

dependendo da habilidade do grupo em relação à ferramenta, do número de alunos e dos aspectos que se quer observar.

### **Objetivos específicos dessa etapa:**

- Reconhecer deficiências e carências no próprio bairro;
- Desenvolver o pensamento espacial;
- Compreender e conscientizar sobre a importância de preservar o ambiente;
- Observar inadequações geradas pelo próprio ser humano e identificar formas de preservação;
- Perceber que nem todos têm os direitos respeitados;
- Conscientizar sobre a importância de se pensar na acessibilidade;
- Interagir de forma respeitosa com os colegas de grupo, ouvindo opiniões e sugestões sabendo respeitar as diferenças;
- Reconhecer atitudes corretas com o ambiente;
- Conhecer e transitar pelos espaços que vive de forma consciente;
- Levantar situações- problemas no decorrer do trajeto de navegação;
- Desenvolver o letramento digital por meio da ferramenta *GoogleMaps*.

### **7.3. Registrando as descobertas: Será que existe um mundo ideal?**

Chegou a hora do registro! Registrar o que é mais importante requer algumas habilidades, como capacidade de síntese, conhecer regras de ortografia e gramática, escrever com coerência e adequação.

A ideia é compilar no Padlet o que o grupo considerou relevante nas pesquisas feitas nas etapas anteriores. Como estamos falando de uma ferramenta que não é conhecida de todos, é primordial a apresentação e o passo a passo para o seu uso efetivo (dicas no item “Ferramentas”).

Deve-se estimular o uso de imagens que estejam contextualizadas com o que é lido e incentivar os comentários construtivos nas produções dos colegas. Tais apontamentos devem ser avaliados em todo o seu processo. Devem ser observados aspectos na construção da escrita, na seleção dos materiais, aspectos de liderança, de cordialidade, de interatividade com a ferramenta e com os colegas.

Nessa etapa espera-se que os alunos postem nos “murais” o que consideram questões relevantes e que devem ser debatidas entre a comunidade sobre a rua da escola e seu entorno, abrangendo questões históricas e atuais.

A atividade pode ser feita em dupla. Além da postagem com comentários escritos e uso de imagens, os alunos devem comentar na postagem feitas pelos colegas. Abaixo, encontra-se uma simulação do que pode ser feito:

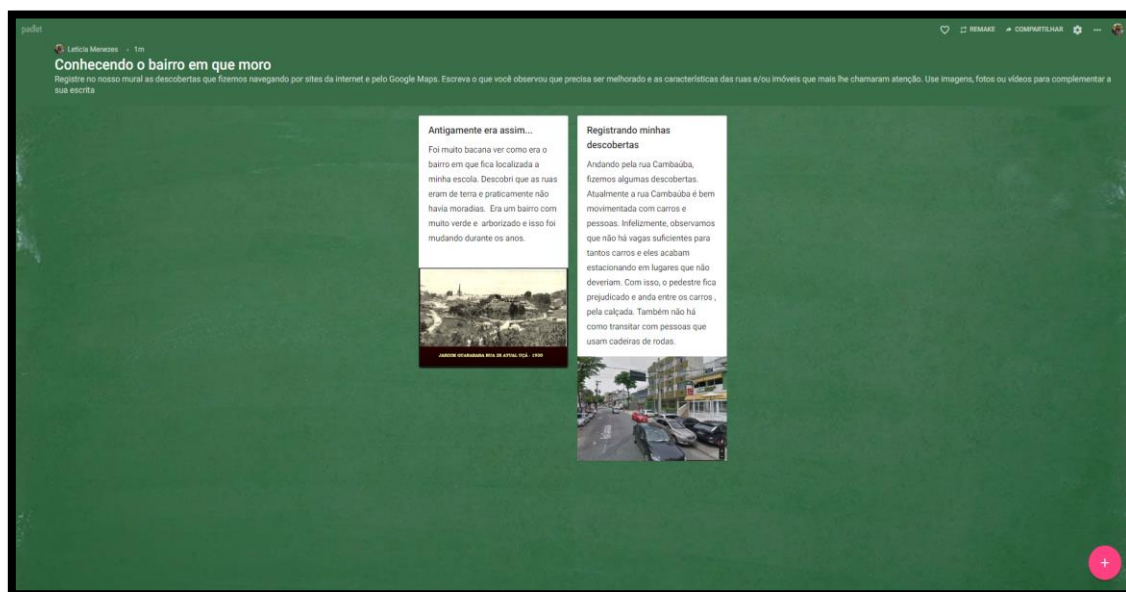


Figura 8: Imagem criada, pela autora, no *Padlet* demonstrando situações de postagens<sup>6</sup>

**Tempo estimado:** 4 tempos de 50 minutos que podem ser divididos em momentos diferentes.

#### **Objetivos específicos dessa etapa:**

- Explorar o uso das linguagens multimodais e semióticas;
- Expandir as práticas de linguagem;
- Propiciar diferentes formas de manifestação;
- Exercitar a capacidade de síntese;
- Reconhecer a sua responsabilidade como cidadão;
- Desenvolver valores como solidariedade, respeito e honestidade;
- Imergir em mais uma ferramenta digital educativa;
- Desenvolver a criatividade;

<sup>6</sup> Imagem disponível em: <[https://padlet.com/leticia\\_cristiani1/nt5ewk1jmlnm](https://padlet.com/leticia_cristiani1/nt5ewk1jmlnm)>. Acesso em: 15 nov. 2018.

- Valorizar e respeitar as diferenças entre as pessoas e suas vivências culturais e sociais.

#### **7.4. Hora de produzir!**

Nesta etapa ocorrerá a organização das ideias, produzindo conhecimento de forma coletiva, colaborativa, crítica e consciente, transformando o conhecimento em ação social. Para esse momento, sugere-se o uso do Google Docs.

Objetivando-se a uma escrita colaborativa com participação ativa de todo o grupo no processo, o ideal é que cada criança possa usar o computador individualmente e que tenha um e-mail (Esse é um processo que pode ser viabilizado pelo professor e pela escola antes mesmo do início do Projeto, pois pode requerer autorização dos pais).

Pensando numa média de 25 alunos por turma (realidade da Escola Modelar Cambaúba), você pode criar grupos com 5 participantes, que trocarão ideias entre si, compartilhando fotos, imagens, documentários e vídeos no mesmo documento, criado no Google Docs. Essa produção pode acontecer dentro e fora da escola, de forma síncrona ou assíncrona (fica a seu critério, professor). A ideia é que surjam cinco cartas com abordagens e críticas diferentes.

O objetivo dessa etapa é construir coletivamente cartas e que estas sejam enviadas por e-mail aos respectivos governantes. No caso dos alunos que moram na Ilha do Governador, onde se situa a Escola Modelar Cambaúba, a carta deve ser enviada ao subprefeito da região.

As características pertinentes ao gênero “carta” enviadas por e-mail devem ser previamente explicadas por você e/ou apresentadas por meio de alguns exemplos que encontramos em sites confiáveis na internet. Aliás, o próprio Google Docs apresenta um modelo de carta.

Dicas de sites para o professor explorar o gênero carta/e-mail:

- O carteiro chegou! Aprendendo a escrever cartas - Dica de projeto
- Alguns relatos de sucesso com o uso de e-mails com alunos do Ensino Básico
- Dica de livro compartilhado em SlideShare: O carteiro chegou

Depois de produzida, revisada e, por vezes, reescrita, a carta deverá ser enviada por e-mail, contendo todas as insatisfações e observações que o grupo fez ao longo do processo. Podem seguir, em anexo, imagens que complementam o texto produzido. O documento também poderá ser enviado/disponibilizado aos pais e à comunidade escolar por e-mail ou site da escola.

**Tempo estimado:** 2 tempos de 50 minutos para a apresentação do gênero carta ( o professor deve explorar o gênero em diferentes contextos); 5 tempos de 50 minutos para a produção da carta (Esse momento deve ser dividido em etapas para ser feito com tranquilidade; inclui tempo de reescritura com as observações que devem ser feitas pelo professor)

**Objetivos específicos dessa etapa:**

- Transformar conhecimento em ação social;
- Desenvolver consciência crítica e senso de responsabilidade;
- Utilizar as tecnologias digitais de forma crítica, consciente e transformadora;
- Produzir sentido ao que se aprende;
- Contribuir para uma formação global do ser humano;
- Empregar as variantes linguísticas de forma adequada ao contexto, aos sujeitos envolvidos e à situação comunicativa;
- Perceber os conteúdos ideológicos, culturais e sociais que se manifestam nos textos;
- Buscar estratégias para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

## 8. Avaliação

---

Sob uma perspectiva de formação integral do aluno, visa-se uma avaliação que valorize e promova ao máximo a capacidade de cada um, levando em consideração os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais, buscando uma visão holística do ser humano, que não valorize somente o cognitivo. Diante dessa expectativa, o projeto inspira-se na tipologia de Zabala (1998) que, segundo o autor, objetiva um ensino não centrado em certos parâmetros finalistas para todos, mas nas possibilidades pessoais de cada um dos alunos, onde a avaliação é tida como um meio para garantir a superação de dificuldades e uma aprendizagem significativa e prazerosa.

O tema do projeto “Lugares de convivência” é transversal porque dialoga com as diversas áreas do conhecimento, rompendo com a fragmentação, trazendo mais sentido ao que se aprende, implicando os alunos como sujeitos de transformação. Portanto, trata-se de uma proposta que reflete e atua de forma mais consciente na educação de valores e atitudes em todas as áreas, com um fim mais político-social.

O projeto foi desenvolvido com o desejo de valorizar as singularidades de cada aluno e, portanto, segundo Zabala (1998), é impossível estabelecer níveis de avaliação universais. Diante de tanta diversidade, onde cada um de nós traz consigo uma bagagem de vivências e experiências, a avaliação não pode ser estática e deixa de ser centrada somente no aluno. A turma, o aluno e o professor formam uma equipe e contribuem em todo o processo de ensino e aprendizagem. Desse modo, a avaliação é global e, muitas vezes, o resultado do projeto varia de acordo com o grupo que o compõem. Considerando tanta complexidade e incertezas, já que somos únicos e, ao mesmo tempo, tão diferentes, Zabala sugere, ao longo do processo, uma avaliação reguladora, que é aquela que permite que o planejamento se adeque às necessidades de cada aluno, prevendo um plano de intervenção, onde desafios mais adequados e ajudas mais contingentes surjam a fim de se adaptar às novas necessidades.

Apresentaremos, em cada fechamento de uma etapa, tabelas que avaliarão os conteúdos factuais/conceituais, procedimentais e atitudinais. Além de facilitar o registro feito pelo professor, a tabela poderá ser usada para verificar se os resultados foram os almejados. Sendo assim, o professor poderá repensar o caminho, traçando novas estratégias, retomando ou ajustando os conceitos, adequando a proposta à realidade do grupo, ou seja, pensando em decisões mais condizentes e convenientes. Essa reflexão pode ter impactos positivos na prática.

## 8.1. Rubricas para avaliação

Professor, as tabelas a seguir foram adaptadas às necessidades de um grupo, usando critérios para avaliar os conteúdos relacionados a fatos/conceitos, procedimentos e atitudes, etapa por etapa. Se julgar necessário, use-as ou adapte-as às características e necessidades do seu grupo.

<b>Legenda:</b> S: sim    N: não    P: parcialmente
--

### 8.1.1 Você conhece a rua da sua Escola e arredores? Navegando pela história...

Aluno:		
Fatos e conceitos	Procedimentos	Atitudes
- Consegue descrever, com clareza, as características do bairro que visualizou pela internet? ( )	- Navega pela internet com desenvoltura, buscando sites confiáveis? ( )	- Consegue expor as suas dúvidas? ( )
- Compara as ruas do bairro com riquezas de detalhes? ( )	- Realiza observações de acordo com o roteiro sugerido pelo professor? ( )	- Presta atenção às orientações do professor? ( )
- Percebe as mudanças e permanências nos bairros? ( )	- Interage com facilidade com o computador e seus recursos, manuseando o mouse em conexão com as interfaces disponíveis? ( )	- Reconhece-se como parte integrante do ambiente em que vive? ( )
- Reconhece os diferentes tipos de construção? ( )	- Expressa-se oralmente, com clareza, contando ao grupo as suas observações, experiências e expectativas? ( )	- Sabe participar de conversas coletivas, apresentando ideias e ouvindo o outro? ( )
- Percebe a circulação de pessoas, assim como as suas vestimentas e possível circulação de mercadorias? ( )	- Compreende o que vê e/ou lê, identificando fatos e dados? ( )	- Utiliza o material disponível de forma organizada? ( )

- Reconhece com facilidade a rua da escola? ( )		
---	--	--

### 8.1.2. Conhecendo mais a rua onde eu estudo e seus arredores

Aluno:		
<b>Fatos e conceitos</b>	<b>Procedimentos</b>	<b>Atitudes</b>
- Reconhece as deficiências, carências e problemas no bairro durante a navegação? ( )	- Maneja com desenvoltura os recursos oferecidos pelo <i>Google Maps</i> ? ( )	- Aprecia trabalhar em dupla e/ou em grupo? ( )
- Reconhece as diferentes formas de poluição e /ou má conservação das ruas? ( )	- É capaz de levantar informações por meio de observações de imagens e textos? ( )	- Obedece e segue as regras e orientações dadas pelo professor? ( )
- Compara as ruas atuais com as ruas antigas, tecendo relações entre elas? ( )	- Utiliza corretamente legendas para identificação de fotos, ruas e outros? ( )	- Tem consciência que a ação individual é importante para a preservação dos espaços públicos? ( )
- Interpreta legendas, fotos e mapas com facilidade? ( )	- Capturou as imagens do <i>Google Maps</i> seguindo as dicas e orientações recomendadas pelo professor? ( )	- Percebe a necessidade de respeitar as diferenças entre as pessoas, observando que nem todos têm os seus direitos respeitados? ( )
- Situa-se no tempo e espaço por meio da ferramenta <i>Google Maps</i> ? ( )		



**8.1.3. Registrando as descobertas: Será que existe um mundo ideal?**

Aluno:		
Fatos e conceitos	Procedimentos	Atitudes
- Distingue as imagens antigas das atuais, indicando as diferenças entre elas? ( )	- Planeja, com a ajuda dos colegas e/ou professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores, a finalidade e a circulação (onde o texto vai circular)? ( )	- Consegue expor as suas dúvidas? ( )
- Localiza fotos e imagens para inseri-las aos textos? ( )	- Rele e revisa o texto, fazendo a reescritura sugerida pelo professor e/ou colegas? ( )	- Participa, ouvindo atentamente a opinião e sugestão dos colegas e/ou professor? ( )
- Identifica os pontos mais significativos da pesquisa para registrá-los nas postagens? ( )	- Consegue organizar a postagem implicando a ideia de sequência (antigo/atual; antes/depois; mudanças/permanências)? ( )	- Demonstra empatia, valorizando as atitudes benéficas ao outro e ao ambiente? ( )
- Explica, com clareza e senso crítico, o que aprendeu/conheceu nas etapas anteriores? ( )	- Os registros são escritos com clareza, de acordo com a norma culta? ( )	- Respeita as regras de convívio nas interações, administrando conflitos de forma amistosa? ( )
	- Interage com facilidade com a interface do Padlet, usando seus recursos em potencial? ( )	

### 8.1.4. Hora de produzir!

Aluno:		
<b>Fatos e conceitos</b>	<b>Procedimentos</b>	<b>Atitudes</b>
- Identifica a função social do texto que circulará pela comunidade escolar e será destinado a governantes locais? ( )	- Planeja, com a ajuda dos colegas e/ou professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores, a finalidade e a circulação (onde o texto vai circular)? ( )	- Escuta, com atenção, a fala dos professores e colegas? ( )
- É capaz de selecionar as informações e imagens mais relevantes para serem usadas no e-mail? ( )	- Rele e revisa o texto produzido com o professor e colegas, corrigindo e aprimorando, estando atento a ortografia e a pontuação? ( )	- Aceita sugestões do grupo, solicitando esclarecimentos, cordialmente, quando necessário? ( )
- Reconhece a escrita como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias? ( )	- Utiliza, com desenvoltura, o Google Docs para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis? ( )	- Reconhece a importância dos serviços públicos? ( )
	- Utiliza, ao produzir o texto, grafia correta de palavras, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação? ( )	- Envolve-se, espontaneamente e com encantamento, com as atividades propostas? ( )
	- Consegue ler, escutar e produzir textos multissemióticos com autonomia, fluência, criticidade, estabelecendo conclusões? ( )	- Partilha informações, experiências, ideias e sentimentos com os colegas e/ou professor? ( )

## Considerações Finais

---

Diante do complexo desafio de desenvolver novas competências, mudando paradigmas, fazendo com que o aluno do século XXI seja capaz de atuar ativamente na sociedade atual, preparando-os para a vida real, o projeto buscou apoio nas novas tecnologias de informação e comunicação. Warschauer e Ware (2008, apud COSCARELLI e COIRO, 2014), concluem que a tecnologia, alfabetização, cultura e sociedade estão completamente entrelaçadas e que as experiências formais e informais se completam e se relacionam. Podemos complementar concluindo que a internet, junto às novas ferramentas digitais, nos oportunizou e propiciou essa riqueza.

Assim sendo, a proposta pautou-se na evidência e na urgência de se buscar trabalhos mais cooperativos, colaborativos e, por consequência, mais criativos. Santaella (2007:78 apud AZZARI e CUSTODIO, 2014, p. 84) destaca o processo criativo como sendo mais importante do que o trabalho finalizado e que trabalhar num ambiente colaborativo online pode promover a inclusão ao engajar indivíduos e até comunidades inteiras na participação em diferentes esferas sociais presentes na rede.

Azevedo (2013) defende que um dos principais fatores de transformação do nosso comportamento é a educação. Foi pensando numa escola que pode transformar e produzir conhecimento que se pautou essa experiência; preocupando-se com a formação de cidadãos críticos que saibam defender os seus direitos, sendo atuantes e esclarecidos, buscando sempre o diálogo, aliados ao uso consciente das novas tecnologias. Como o público alvo do projeto encontra-se em processo e aprimoramento da leitura e escrita, espera-se que os educadores entendam e valorizem os diferentes tipos de produção, o aprendizado que vem do aluno e de sua vivência e alinhem tudo isso às práticas escolares.

Em síntese, consideramos, ainda, que esta experiência se faz necessária porque alia referências teóricas com práticas que buscam contribuir para os letramentos que se dão em ambientes digitais. Com uma linguagem flexível e prática, o professor ainda pode adequar e ajustar a sua realidade.

## Referências Bibliográficas:

---

**AZEVEDO**, Ranielli. Experiências de interação.gov.br: um exercício de leitura e cidadania. Belo Horizonte, 2013. In. **COSCARELLI**, C. V. Tecnologias para aprender (Orgs.). São Paulo: Parábola, 2016.

**AZZARI**, Eliane; **CUSTODIO**, Melina. Fanfics, Google Docs... e a produção textual colaborativa. In. **ROJO**, Roxane (organização). Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs. 1. ed. – São Paulo: Parábola, 2013.

**ALMEIDA**, M. Prática e Formação de Professores na Integração de Mídias, Série “Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias” - Programa Salto para o Futuro, Setembro, 2003.

Disponível em:

<[http://teleduc4.letas.ufmg.br:8000/cursos/diretorio/apoio\\_77\\_15/ALMEIDA\\_PEDAGOGIA%20DE%20PROJETOS%20E%20INTEGRACAO%20DE%20MIDIA.pdf](http://teleduc4.letas.ufmg.br:8000/cursos/diretorio/apoio_77_15/ALMEIDA_PEDAGOGIA%20DE%20PROJETOS%20E%20INTEGRACAO%20DE%20MIDIA.pdf)>. Acesso em: 07 nov. 2017.

**BRASIL**. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em:

<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 07 nov. 2017.

**COSCARELLI**, C. V.; **COIRO**, J. Reading multiple sources online. Linguagem & 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>>. Acesso em: 07 nov. 2017. (Tradução disponível no Teleduc)

**COSCARELLI**, Carla. **RIBEIRO**, Ana (organizadoras). Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3.ed.;2 reimp. - Belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2017

**DE ALMEIDA**, Maria Elizabeth Bianconcini. Tecnologia de informação e comunicação na escola: novos horizontes na produção escrita. 2002. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=8591095939135207206&hl=pt-BR&as\\_sdt=2005&scioldt=0,5](https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=8591095939135207206&hl=pt-BR&as_sdt=2005&scioldt=0,5)>. Acesso em: 21 out. 2018.

**FREIRE**, Paulo. Pedagogia do Oprimido, 17<sup>a</sup>. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

Disponível em: Pedagogia do Oprimido. Acesso em: 02 out. 2018.

**GROSSI**, Maria Gorett Ribeiro; **LOPES**, Aline Moraes; **JESUS**, Patrick Medeiros de; **GALVÃO**, Reinaldo Ríchar Oliveira. 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. ISSN: 1807-9288

**STRECK**, Danilo. Qual o conhecimento que importa? Desafios para o currículo. Currículo sem Fronteiras, v.12, n.3, p.8-24, set/dez 2012. Disponível em:

<<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/streck.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2018.

**ZABALA**, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Tradução de Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre. Reimpressão 2010, p.194-221, Artmed, 1998. Disponível em:

<<https://www.ifmg.edu.br/ribeiraodasneves/noticias/vem-ai-o-iii-ifmg-debate/zabala-a-pratica-educativa.pdf>>. Acesso em: 23 out. 2018.