



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE LETRAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E ENSINO

LILIANE ROCHA ALMEIDA COSTA

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DO  
EMPREENDEDORISMO COMO PRÁTICA SOCIAL**

BELO HORIZONTE

2017

LILIANE ROCHA ALMEIDA COSTA

**O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DO  
EMPREENDEDORISMO COMO PRÁTICA SOCIAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino.

**Orientadora:** Dra. Luciana de Oliveira Silva

BELO HORIZONTE

2017

## SUMÁRIO

1. Considerações iniciais .....	04
2. Justificativa .....	05
3. Objetivos de ensino .....	06
4. Referencial teórico .....	07
4.1 Letramento digital: inclusão social e digital .....	07
4.2 O Ensino do Empreendedorismo como prática social na cultura digital .....	11
4. 2.1 O Empreendedor como inovador de contextos .....	17
4.3 Tecnologia como Ferramenta de ensino e como Objeto de ensino .....	20
5. Manual do Professor .....	23

## 1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O inevitável impacto das tecnologias nas práticas pedagógicas atuais, reivindica novas formas de construir significados e dinamizar o aprendizado, a partir da ampla quantidade de recursos linguísticos multimodais, semióticos e midiáticos disponíveis no ambiente digital. Isso exige, também, os multiletramentos, assim este projeto de ensino propõe-se a desenvolver o tema *Empreendedorismo como prática social*, por meio do uso das “novas tecnologias”, que atuam nessa oportunidade de ensino/aprendizagem como “ferramenta de ensino” e como “objeto de ensino” (LORENZI; PÁDUA, 2012, p.39). O empreendedorismo como campo de pesquisa e estudo acadêmico tem sido considerado por diversas áreas das ciências humanas e sociais, a saber: a economia, a psicologia, a sociologia e a administração. Não é pretensão limitar a presente proposta ao contexto empresarial, e sim, abordá-lo sob a perspectiva de empreender em diferentes situações cotidianas, inclusive no meio digital, já que as novas tecnologias estão cada vez mais presentes nas práticas sociais como meio de interação e comunicação (letramento digital).

De forma extracurricular, o projeto possui 10 (dez) encontros, distribuídos em 5 (cinco) etapas, ora presencial e ora a distância (semipresencial), com metodologias de ensino/aprendizagem predominantemente ativas, no aluno e na sua participação, “que passa a ser o protagonista nesse processo dinâmico de transformação e de produção de conhecimento e não mais um simples reproduzidor de saberes” (TANZI NETO et al., 2013, p. 138 citando COPE; KALANTZIS, 2008a).

Fazendo uso didático das novas tecnologias, procuramos, de forma introdutória, abordar os contextos em que o empreendedorismo está inserido e seu espaço na sociedade. A partir disso, abordaremos as características empreendedoras, visando despertar o interesse dos aprendizes para a crucial necessidade de se desenvolver um perfil empreendedor, seja para inserção no mercado de trabalho, seja para a vida em sociedade (práticas sociais). Desta forma, acreditamos que o aluno pode ser provocado a atuar como agente de transformação em seu meio social, exercendo autonomia, colaboração e papel social ativo.

Para esse contexto de aprendizagem, consideramos a presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea, que, assim como a tecnologia da escrita, também precisam ser adquiridas. Pretendemos, pois, voltar à atenção dos educandos para as relações sociais, tanto em ambientes presenciais como virtuais. A intenção é

instruí-los sobre como devem comportar-se nesses ambientes, sendo eles futuros empreendedores letrados digitalmente. É imprescindível atentar para a forma como estão expondo ideias, opiniões, argumentos e, sobretudo, participando de discussões provenientes de seus grupos sociais. Para tanto, é preciso desenvolver não somente o letramento no contexto específico ao qual estamos nos referindo (empreendedorismo), mas, sobretudo, o letramento em si, bem como o próprio letramento digital, a fim de que seja possível construir sentido a partir da combinação de textos multimodais, multissemióticos e multimidiáticos, bem como promover a ampliação da capacidade de localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente e se posicionar diante delas.

## **2. JUSTIFICATIVA**

A proposta de inserção do empreendedorismo na educação básica tem sido resultado da emergente demanda por pessoas com perfil empreendedor, isto é, pessoas com múltiplas competências, atuantes como solucionadoras de problemas contextuais, que saibam se sobressair diante de novos desafios e que também saibam como deve ser o comportamento nos diversos ambientes/contextos, sejam eles presenciais e/ou virtuais.

A escola, por sua vez, deve reconhecer sua contribuição na formação dos futuros empreendedores, inclusive nos anos iniciais da educação, com o intuito de que o aprendiz possa aplicar o conhecimento adquirido em suas próprias práticas sociais cotidianas, o que exige do professor a importante habilidade de “ensinar letrando”. Diante disso, a aprendizagem, ainda centrada apenas nas aquisições de saberes, passa a ter uma ênfase mais prática, em que a construção do conhecimento é integrada a contextos aplicáveis, adaptáveis e dinâmicos. Com isso, o aluno é conduzido para além do aprendizado curricular e o foco do processo educativo não fica restrito somente ao conteúdo teórico, mas se estende também para o “domínio das ferramentas e dos instrumentos que potenciem a integração de saberes” e a sua materialização em competências teóricas, cognitivas e sociais (LE BOTERF, 2005).

Acreditamos, portanto, que os alunos precisam ser orientados e assessorados nesse sentido, e a escola tem a sua participação nesse processo. Propomos, assim, que uma das formas dessa contribuição se realizar é através do incentivo ao desenvolvimento de um perfil empreendedor, a partir da obtenção de características

empreendedoras que se tornarão competências pessoais, profissionais e sociais à medida que aplicadas às práticas sociais.

Destinamos o presente projeto de ensino a alunos da 3ª série do ensino médio. Selecionamos esse público pela faixa etária e pelo processo de formação de identidade no qual se encontram, quando as opiniões estão sendo constituídas e as escolhas são necessárias, quer as de caráter pessoal, quer a profissional. Em outras palavras, é um contexto propício para o incentivo a uma atuação ativa no meio em que estão inseridos e/ou na própria sociedade, uma vez que já se tem uma certa autonomia nas práticas sociais.

Organizamos nossa proposta considerando que “as tecnologias devem ser objeto de ensino e não somente ferramenta de ensino (LORENZI; PÁDUA, 2012, p.39). Acreditamos que, como forma de adquirir esse novo conhecimento, as linguagens multimodais e interativas, aplicadas ao ensino da educação empreendedora, permitirão o desenvolvimento do letramento digital dos aprendizes, com o uso didático da tecnologia, tanto para instruí-los a fazerem um bom uso da tecnologia nas suas práticas, quanto para incentivá-los a serem criteriosos no acesso às informações disponíveis no meio digital.

### **3. OBJETIVOS DE ENSINO**

Motivar o desenvolvimento do perfil empreendedor dos educandos, mediante características empreendedoras individuais adquiridas e/ou aprimoradas, que sejam aplicáveis e adaptáveis às práticas sociais, inclusive em ambientes digitais – letramento digital.

1. Demonstrar o impacto do empreendedorismo na sociedade e a importância de exercer uma participação ativa e responsável na construção do desenvolvimento social;
2. Evidenciar, a partir da identificação de pontos fortes e pontos fracos da própria individualidade do aluno, formas de aprimorar e desenvolver o autoconhecimento;
3. Conscientizar sobre a importância do perfil empreendedor para a inserção no mercado de trabalho, estimulando a aptidão de escolha dos alunos e preparando-os para as suas próprias decisões;

4. Projetar perspectivas em relação ao futuro profissional dos alunos, de modo que desenvolvam o trabalho em equipe/colaborativo, como uma forma de aperfeiçoar o convívio social e profissional;
5. Orientar sobre o letramento digital, um instrumento a favor da inclusão digital e participação social, no que se refere ao uso adequado desses ambientes e seleção das informações disponíveis.

#### **4. REFERENCIAL TEÓRICO**

##### **4.1 LETRAMENTO DIGITAL: INCLUSÃO SOCIAL E DIGITAL**

O conceito de letramento refere-se a um conjunto de práticas de uso da linguagem em determinada sociedade ou contexto, ou seja, é “um conjunto de práticas sociais, observáveis em eventos que são mediados por textos escritos” (HAMILTON; BARTON, 2000). Manifesta-se para além do processo de alfabetização, pois intenciona que a leitura e a escrita sejam aplicáveis às práticas sociais dos sujeitos. Na visão de Soares (2002, p. 15-16), o letramento acontece nas práticas sociais de leitura e escrita, nos eventos que envolvem o uso da escrita, nos efeitos da escrita sobre uma sociedade ou sobre grupos sociais, e ainda, é o estado ou condição em que vivem indivíduos ou grupos sociais capazes de exercer as práticas de leitura e de escrita. Soares (2001, p. 47) define, também, como letramento, “o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva as práticas sociais que usam a escrita”, logo, letramento é mais que saber ler e escrever (alfabetização), é o que vai ser feito por meio disso, em contextos diversos e/ou específicos.

Conforme Lorenzi e Pádua (2012, p.36),

o conceito de letramento abre o horizonte para compreender os contextos sociais e a sua relação com as suas práticas escolares, possibilitando investigar a relação entre práticas escolares e o aprendizado da leitura e da escrita. (LORENZI; PÁDUA, 2012, p. 36).

O letramento pode ser adquirido em diferentes suportes de escrita, transpondo a cultura do papel para a cultura da tela, o que resulta em distintas modalidades de práticas sociais de leitura e escrita, sendo possível, além de ler e interpretar, também interagir (SOARES, 2002), o que se denomina de letramento digital. Esse novo

conceito de letramento é reflexo da expansão das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs).

É importante ressaltar que o letramento digital é mais que saber manusear a tecnologia (conhecimento técnico), inclui, segundo Carmo (2003),

habilidades para construir sentido a partir de textos multimodais, isto é, textos que mesclam palavras, elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície. Inclui também a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente. (CARMO, 2003, não paginado).

Para Soares (2002, p. 153), “letramento digital é um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição do letramento”, que está relacionado às práticas de leitura e escrita no papel. Complementa Xavier (2007) afirmando:

O letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2007, p. 2).

Deste modo, “a principal condição para a apropriação do letramento digital é o domínio do letramento alfabético pelo indivíduo” (XAVIER, 2007, p.4). Partimos do pressuposto de que o processo de alfabetização, isoladamente, não permite que o indivíduo desfrute de todos os benefícios que a linguagem escrita pode oferecer para o convívio em sociedade (práticas socioculturais), uma vez que, para estar inserido de forma ativa na sociedade, ele precisa estar envolvido em um contexto maior: o letramento, de modo que seja capaz de:

- a) entender textos mais sofisticados, que exigem uma compreensão mais profunda cujos enunciados contam com informações implícitas, pressupostas ou subentendidas;
- b) elaborar com frequência relatórios detalhados de trabalho;
- c) escrever textos argumentativos que defendam seu ponto de vista de modo claro e persuasivo;
- d) descrever com precisão e sutileza pessoas e ambientes vistos ou imaginados por ele, entre outros usos mais complexos que podem ser feitos com a escrita. (XAVIER, 2007, p. 2).



Além da alfabetização, podemos considerar que a inclusão digital seria outro requisito para o letramento digital. De acordo com Araújo (2008), as oportunidades de acesso à informação e comunicação através das TICs não são iguais para todos. A escola pode contribuir para a inclusão digital dos educandos e para a formação de sujeitos ativos, não apenas no que se refere ao acesso às TICs, mas também no seu uso de forma sociocultural.

Para Mori (2011), “as compreensões de inclusão digital” podem ser envolvidas em três aspectos: a) inclusão digital como acesso; b) inclusão digital como alfabetização digital; c) inclusão digital como apropriação de tecnologias. A inclusão digital como acesso seria o primeiro passo, é a garantia de um contato real e constante com as TICs. No segundo aspecto, temos o saber manusear as TICs, que se concretiza como resultado do acesso. O terceiro aspecto considera a apropriação das TICs propriamente dita, como fator essencial para a inclusão digital, na qual os indivíduos são “capazes de compreender o significado dos meios técnicos e digitais, reinventar seus usos e não se constituir como meros consumidores”. (MORI, 2011, p. 41).

Sobre o manuseio das TICs, Almeida (2005) denomina de modo funcional (utilização funcional) a inclusão digital a partir do domínio de conhecimentos técnicos do sujeito, que pode ser semelhante ao processo de alfabetização em níveis iniciais. Para a autora, “ler telas, apertar teclas, utilizar programas computacionais com interfaces gráficas, dar ou obter resposta do computador, equivale à inclusão digital, do mesmo modo como ocorre na alfabetização, no sentido de identificação das letras [...]”.

De acordo com Tapscott (1999), a geração que tem contato com o meio digital tende a desenvolver habilidades como:

- Independência e autonomia na aprendizagem;
- Abertura emocional e intelectual;
- Preocupação pelos acontecimentos globais;
- Liberdade de expressão e convicções firmes;
- Curiosidade e faro investigativo;
- Imediatismo e instantaneidade na busca de soluções;
- Responsabilidade social;
- Senso de contestação;
- Tolerância ao diferente.

Conforme Tfouni (1988, 1995), letramento são “as mudanças sociais e discursivas que ocorrem em uma sociedade quando ela se torna letrada”, o que significa um conjunto de processos que desenvolvem a autonomia, o aperfeiçoamento do convívio social e o desempenhar de um papel ativo na sociedade ou contexto específico. Dessa forma, “antes de constituir um conjunto de habilidades intelectuais, o letramento é uma prática cultural, sócio e historicamente estabelecida” (BARTON, 1998 apud XAVIER, 2007, p. 2), o que permite ao indivíduo apropriar-se de seu papel como cidadão, sendo capaz de visualizar “além dos limites do código, fazer relações com informações fora do texto falado ou escrito e vinculá-las à sua realidade histórica, social e política, são características de um indivíduo plenamente letrado” (BARTON, 1998 apud XAVIER, 2007, p. 2).

De fato, o letramento envolve a alfabetização em um contexto mais amplo. É uma combinação de conhecimentos agregados às práticas de leitura e escrita, levando o indivíduo a diversos tipos de letramentos, como indicam Botelho e Leite (2011):

As práticas sociais de leitura e de escrita estão presentes na vida cotidiana de praticamente toda a sociedade. Ler um livro para a escola; pegar o ônibus correto para casa ou para ir a um determinado lugar; orientar-se pelas placas quando está dirigindo; ler a bula de um remédio; fazer de conta que lê uma história, mesmo que ainda não seja alfabetizado; compor uma música com os amigos; ler o resumo das novelas na revista; fazer uma lista de compras etc. Todas essas atividades constituem formas de utilização social da leitura e da escrita, sendo assim práticas de letramento. (BOTELHO; LEITE, 2011, p. 2).

Os letramentos são múltiplos para atender a diferentes necessidades da vida social, que vão, por exemplo, desde atividades da vida cotidiana até a elaboração de textos acadêmicos. Para Kleiman (1995, p. 21), “as práticas de letramento, no plural, são social e culturalmente determinadas e, como tal, os significados específicos que a escrita assume para um grupo social dependem dos contextos e instituições em que ela foi adquirida”. Diante dessa pluralidade de letramento, entendemos, então, que existem diversas práticas de letramento, as quais são aprendidas de acordo com as necessidades sociais e culturais do sujeito (letramentos múltiplos).

Considerando o conceito de “Letramentos Múltiplos” (variedade das práticas letradas) de Botelho e Leite (2011) e de Kleiman (1995), direcionamos nossa proposta para um contexto específico, o “empreendedorismo como prática social”, restringindo-nos especificamente à formação do perfil empreendedor dos alunos, que serão conduzidos e motivados a desenvolverem características empreendedoras que se

tornarão competências à medida que forem aplicadas as práticas sociais. Para tal, consideramos Knobel e Lankshear (2007) quando afirmam que as práticas sociais de uso da linguagem estão ligadas a contextos específicos, bem como à busca dos sentidos relacionados àquele contexto. A soma dessas práticas em contextos específicos da vida em grupo tornará o indivíduo letrado em contextos sociais mais amplos. O domínio da leitura e da escrita socialmente possibilita a consciente compreensão sobre a importância de desenvolver práticas para uma atuação mais colaborativa e reflexiva na vida em sociedade (KLEIMAN, 2005).

Em suma, consideramos ainda que essas práticas sociais de linguagem circulem também no meio digital, prova disso é a significativa quantidade de conteúdo que é produzido e/ou compartilhado nas interações entre os participantes virtuais. Os educandos, a partir do estudo das características empreendedoras, tendo como suporte de aprendizagem o meio digital, devem ser conscientes da necessidade de estarem inseridos socialmente nesse meio (inclusão digital), e não apenas isso, mas, sobretudo, portando-se de uma postura diferenciada nesses ambientes.

## **4.2 O ENSINO DO EMPREENDEDORISMO COMO PRÁTICA SOCIAL NA CULTURA DIGITAL**

A sociedade tecnológica na qual estamos inseridos exige uma necessidade de adequação da escola a um novo contexto, marcado pela intensa presença da tecnologia. O ambiente escolar, um espaço de formação de conhecimento e agência de letramento, não pode, de modo algum, ficar fora dessa nova realidade (novos letramentos), uma vez que faz parte de seu papel formar cidadãos conscientes, ativos e autônomos, isto é, letrados, inclusive digitalmente, no sentido de que saibam não somente manusear a tecnologia, mas que saibam também fazer uso dela em suas práticas sociais. A escola tem a missão de proporcionar aos aprendizes mais que o domínio das letras e dos conteúdos, deve formar indivíduos atuantes como agentes de transformação e solucionadores de problemas contextuais, com visão crítica e ao mesmo tempo flexível para lidar com a quebra de paradigmas. Para isso, é necessária a criação de situações de aprendizagem que estimulem o aprendizado, o aperfeiçoamento e o desenvolvimento dessas práticas.

Diante disso, questionamos: É possível ensinar empreendedorismo? Morrison (1998) relata que existe um grande debate sobre essa questão, envolvendo divergentes

opiniões. Por um lado, acredita-se que o perfil empreendedor é nato, isto é, o indivíduo já nasce empreendedor, o que pode ser percebido nos traços de personalidade que diferenciam os empreendedores dos demais. Defende Honma (2007) que esses traços genéticos podem se manifestar em forma de autoconfiança, motivação pessoal, criatividade, independência, liderança e propensão a correr riscos.

Por outro lado, outros autores, como Garavan e O'Conneide (1994), acreditam que o empreendedorismo pode ser adquirido culturalmente e experientialmente e que a capacidade empreendedora pode ser influenciada por aspectos educacionais e de treinamento. Afirmam ainda que aprender a empreender envolve o aprender fazendo, explorando situações desconhecidas ou problemáticas e criando redes de relacionamentos. Mathews e Moser (1996) concorda com Scherer e Adams (1998) e Fillion (1999) no que se refere à influência da família no perfil empreendedor.

Dornelas (2008) e Bernardi (2003, p. 64), por sua vez, consideram um mito o fato de empreendedores serem natos e já nascerem empreendedores, advogam que é com o passar do tempo que eles amadurecem, acumulam experiências, habilidades relevantes, adquirem contatos, capacidade de ter visão e de identificar oportunidades. Dolabela (2003, p.24) mostra ainda que o perfil empreendedor é um potencial existente em qualquer ser humano, basta ser aprendido, desenvolvido e estimulado para que possa produzir seus efeitos práticos.

E por que a preocupação em identificar as características do empreendedor de sucesso? Para que possamos aprender a agir, adotando comportamentos e atitudes adequadas. Ou seja, as características empreendedoras podem ser adquiridas e desenvolvidas. (DOLABELA, 1999a, p.70).

Logo, partindo das distintas visões dos autores consultados e dos conceitos aqui apresentados, consideramos para a presente proposta de ensino que é preciso haver um equilíbrio, pois, independentemente de ser nato ou não, o empreendedorismo precisa ser exercitado, isto é, formado, aprendido e/ou aperfeiçoado, afinal não há quem possa já nascer com todas as características empreendedoras prontas, de alguma forma elas precisam ser desenvolvidas. Algumas características podem ser natas, todavia, se não aperfeiçoadas através da aplicação nas práticas sociais, não serão desenvolvidas plenamente. Outras são inatas e precisam ser adquiridas totalmente ou parcialmente, à medida que o indivíduo é confrontado com situações desafiadoras, nas quais apresenta dificuldades de sobressair-se (carências de habilidades específicas). Porém, importante

se faz persistir, ter cautela, não se precipitar e exercitar a deficiência identificada, até romper com as próprias limitações e adquirir tal característica (desenvolvimento de habilidades específicas), a qual será aperfeiçoada cotidianamente nas práticas sociais que a exige. Assim, o empreendedorismo pode ser ensinado e o potencial empreendedor pode ser melhorado continuamente, à medida que exercitado nas práticas sociais particulares de cada indivíduo.

É certo que, além da função cognitiva, a escola também tem uma função social. Nesse sentido, a educação empreendedora atua como um agente de mudanças culturais necessárias para uma atuação significativa do indivíduo na sociedade. Para isso, é importante ensiná-la desde a educação básica, para evitar que os aprendizes sejam confrontados com essa necessidade (inclusive do mercado de trabalho), apenas na fase adulta, como adverte Dolabela (1999a, p. 23):

[...] a introdução da cultura empreendedora no ensino de segundo e terceiro graus é o primeiro na persecução de um objetivo maior: a formação de uma cultura que tenham prioridade valores como geração e distribuição de riquezas, independência, inovação, criatividade, auto-sustentação, liberdade e desenvolvimento econômico – ou seja, a formação de uma “incubadora social”. (DOLABELA, 1999a, p. 23).

Schein (1985, p. 30) argumenta que o empreendedorismo está relacionado “à criatividade e à propensão de criar algo novo, envolvendo a motivação para superar obstáculos, propensão por aceitar riscos e desejo de elevação pessoal em qualquer objetivo a ser alcançado”. Entretanto, para compreender o empreendedorismo nesta perspectiva, é necessário entender como ocorre o processo de desenvolvimento e de aprendizagem das competências empreendedoras.

Optou-se por considerar, neste projeto, competência empreendedora como sendo um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes, que são desenvolvidas à medida que aplicadas às práticas sociais e que permite ao indivíduo agregar e criar valor para a sociedade (ANTONELLO, 2005). Quando nos referimos a práticas sociais, consideramos as práticas sociais de leitura e escrita necessárias para se exercer uma cidadania atuante, participativa, ativa e crítica em determinada sociedade e/ou contexto. Xavier (2005, p. 138) define práticas sociais como:

as formas culturais pelas quais os indivíduos organizam, administram e realizam suas ações e atitudes esperadas em cada um dos diversos Eventos de Letramento existentes na sociedade. Essas ações são, ao longo do tempo,

construídas conjuntamente pelos cidadãos comuns e algumas delas passam a ser ritualizadas e oficializadas, posteriormente, pelas instituições que as retomam e exigem que os indivíduos as utilizem em momentos específicos da vida social. (XAVIER, 2005, p. 138).

O desenvolvimento de competências empreendedoras possibilita que as práticas sociais sejam contempladas com esse novo perfil. Dias, Nardelli e Vilas Boas (2008) afirmam que os empreendedores precisam adquirir habilidades sociais, que se tornarão competências conforme os indivíduos forem interagindo uns com os outros. Para desenvolver essas competências empreendedoras dos indivíduos, Bitencourt (2005), Freitas e Brandão (2006) salientam a relevância do processo de aprendizagem, uma vez que não há desenvolvimento sem aprendizagem, e esta se constitui uma evolução necessária da obtenção de competências. Deste modo, a aprendizagem é vista como competência e o conhecimento como um recurso, sendo ambos necessários para ser o indivíduo inserido em segmentos sociais, culturais, políticos e econômicos (ANTAL et al., 2001).

Segundo Feuerschütte e Godoi (2007, p. 13), “a associação entre conhecimentos e experiências, com a produção de novos saberes aplicados a novos contextos, demonstra que a competência em ação alavanca o processo de aprendizagem”. Para efeito desta proposta, acreditamos que essas competências são ampliadas e desenvolvidas nas práticas sociais, e o letramento contribui fortemente para tal desenvolvimento, tendo em vista que competência é um conceito em construção e se expressa na ação (LE BOTERF, 2003), em um determinado contexto, baseado em conhecimentos e experiências que se acumulam e potencializam os recursos de cada indivíduo (FEUERSCHÜTTE; ALPERSTEDT, 2008). A aprendizagem “representa o meio pelo qual se adquire a competência, enquanto a competência representa a manifestação do que o indivíduo aprendeu” (FREITAS; BRANDÃO, 2006, p. 100).

Assim, consideramos a aprendizagem empreendedora como um processo contínuo, resultado de um processo de autoconhecimento, no qual as experiências pessoais podem guiar a escolha de novas experiências (POLITIS, 2005). O aprendizado é alcançado por meio de ações, ou seja, na prática, de forma experiencial (MORRISON; BERGIN-SEERS, 2002), e advém de experiências passadas bem-sucedidas ou não, do exemplo de outros empreendedores e de outras fontes de relacionamento (RAE, 2005; MAN, 2006; LÉVESQUE, MINNITI; SHEPHERD, 2009). Dessa maneira,

empreendedores não se frustram com os erros, aprendem com eles e seguem em frente, traçando novos percursos e estratégias de ação em direção ao objetivo.

A competência para o letramento digital, assim como para o perfil empreendedor, precisa ser desenvolvida continuamente, “envolve aquisição e utilização de conhecimentos, técnicas, atitudes e qualidades pessoais, e inclui a capacidade de planejar, executar e avaliar ações digitais na solução de tarefas da vida [...]” (MARTIN, 2005, p. 135 apud ROSA; DIAS, 2012, p. 33).

Essas competências (empreendedoras e de letramento) adquiridas podem ser definidas como comportamentos estruturados em função de um objetivo, que representa a possibilidade de uma ação eficaz num contexto preciso (LE BOTERF, 2005), sendo competência a capacidade de utilizar diversos recursos cognitivos e aplicá-los em situações práticas.

Consoante Lemke (2010), essa nova realidade demanda pessoas que queiram saber e que saibam coisas que são úteis fora da escola. Soares (2004) atesta que muitas atividades realizadas na escola, que envolvem habilidades de leitura e escrita, não estão relacionadas ao mundo social, fora da escola. O ensino do empreendedorismo como prática social traz a ideia de empreender em diferentes situações do cotidiano, inclusive no meio digital, e para tal, exige o letramento digital, o que abarca não só a capacidade de conhecer o ambiente digital, mas também de realizar ações digitais bem-sucedidas como resultado de competências empreendedoras adquiridas ao longo da vida, e variantes de acordo com o contexto de vida de cada indivíduo.

Aderimos, na presente proposta, à modalidade de ensino semipresencial, o que possibilita transpor os limites físicos da sala de aula e alcançar uma projeção global e inclusiva do que está sendo realizado. Romero Tori (2002) ressalta que, enquanto muitos cursos tradicionais apoiam-se apenas na proximidade natural de suas aulas presenciais, a educação mediada pelas novas tecnologias não para de evoluir e de criar novas possibilidades para minimizar as distâncias. Esse avanço tecnológico pode ser utilizado não apenas em cursos a distância, mas em cursos presenciais (TORI, 2002 apud KENSKI, 2012, p.89), surgindo assim a modalidade semipresencial, como estamos propomos no projeto em questão.

O surgimento desse novo modelo educacional integra atividades dentro e fora da sala de aula, onde os personagens que o compõem (professor-aluno) assumem novos papéis no concernente ao contexto de aprendizagem e ao contexto social de que fazem parte. Com isso, são desafiados a considerar a educação a partir do atendimento de

demandas atuais: inclusão social e digital. O quadro abaixo de Marilene Santos Garcia e Iolanda Cortelazzo, então pesquisadoras da Escola do Futuro da Universidade de São Paulo (NOVA ESCOLA, 1998), contextualiza as diferenças entre a educação tradicional e a educação mediada pelas novas tecnologias.

	Na educação tradicional	Com a nova tecnologia
O professor	um especialista	um facilitador
O aluno	um receptor passivo	um colaborador ativo
A ênfase educacional	memorização de fatos	pensamento crítico
A avaliação	do que foi retido	da interpretação
O método de ensino	repetição	interação
O acesso ao conhecimento	limitado ao conteúdo	sem limites

**Fonte:** Revista Nova Escola, Ano XIII, Nº 110, março de 1998.

O letramento digital traz consigo novas formas de realizar leitura e escrita, por isso requer novas abordagens pedagógicas. O professor, por sua vez, deve estar inserido na nova mentalidade que envolve a cultura digital, de modo que esteja motivado a aderir à reciclagem e, conseqüentemente, elaborar práticas didáticas que contemplem os recursos disponíveis. Consoante Tapscott (1999), para acompanhar os aprendizes da geração digital, o professor também tem de mudar seu perfil e sua prática pedagógica, tornando-se motivador da “aprendizagem pela descoberta”, não mais avaliador de informações empacotadas, a serem assimiladas e reproduzidas pelo aluno. Tanzi Neto et al. (2013, p. 138) ressaltam ainda que os professores sejam

produtores de conhecimento a partir dessas novas ferramentas e dispositivos digitais, compartilhando com seus alunos essas novas formas de construção colaborativa, levando-os a se tornarem produtores e não apenas consumidores de conhecimento. (NETO et al., 2013, p. 138)

Transformar alunos em sujeitos do conhecimento implica descentralizar vozes, colocando-as numa rota de muitas mãos que respeite as realidades de vida e cultura dos educandos (CITELLI, 2000, p. 98).

Indubitavelmente, além de criar condições para que o aluno possa construir seu conhecimento, é necessária a adoção de uma metodologia adequada e compatível com o



que se propõe, além de um acompanhamento e assessoramento constante, que direcione o aluno a processar as informações e a buscar novos conceitos e sentidos práticos e aplicáveis. Segundo Valente (2003, p. 29), é preciso ter um diferencial na metodologia e material disponibilizado, caso contrário, ocorre a virtualização do ensino tradicional, que é o que não almejamos para o presente projeto, e sim, a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino, mas também como objeto de ensino, considerando o que afirma Demo (2006) quando diz que “uma parte importante da aprendizagem acontece quando conseguimos integrar todas as tecnologias, as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, orais, musicais, lúdicas e corporais”. E ainda, de acordo com Mayer (2001), tais possibilidades surgiram com o advento das TICs, as quais provocaram uma explosão de modos de apresentação visual de materiais e causaram uma revolução no cenário da comunicação e no contexto educacional, sobretudo o escolar.

#### **4.2.1 O EMPREENDEDOR COMO INOVADOR DE CONTEXTOS**

Não existe um modelo único de empreendedor, portanto não é possível enquadrá-lo em um padrão pré-estabelecido. Schumpeter (1982) descreve o perfil empreendedor por meio de características da personalidade do indivíduo que seriam “inatas”, isto é, seria aquele que possui um sonho e traça os meios necessários para alcançá-lo, almeja a auto-realização plena (império pessoal); tem impulso de lutar e de conquistar, ser bem-sucedido; tem motivação para criar e realizar coisas; um tipo que supera desafios e limitações pessoais ou condicionais, que se transforma para tornar possível a transformação, sendo o ganho pecuniário, de fato, o resultado (expressão consumada) do sucesso.

Dornelas (2007) afirma que são características dos empreendedores de sucesso: ser visionário; saber tomar decisões; fazer a diferença e explorar ao máximo as oportunidades; ser determinado, dinâmico, dedicado, otimista e apaixonado pelo que faz; ser independente e construir seu próprio destino; ser organizado, líder, formador de equipe e bem relacionado; possuir conhecimento; assumir riscos calculados, criar valor para a sociedade e planejar muito.

Dolabela (1999a, p. 30) assevera que o desenvolvimento econômico de determinada sociedade está relacionado ao nível de empreendedorismo que possui. Do mesmo modo, fazendo uma analogia, podemos afirmar que o desenvolvimento intelectual e cognitivo de uma sociedade também está relacionado ao nível de

letramento que possui e ambos (letramento e empreendedorismo) contribuem para o avanço econômico das sociedades.

Nota-se que uma comunidade empenhada em formar futuros empreendedores desde os anos iniciais da educação, promove a cultura empreendedora em seus cidadãos, formando cidadãos que valorizam sua comunidade e contribuem socialmente com ações provenientes dessa cultura.

Apesar de não ser ainda considerada como essencial na educação brasileira, os benefícios do empreendedorismo são coletivos (DOLABELA, 2003, p.22-24) e indispensáveis à geração de renda e à formação de uma sociedade evoluída intelectualmente, mais justa e igualitária, na qual as atitudes empreendedoras são direcionadas, inclusive, para a busca de soluções em função de problemas sociais.

Assim, “o empreendedor deve apresentar alto comprometimento com o meio ambiente e com a comunidade; ser alguém com forte consciência social. A sala de aula é um excelente lugar para o debate desses temas” (DOLABELA, 1999, p.37). A mentalidade individualista deve ser substituída por uma mentalidade coletiva, em que o bem comum é valorizado e considerado como parte de valores éticos e morais.

Na tabela a seguir, recorreremos a Cope e Kalantzis (2009) com a finalidade de ressaltar a importância da criação de contextos de aprendizagem capazes de despertar a sensibilidade dos aprendizes para o mundo digital. Os autores destacam que aprendizados cotidianos são diferentes de aprendizados escolares. Sob esse argumento, demonstramos como pretendemos ampliar o aprendizado escolar por meio do uso de ferramentas/dispositivos digitais e como motivar os alunos a partir desse aprendizado a instigar o aprendizado cotidiano, através de práticas sociais empreendedoras em relações sociais presenciais e/ou virtuais, o que pode envolver tanto a esfera pessoal como a profissional e social.

**Tabela 1 - Aprendizado Escolares e Cotidianos Cope e Kalantzis (2009)**

<b>APRENDIZADOS ESCOLARES (Conteúdo a ser desenvolvidos na escola)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceito de empreendedorismo;</li> <li>- Importância do empreendedorismo para a sociedade;</li> <li>- Função ativa dos empreendedores na sociedade;</li> <li>- Perfil empreendedor: características empreendedoras;</li> <li>- Práticas de letramento digital: comportamento empreendedor no ambiente virtual;</li> <li>- A linguagem escrita dos jovens em ambientes virtuais (internetês);</li> <li>- Capacidade argumentativa diante de discussões relevantes em ambientes digitais;</li> <li>- Ações empreendedoras (Produção final).</li> </ul>

<b>Tecnologia como ferramenta de ensino</b> <i>(Uso da tecnologia como suporte para fins de aprendizagem)</i>	
<p>- Busca pela aprendizagem: Desenvolvimento da linguagem em ambientes virtuais: multiletramentos; Capacidade de localizar, filtrar e selecionar informações; Imediatismo e instantaneidade na busca de soluções.</p> <p>- Apresentação de resultados da aprendizagem: Independência e autonomia na aprendizagem; Habilidade de autoria; Trabalho colaborativo.</p> <p>- Disseminação da aprendizagem: Divulgação da cultura empreendedora nos meios digitais.</p>	
<b>Tecnologia como objeto de ensino</b> <i>(Letramento Digital, inclusão digital e social)</i>	
<p>- Formação da imagem pessoal em ambientes virtuais: cuidados com a exposição pessoal e com a imagem a ser transmitida;</p> <p>- Seleção de conteúdo a ser publicado em ambientes virtuais;</p> <p>- Formas de expressão, comunicação e bom senso no compartilhamento de ideias, pensamentos e/ ou acontecimentos;</p> <p>- Participação em discussões relevantes;</p> <p>- Respeito às distintas opiniões;</p> <p>- Senso crítico e filtro de informações.</p>	
<b>APRENDIZADOS COTIDIANOS</b> <b>(Práticas sociais a serem desenvolvidas no cotidiano)</b>	
<p>- Adquirir ou aperfeiçoar características empreendedoras que serão transformadas em competências à medida que aplicadas as práticas sociais cotidianas.</p> <p>- Desenvolver o letramento digital através do acesso às tecnologias, do manuseio, do uso produtivo e da aplicação nas práticas sociais digitais.</p>	
<b>Ambiente presencial</b> <i>(Características empreendedoras a serem desenvolvidas)</i>	
<p>- Esfera Pessoal</p> <p>Sonhador e realizador; Visionário e planejador; Identifica oportunidades (ideias); Corre riscos calculados; Determinado e otimista; Aprende com os erros; Apaixonado pelo que faz (intenso); Dinâmico e organizado; Inovador e tem iniciativa.</p>	<p>- Esferas Profissional e social</p> <p>Participação ativa, colaborativa e reflexiva; Sensibilidade para com os outros; Acredita no potencial das pessoas; Trabalha em equipe; Atitude de colaboração; Cria valor para a sociedade; Busca aperfeiçoamento na sua área de atuação; Aceita feedbacks; É bem informado; Ter argumentos.</p>

<b>Ambiente digital</b> <i>(Resultado do desenvolvimento do Perfil empreendedor)</i>
- Disseminação da cultura empreendedora nos meios digitais como expressão de opiniões/ideias/acontecimentos, considerando o aprendizado adquirido sobre tecnologia como ferramenta e objeto de ensino.

FONTE: A autora (2017).

### **4.3. TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE ENSINO E COMO OBJETO DE ENSINO**

Pretendemos preparar os alunos para o empreendedorismo a partir do uso das novas tecnologias, tendo em vista que elas podem ser eficientes, caso sejam deliberadamente projetadas e implementadas para aprimorar o engajamento dos estudantes no aprendizado e na colaboração. Fato é que “a presença de uma determinada tecnologia pode induzir profundas mudanças na maneira de organizar o ensino” (KENSKI, 2012, p. 44). Falar em tecnologia em sala de aula ou utilizá-la de forma dispersa e sem um fim específico, claro e eficaz não é suficiente para valer-se de todos os seus benefícios. A competência para usar a tecnologia produtivamente possibilita ao aprendiz reinventar suas práticas sociais com diferentes modos de utilização da linguagem verbal e não-verbal. Shetzer e Warschauer (2000) e Xavier (2005) defendem o quanto é fundamental que o letramento digital seja trabalhado em contextos educacionais para que os sujeitos envolvidos em um contexto de aprendizagem passem a desenvolver e a realizar práticas sociais letradas também em ambientes digitais. Zacharias (2016) adverte:

Se pretendemos incluir o letramento digital nas escolas, devemos somar às práticas habituais de leitura os novos comportamentos dos leitores, assim como utilizar textos em diferentes mídias, em seus suportes reais. Entretanto, não é suficiente equipar as salas de aula com recursos tecnológicos variados, mas repensar os ambientes de aprendizagem para que eles levem em conta novas formas de organizar os saberes e de lidar com textos de diferentes mídias. (ZACHARIAS, 2016, p. 24).

No uso da tecnologia como ferramenta de ensino, selecionamos um conjunto de ferramentas digitais, que, conforme Rojo (2009, p. 107), atuam “ampliando a noção de letramentos para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não somente a escrita”, rompendo com a linearidade dos textos tradicionais.

A Semiótica foca em explicar “o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz” (BARROS, 2005, p. 11). A partir desse conceito, surge o conceito de multimodalidade, que, consoante Dionísio (2005, 2011), está relacionado às distintas formas e modos de representação de construção linguística de uma dada mensagem: palavras, imagens, cores, formatos, marcas, disposição da grafia, gestos, padrões de entonação, olhares etc. Com isso, surgem novos modos de significar, de fazer sentido e de fazer circular discursos, o que convocam os multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2008a). Rojo (2004, p. 31) define multiletramentos:

[...] ‘multiletramento’, aqui, significa que compreender e produzir textos não se restringe ao trato do verbal oral e escrito, mas à capacidade de colocar-se em relação às diversas modalidades de linguagens – oral, escrita, imagem, imagem em movimento, gráficos, infográficos etc. – para delas tirar sentido. (ROJO, 2004, p. 31).

Moore (2004) afirma que, quanto maior for o grau de interação e comunicação entre os participantes, mais significativo será o processo de aprendizado. Nessa perspectiva, consideramos o uso das TICs favorável para que toda a riqueza de recursos presentes no ambiente digital, com suas linguagens interativas e a integração delas, enriqueça o processo de aprendizagem, atuando como mediadora e suporte na busca do conhecimento, com a apresentação de resultados e a expansão do aprendizado. A intenção é que essa didática amplie as possibilidades de abordar e entender o tema empreendedorismo na ênfase para a qual estamos direcionando. Consequentemente, facilitará a assimilação do conteúdo e o tornará motivador.

E como os efeitos da educação, positivos ou negativos, atingem diretamente a sociedade, vislumbra-se que a didática supracitada alcançará uma dimensão social, por meio de ações realizadas na própria comunidade escolar, bem como a partir da divulgação dessas ações nas redes sociais, como forma de mobilização e conscientização, e ainda, como forma de incentivo ao uso dessas redes para fins educativos.

Na perspectiva de Knobel e Lankshear (2007), as interações devem ser apreciadas também do ponto de vista da construção de valores, sentidos, normas e procedimentos de conduta, indo além daquilo que as ferramentas/dispositivos digitais podem oferecer em termos tecnológicos.

Portanto, consideramos também a tecnologia como objeto de ensino e propomos que os alunos sejam conduzidos a fazerem um bom uso da tecnologia na aprendizagem e nas práticas sociais cotidianas, de modo que “saibam guiar sua própria aprendizagem na direção do possível, do necessário e do desejável, que tenham autonomia e saibam buscar como e o que aprender, que tenham flexibilidade e consigam colaborar com urbanidade” (ROJO, 2012, p. 27).

Pretendemos, ainda, orientar os alunos em como se relacionar em ambientes virtuais, habilidade que será desenvolvida por meio da promoção de trabalhos colaborativos e de autoria, cujo escopo é provocar aptidões como a de trabalhar em equipe, respeito à opinião do outro e capacidade de consenso. Conforme argumenta Fuks (2006),

na aprendizagem colaborativa, o aprendiz é responsável pela sua própria aprendizagem e pela aprendizagem dos outros membros do grupo. Os aprendizes constroem conhecimento através da reflexão a partir da discussão em grupo. A troca ativa de informações instiga o interesse e o pensamento crítico, possibilitando aos aprendizes alcançarem melhores resultados do que quando estudam individualmente. (FUKS, 2006 apud SILVA; SANTOS, 2006, p. 369).

“A aprendizagem depende da socialização. O conhecimento é construído, transmitido e apropriado necessariamente na relação com os outros” (TANAMACHI; MEIRA, 2003 apud MEIRA; ANTUNES, 2003, p.50). Piaget (2002) concorda com tal tese, ressaltando que a aprendizagem não é uma atividade totalmente individual, mas ocorre um isolamento intelectual quando a atuação do aluno é de um receptor de informações. O autor denomina “comunidade de trabalho” o fato de a vida em comunidade ser indispensável para o desenvolvimento humano. Advoga ainda que a cooperação e a colaboração em grupos produzem indivíduos ativos e com iniciativa, já que as diferenças agregam enriquecimento ao aprendizado. Contudo, acreditamos que a socialização é um fator decisivo para a aprendizagem dos indivíduos em qualquer meio, não sendo diferente no virtual.



# MANUAL DO PROFESSOR

## SUMÁRIO

1. Orientações iniciais ao professor .....	25
2. Proposta de ensino .....	27
3. Conteúdo programático .....	28
4. Ferramentas utilizadas .....	28
5. Cronograma .....	32
6. Forma de implementação .....	34
7. Avaliação .....	60
8. Considerações finais .....	66
9. Referências bibliográficas .....	67



## 1. ORIENTAÇÕES INICIAIS AO PROFESSOR

Este Manual foi elaborado com a finalidade de orientar os professores na aplicação da sequência didática que propomos. Defendemos que seja considerado, conforme Tanzi Neto et al. (2013, p.137), “a cultura e identidade dos aprendizes”, a partir dos modos de aprendizagem, dos conteúdos e do grupo ou do contexto envolvido no processo de aprendizagem.

A sequência didática foi dividida em 10 (dez) encontros, distribuídos em 5 (cinco) etapas, sendo 1 (um) encontro a cada semana, ora presencial, ora a distância (semipresencial). Possui metodologias de ensino/aprendizagem predominantemente ativas, no aluno e em sua participação, que deixa de ser um receptor de informações para tornar-se atuante no direcionamento de sua própria aprendizagem, fazendo para isso o uso das novas tecnologias também para fins educativos. Tecnologias essas que atuam como ferramenta de ensino, exercendo a função de mediadora e suporte, para a busca da aprendizagem e para a apresentação de resultados da aprendizagem e sua expansão. Atuam também como objeto de ensino no que se refere ao seu uso de modo produtivo e relevante às práticas sociais.

As aulas presenciais devem ser no laboratório de informática e, para as aulas a distância, os alunos precisarão de computador e internet de qualidade.

A fim de que essa proposta seja bem-sucedida em sua aplicação, é necessário que os alunos sejam bem orientados quanto ao uso de cada uma das ferramentas utilizadas, ou seja, precisam conhecê-las bem. Outro fator de sucesso do projeto são os conhecimentos prévios necessários para o público-alvo, como ressaltamos no tópico a seguir.

A cada encontro presencial, o professor deve fornecer aos alunos um roteiro bem detalhado sobre as atividades a distância da semana seguinte, contendo datas, prazos, descrição das atividades, ferramenta(s) utilizada(s) e objetivo(s) do conteúdo. Para as eventuais orientações e dúvidas, poderá ser utilizado um e-mail para a turma, ao qual todos tenham acesso.

Recomendamos que, antes do primeiro encontro, seja reservado um momento de integração e apresentação do projeto, visando despertar a motivação dos alunos para participar. Os seguintes pontos podem ser destacados:

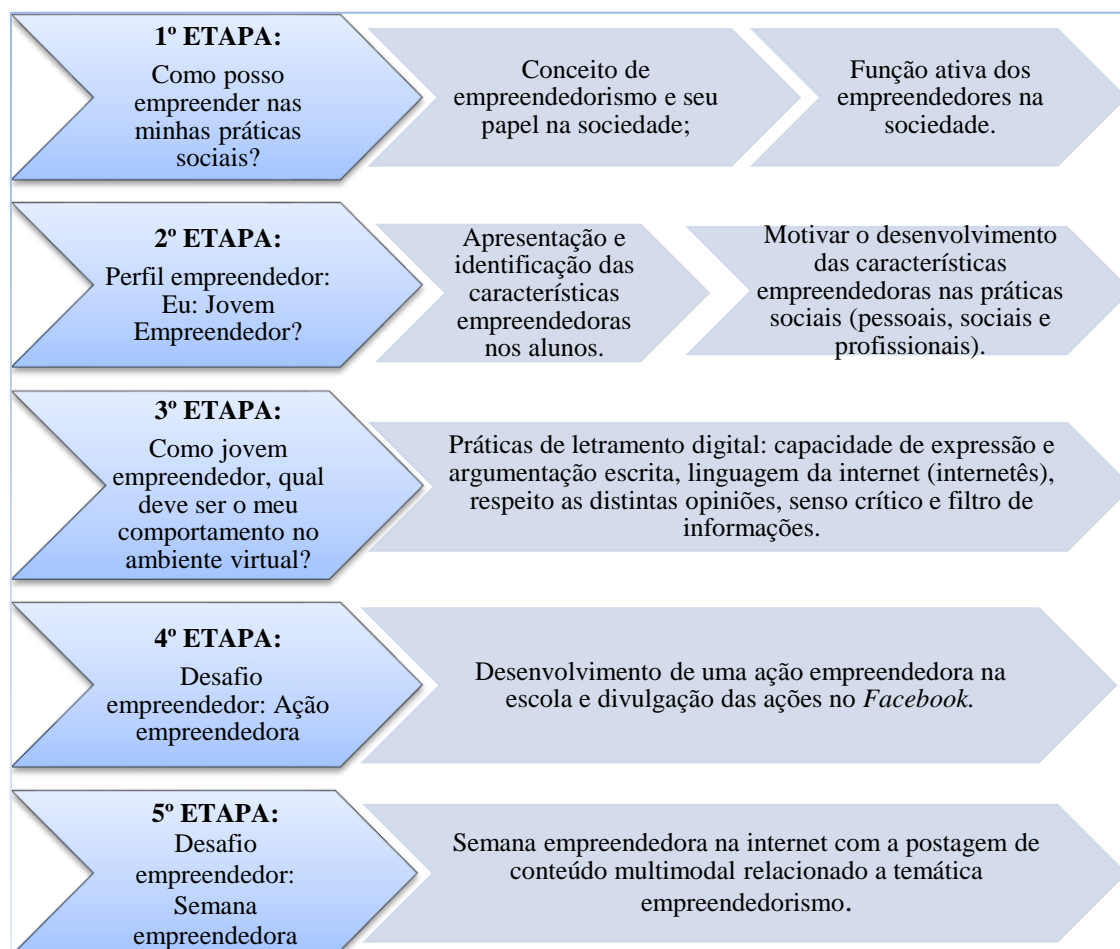
- Modalidade semipresencial do projeto: Deve ser averiguado se os alunos têm experiência em atividades a distância. Fale sobre a importância dessa modalidade em nossos dias, características e objetivos. Sugerimos que seja mostrado um vídeo sobre o assunto, visando ao despertar do interesse de aperfeiçoar ou ter a primeira experiência com a modalidade, além de ampliar a visão dos educandos acerca da importância de desenvolver o letramento digital. Vídeo sugerido: <https://www.youtube.com/watch?v=TAQXDJIDMik>
- Conteúdo do curso: Apresentar a concepção de Empreendedorismo que será desenvolvida no projeto, de modo a estimular o interesse e o envolvimento dos alunos. Vídeos sugeridos:  
[https://www.youtube.com/watch?v=1Cud56g\\_kIU](https://www.youtube.com/watch?v=1Cud56g_kIU)  
<https://www.youtube.com/watch?v=bQbzWijMtFk>
- Roteiro do Projeto: Disponibilizar um roteiro de apresentação do projeto, incluindo objetivos e resultados a serem alcançados.

## 2. PROPOSTA DE ENSINO

- **Público-alvo:** 3<sup>a</sup> série do Ensino Médio.
  
- **Perfil do público-alvo:** jovens em fase de formação de identidade (perfil pessoal) e preparo para inserção no mercado de trabalho (perfil profissional), os quais já possuem certa autonomia nas práticas sociais, exigindo deles certos comportamentos e posturas, assim como escolhas e decisões.
  
- **Pré-Requisitos:** conhecimentos prévios necessários para que os alunos se enquadrem na proposta: familiaridade com o ambiente digital, conhecimento sobre linguagem verbal e não-verbal e noções de educação a distância.
  
- **Recursos utilizados:** ambiente personalizado (espaço), lousa com pincel, computadores com internet e sinal wi-fi, projetor de multimídia e caixa de som.
  
- **Estratégias utilizadas:** uso das novas tecnologias para fins educacionais, discussão oral e coletiva, trabalho colaborativo e de autoria, situações de aprendizagem que exigem capacidade de mobilização, criatividade e socialização de resultados.
  
- **Temas transversais:** Ética (respeito mútuo, diálogo, solidariedade), Meio Ambiente (sociedade e meio ambiente) Saúde (autocuidado, vida coletiva), Pluralidade Cultural e cidadania (o ser humano como agente social e produtor de cultura);
  
- **Avaliação:** as atividades da sequência didática devem ser avaliadas conforme critérios estabelecidos no capítulo 7 (sete) “Avaliação”.

### 3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Tabela 2 - Conteúdo programático


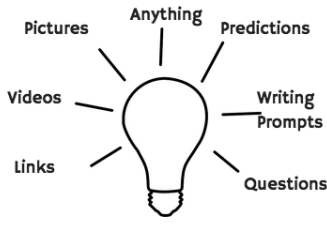


FONTE: A autora (2017).

### 4. FERRAMENTAS UTILIZADAS

Tabela 3 - Ferramentas utilizadas

**PADLET**

**A Blank Wall for Student Ideas...**

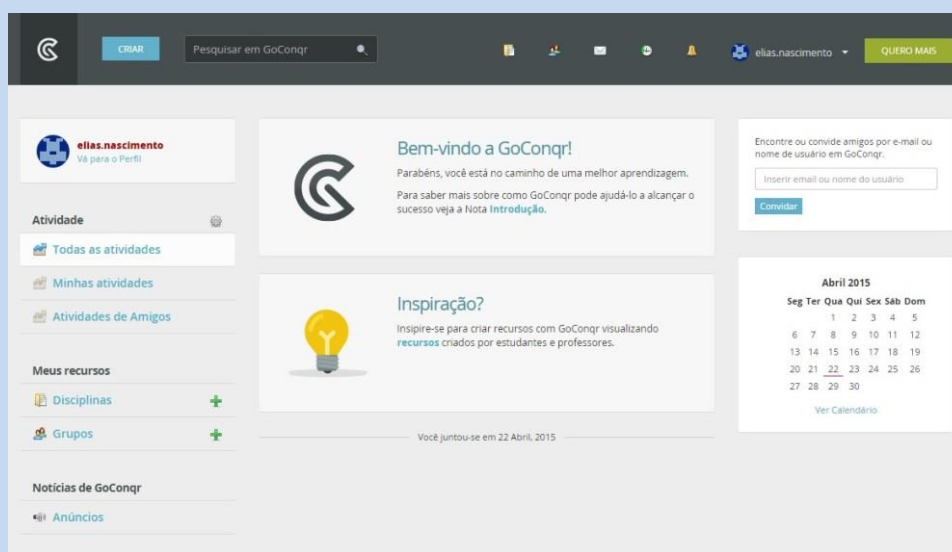
Disponível em: <http://blog.edtechteam.com/2015/02/the-power-of-padlet.html>

<p>É um mural virtual que permite ao usuário expressar suas ideias, utilizando recursos como textos, imagens e vídeos através de links da internet ou aquilo produzido pelo próprio usuário, disponibilizado em um espaço colaborativo e compartilhado, com o auxílio de aparelhos como computadores, tablets e smartphones.</p>	
<b>OBJETIVOS</b>	<p style="text-align: center;"><b>Tecnologia como ferramenta de Ensino</b></p> <p>Oferecer ao professor suporte na abordagem do conteúdo e no estímulo ao conhecimento prévio dos alunos, tendo, como método de ensino, não apenas o texto escrito, mas também as distintas modalidades de linguagem presentes no suporte digital; Oferecer aos alunos suporte para exposição de suas pesquisas em diferentes modalidades de linguagem, visando à assimilação do conteúdo de forma mais dinâmica e abrangente; Possibilitar o desenvolvimento de habilidades de leitura e navegação mediante a seleção de conteúdo nas múltiplas fontes e desenvolvimento da linguagem multimodal (imagens, vídeos, hipertextos...), o que exige os multiletramentos.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Tecnologia como objeto de Ensino</b></p> <p>Oferecer noções iniciais sobre escolha e compartilhamento de conteúdo em ambientes virtuais, de modo seletivo; Estimular o trabalho em equipe nos ambientes físico e virtual, por meio da prática do aprendizado colaborativo e coletivo, nas produções em grupo e no acesso às produções dos colegas; Desenvolver habilidades de comunicação em ambientes virtuais, através de comentários na produção dos colegas, de modo construtivo e agregador.</p>
<b>PESQUISAS</b>	<p>Entre os registros de uso dessa ferramenta, encontra-se um estudo sobre as TICs e o ensino da Língua Inglesa, com o intuito de “analisar, refletir e compreender o uso das TICs no ensino/aprendizagem de Língua Inglesa, além de compreender como o uso das TICs afeta os processos de ensino/aprendizagem. Há, também, a intenção de entender as especificidades da aprendizagem de uma língua estrangeira no contexto virtual tecnológico, discursivo, humano”. Este estudo utilizou o <i>Padlet</i>, entre as ferramentas digitais para elaboração de atividades de leitura e escrita, para o ensino aprendizagem de língua estrangeira. Os discentes elaboraram um dicionário colaborativo e participaram de um fórum de discussão, onde “os sujeitos alunos puderam expressar sua opinião de forma colaborativa, reflexiva, crítica, respeitando a opinião do outro, agregando valores, que serão usados também fora da sala de aula virtual”, relata a autora.</p> <p>Disponível em:  <a href="https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/277/247">https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/277/247</a></p> <p>Outro registro é o estudo: PLE (Português como Língua Estrangeira) a distância no AVA da UFLA: desafios e dificuldades. A proposta deste artigo “é relatar os resultados e analisar os dados de um levantamento sobre os principais desafios e as dificuldades” encontrados na manutenção de um curso de PLE a distância, na UFLA (Universidade Federal de Lavras). Faz uso da ferramenta <i>Padlet</i> para inserir palavras novas, aprendidas a cada semana, bem como para a postagem de vocabulário específico, relacionado a algum tema, funcionando o mural para as aulas de cultura brasileira.</p> <p>Disponível em:  <a href="http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/8634/7602">http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/8634/7602</a></p>

TUTORIAIS	<p>Confira algumas dicas para o uso do <i>Padlet</i>:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2nWa4-3i0Lw">https://www.youtube.com/watch?v=2nWa4-3i0Lw</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8ISAbKXBHQw">https://www.youtube.com/watch?v=8ISAbKXBHQw</a>  <a href="https://www.ufrgs.br/tecnologiaelinguagestrangeira/2015/12/04/tutorial-interativo-padlet/">https://www.ufrgs.br/tecnologiaelinguagestrangeira/2015/12/04/tutorial-interativo-padlet/</a></p> <p>Dicas de atividades pedagógicas.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=1brvh01LGb8">https://www.youtube.com/watch?v=1brvh01LGb8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t05GO20wYK8">https://www.youtube.com/watch?v=t05GO20wYK8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2ETmpoSeMaM">https://www.youtube.com/watch?v=2ETmpoSeMaM</a></p>
-----------	---

### GOCONQR

**MAPAS MENTAIS, FLASHCARDS, QUIZZES, NOTAS, SLIDES, GRUPOS DE ESTUDOS.**



Disponível em: <https://www.goconqr.com/pt-BR/>

É uma plataforma de educação online e social, que possui um conjunto de ferramentas que podem ser utilizadas como recursos de aprendizagem. As principais ferramentas disponíveis são: *mapas mentais*, *flashcards*, *quizzes*, *notas*, *slides*. Ademais, é possível descobrir e compartilhar recursos (*biblioteca digital*), criar *grupos de estudo*, acompanhar o progresso na aprendizagem e até mesmo enviar mensagens privadas.

OBJETIVOS	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino</b>
	<p>Atuar como ambiente virtual de aprendizagem; Permitir a criação de grupos de estudos; Possibilitar o desenvolvimento do conteúdo em recursos variados: <i>mapas mentais</i>, <i>flashcards</i>, <i>quizzes</i>, <i>notas</i> e <i>slides</i>; Possibilitar discussão e expressão de opiniões; Estimular habilidades de autoria; Estimular o protagonismo; Desenvolver o uso da linguagem multimodal, multissemiótica e multimidiática (multiletramentos).</p>
	<b>Tecnologia como objeto de ensino</b>
<p>Proporcionar o desenvolvimento do trabalho em equipe por meio do aprendizado coletivo, colaborativo e compartilhado; Desenvolver habilidades de comunicação em ambientes virtuais, através de comentários na produção dos colegas, de modo construtivo e agregador; Desenvolver habilidades de interação e convívio no ambiente virtual; Aprender a produzir e compartilhar conteúdo em ambientes virtuais; Estimular a aptidão de escolha dos alunos; Demonstrar que todos são capazes de produzir ótimos conteúdos, partindo de suas próprias escolhas, desde que façam bom uso da tecnologia.</p>	

<b>PESQUISAS</b>	<p>Entre os relatos de estudo desta ferramenta, encontra-se o estudo: “Sala de aula invertida e <i>Goconqr</i>: otimizando o ensino do processo de leitura”, que tem, como propósito, fazer com que os alunos “tornem-se leitores autônomos, conscientes e críticos, capazes de alcançar o efeito de sentido pretendido nos diferentes gêneros textuais” presentes na sociedade.</p> <p>Disponível em:  <a href="http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/12130/10337">http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/12130/10337</a></p>
<b>TUTORIAIS</b>	<p>Confira algumas dicas sobre o uso do <i>GoConqr</i>:</p> <p><a href="https://mundonativodigital.com/2015/06/15/goconqr-ferramentas-interativas-gratuitas-que-vaio-revolucionar-suas-aulas/">https://mundonativodigital.com/2015/06/15/goconqr-ferramentas-interativas-gratuitas-que-vaio-revolucionar-suas-aulas/</a></p> <p>Dicas para professores.  <a href="https://www.goconqr.com/pt-BR/faq/">https://www.goconqr.com/pt-BR/faq/</a>  <a href="https://www.goconqr.com/pt-BR/p/6583159">https://www.goconqr.com/pt-BR/p/6583159</a></p>

### FACEBOOK



Disponível em: <https://www.facebook.com/>

O *Facebook* é uma rede social, que permite estar conectado com vários amigos, através da criação de um perfil, no qual os usuários podem compartilhar seus próprios conteúdos e acompanhar as publicações de seus amigos “curtindo”, “comentando” e “compartilhando”. Pode ser utilizado também para comunicação individual ou em grupos.

<b>OBJETIVOS</b>	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino</b>
	<p>Oportunizar debates e discussões por meio da aprendizagem colaborativa; Disseminar a cultura empreendedora através da divulgação de práticas sociais empreendedoras (ação empreendedora na escola).</p>
	<b>Tecnologia como objeto de ensino</b>
<p>Abordar a inclusão digital não apenas na perspectiva de ter acesso à tecnologia, mas também de ser bem-sucedido no seu uso; Comportar-se respeitosamente no ambiente virtual; Aprofundar nas direções quanto à escolha e ao compartilhamento de conteúdo em ambientes virtuais (senso crítico).</p>	

<p><b>PESQUISAS</b></p>	<p>Entre os relatos de uso dessa ferramenta, temos o estudo intitulado: O uso pedagógico da rede social <i>Facebook</i>, o qual objetivou analisar a concepção dos estudantes acerca da “utilização da Rede Social <i>Facebook</i> como ambiente virtual de aprendizagem e identificar o seu potencial pedagógico.” Disponível em: <a href="http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/view/199">http://pead.ucpel.tche.br/revistas/index.php/colabora/article/view/199</a></p> <p>Outro relato é o estudo “<i>Facebook</i>: rede social educativa?”, o qual foi motivado pelo intento de “identificar e explorar o potencial educativo dessa rede social e aumentar o interesse, a participação e a interação dos alunos com os conteúdos e como agentes do processo de aprendizagem e, conseqüentemente, melhorar o aproveitamento e o reconhecimento dessa ferramenta como um importante recurso a serviço dos professores do Ensino Básico.” Disponível em: <a href="https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/3584/1/118.pdf">https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/3584/1/118.pdf</a></p>
<p><b>TUTORIAIS</b></p>	<p>Confira algumas dicas sobre o uso do <i>Facebook</i>:</p> <p><a href="http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2011/03/facebook-guia-completo.html">http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2011/03/facebook-guia-completo.html</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y0OrJraMJzo">https://www.youtube.com/watch?v=Y0OrJraMJzo</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=u_nyZgz3Rcc">https://www.youtube.com/watch?v=u_nyZgz3Rcc</a></p>

FONTE: A autora (2017).

## 5. CRONOGRAMA

Tabela 4 – Cronograma

Etapas	Conteúdo (s)	Objetivo (s) de Aprendizagem	Ferramentas Utilizadas	Encontros / Carga Horária
<p>1ª</p>	<p>Como posso empreender nas minhas práticas sociais?</p>	<p><b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Conceituar empreendedorismo; Demonstrar o seu papel na sociedade; Refletir sobre a função ativa dos empreendedores na sociedade.</p> <p><b>Tecnologia como objeto de ensino:</b> Ampliar as habilidades de leitura e navegação no ambiente digital (multimodalidade, hipertextualidade e interatividade).</p>	<p><i>Padlet</i></p>	<p>1º Presencial: 3 horas</p>
		<p><b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Desenvolver habilidades de interação, aprendizado colaborativo e coletivo através dos comentários no mural dos colegas e avaliação participativa na socialização dos resultados.</p> <p><b>Tecnologia como objeto de ensino:</b> Instruir os alunos quanto ao modo de comentar publicações na internet e quanto à importância de terem opiniões bem fundamentadas sobre os fatos.</p>	<p><i>Padlet</i></p>	<p>2º A distância: 2 horas</p>



2ª	Perfil empreendedor: Eu: jovem empreendedor?	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Conhecer a ferramenta <i>Goconqr</i> , suas funcionalidades e recursos.	<i>Goconqr</i>	3º Presencial: 2 horas
		<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Abordar o conceito de perfil empreendedor na perspectiva das características empreendedoras. <b>Tecnologia como objeto de ensino:</b> Promover a liberdade de escolha e a autonomia; Estimular habilidades de autoria, como forma de estimular o protagonismo; Estimular a criatividade em ambientes digitais.	<i>Goconqr</i>	4º Presencial: 3 horas
		<b>Tecnologia como objeto de ensino:</b> Proporcionar o desenvolvimento do trabalho em equipe e o aprendizado colaborativo; Desenvolver capacidade argumentativa e posicionamento diante de situações que requeiram exposição de opiniões.	<i>Goconqr</i>	5º A distância: 3 horas
3ª	Como jovem empreendedor, qual deve ser o meu comportamento no ambiente virtual?	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Possibilitar a participação em situações de aprendizagem que condicionam a reflexões coletivas e colaborativas sobre comportamento no ambiente virtual. <b>Tecnologia como objeto de ensino:</b> Desenvolver práticas de letramento digital no que se refere à capacidade de expressão e argumentação escrita, respeito às distintas opiniões, senso crítico e filtro de informações; Refletir sobre a linguagem da internet (internetês).	<i>Facebook</i>	6º A distância: 1h30min
4ª	Desafio empreendedor: Ação Empreendedora (Produção final)	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Promover uma ação empreendedora na escola com foco no social, onde seja identificada uma oportunidade de melhoria ou solução de necessidades; Oportunizar a aplicação e assimilação do conteúdo de forma prática.	<i>Padlet</i>	7º Presencial: 3 horas
		Realizar a ação empreendedora; Aplicar características empreendedoras específicas à ação escolhida.		8º Presencial: 3 horas
		<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Disseminar a ação empreendedora no <i>Facebook</i> ; Socializar resultados.	<i>Facebook</i>	9º A distância: 1 hora

5ª	Desafio empreendedor: Semana empreendedora (Produção final)	<b>Tecnologia como ferramenta de ensino:</b> Disseminar a cultura empreendedora em ambientes digitais; Oportunizar possibilidades de aprendizado colaborativo por meio de comentários; Possibilitar situação de unidade em benefício de uma causa comum: cultura empreendedora; Socializar a produtividade das ações.	Facebook	10º A distância: 1 hora
----	--	---	----------	-------------------------------

Fonte: A autora (2017).

## 6. FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

### 1ª ETAPA: Como posso empreender nas minhas práticas sociais?

#### 1º Encontro: Modalidade Presencial

##### **Objetivos de aprendizagem:**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Conceituar empreendedorismo; Demonstrar o papel do empreendedorismo na sociedade; Refletir sobre a função ativa dos empreendedores na sociedade.

**Tecnologia como objeto de ensino:** Ampliar as habilidades de leitura e navegação no ambiente digital (multimodalidade, hipertextualidade e interatividade).

1. O Professor deve iniciar o primeiro encontro convidando os alunos a falarem sobre empreendedorismo, estimulando o conhecimento prévio a partir dos seguintes questionamentos:

#### **Vamos falar de empreendedorismo?**

- Já ouviram falar sobre empreendedorismo?
- Em que situação?
- Aplicado a que contexto?
- Consideram como algo importante?
- A quem se destina?
- É somente para empresas?
- Ou todos podem torna-se empreendedores?

2. Através da ferramenta *Padlet*, o professor deverá elaborar um mural com definições iniciais que contemplem as diferentes modalidades de linguagem presentes no meio digital, verbal (constituído apenas por palavras, seja na oralidade ou escrita) e não-verbal (uso de diversos signos visuais e sensoriais): símbolos, cores, figuras e desenhos, gestos e movimentos, sons, imagens, fotos.

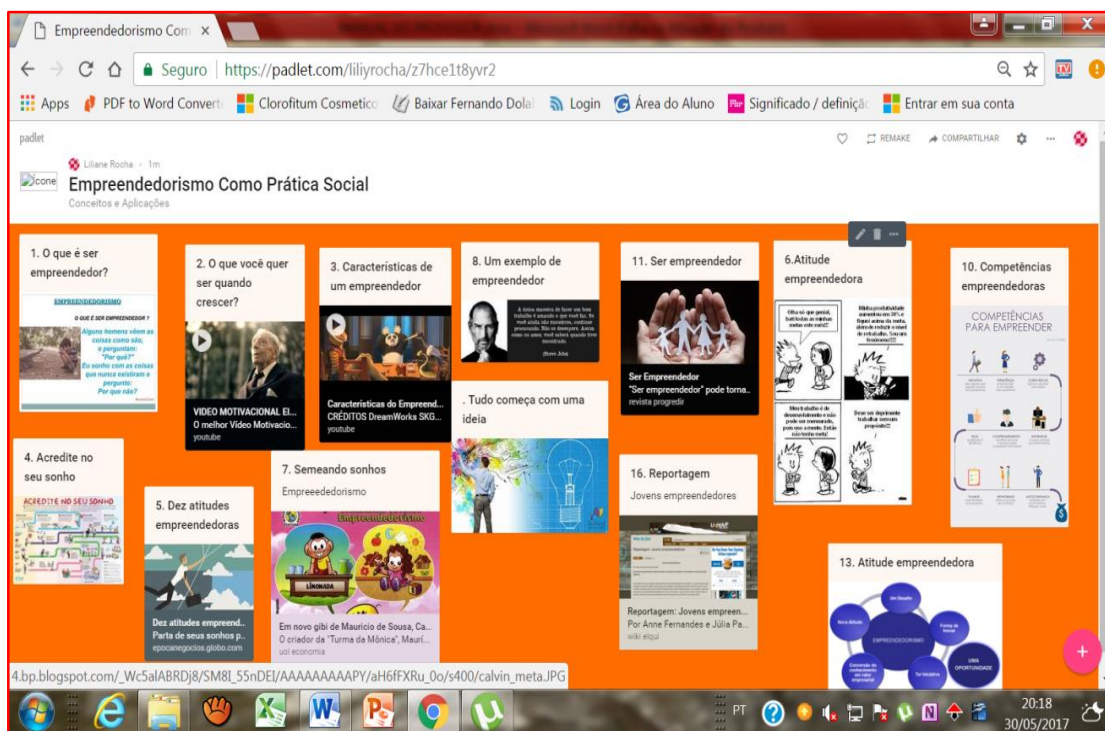


Figura 1 - Mural no Padlet

Sugerimos o seguinte conteúdo a ser explorado no mural, com fundamentações destinadas ao professor, para ser discutido em sala de aula.

- **O que é empreendedorismo?** O comportamento empreendedor é uma condição de espírito, uma forma de ser e agir, um jeito diferenciado de ver o mundo, em que se assume uma postura ousada, criativa, confiante, tanto no trabalho quanto no cotidiano da vida pessoal (DOLABELA, 1999; ACÚRCIO; ANDRADE, 2005). Assim, empreendedores são aqueles que possuem ambição em realizar alguma coisa na vida (FILION, 2000).
- **O empreendedorismo é para todos?** Tornar-se empreendedor é para todos, desde que o futuro empreendedor busque adquirir ou aperfeiçoar características empreendedoras, que se tornarão competências, à medida que forem utilizadas nas práticas sociais.

- **O empreendedor já nasce pronto?** Não existe um perfil ou modelo único de empreendedor, existem os empreendedores que precisam ser aperfeiçoados e aqueles que aprendem (DORNELAS, 2007), de acordo com as práticas sociais particulares de cada um.
- **Para me tornar um empreendedor, é preciso ser um empresário?** “É importante salientar que, para ser empreendedor, não é necessário ser empresário. E o contrário também deve ser ressaltado: nem todo empresário pode ser considerado um empreendedor” (DORNELAS, 2007, p. XVIII), logo o empreendedorismo se enquadra em todos os segmentos da vida, pessoal, social ou profissional.
- **Qual a importância do empreendedorismo para a sociedade?** O empreendedorismo possibilita níveis elevados de auto-realização, uma vez que faz com que trabalho, prazer e desafio pessoal andem juntos (DOLABELA, 2006). Deste modo, um contexto empreendedor torna as relações sociais mais prazerosas e saudáveis, por conseguinte o trabalho em equipe fica mais estimulante e produtivo. Sociedades empreendedoras possuem mais possibilidades de avançar, seja pelo oferecimento de novas oportunidades, seja pelo estímulo à inovação, iniciativa e criatividade, e com isso seus cidadãos tornam-se capazes de buscar soluções, de se motivar, de adaptar-se a mudanças e de ter um olhar amplo sobre o mercado de trabalho, mas não se restringindo a ele. Além disso, sociedades empreendedoras usufruem de uma melhor qualidade de vida, como resultado de uma visão social, coletiva e sustentável. Importante ressaltar que todas essas ações refletem no aspecto econômico dessas sociedades, gerando oportunidades que aquecem as relações de emprego e renda.
- **Empreendedor: um ser social?** Empreendedores têm função social ativa no contexto em que estão inseridos, ou seja, empenham toda sua energia na inovação e no crescimento (FILION, 2000). São protagonistas e autores de si mesmos e, principalmente, da comunidade em que vivem (DOLABELA, 2006). “O empreendedor é um ser social, produto do meio em que vive (época e lugar)” DOLABELA (1999, p. 34). E ainda cita Dolabela (2006), social é um nome dado a um conjunto de ações empreendedoras que visam à melhoria da sociedade.
- **Como me tornar um empreendedor?** Através do desenvolvimento ou aperfeiçoamento de características empreendedoras, que, à medida que forem

praticadas nas situações cotidianas, se tornarão competências para aplicação em contextos pessoais, profissionais ou sociais. “Empreendedorismo não é nem ciência, nem arte. É uma prática” (DRUCKER,1974).

DICA: Crie um ambiente inspirativo, a partir de reflexões baseadas em algumas citações de Peter Drucker, conhecido como o pai da Administração moderna.

<http://motivacaoefoco.com.br/10-sabias-lico-es-de-peter-drucker-para-inspirar-empresendedores-ao-sucesso/>

3. Aproveite para incentivar os alunos a desenvolverem o letramento digital por meio dos conceitos de multimodalidade, hipertextualidade e interatividade.

- Chame a atenção dos alunos para os distintos formatos de linguagem, que foram selecionados para compor as informações do mural (vídeo, imagens, links, tirinhas, figuras). Diga que são formatos de textos como estes que o leitor digital encontra à sua disposição na internet.
- Apresente aos alunos noções de linguagem verbal e não-verbal, diga que, assim como no texto do papel, o texto da tela também possui essas modalidades de linguagem. Na tabela abaixo, demonstramos o conceito de cada uma dessas formas de linguagem.

**Tabela 5: Linguagem verbal e não-verbal**

Linguagem verbal	Linguagem não-verbal	Linguagem mista
Constituído apenas por palavras, seja na oralidade ou escrita.	Uso de diversos signos visuais e sensoriais.	Uso simultâneo da linguagem verbal e não-verbal.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vídeos</li> <li>• Áudios</li> <li>• Reportagens</li> <li>• Matérias</li> <li>• Hipertextos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Símbolos</li> <li>• Cores</li> <li>• Figuras e desenhos</li> <li>• Gestos e movimentos</li> <li>• Sons</li> <li>• Imagens</li> <li>• Fotos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Filmes</li> <li>• Quadrinhos</li> <li>• Charges</li> <li>• Tirinhas</li> <li>• Placas</li> <li>• Outdoors</li> <li>• Cartazes de Publicidade</li> </ul>

FONTE: A autora (2017).

- **Multimodalidade:** Com o advento do ambiente digital, os textos vêm passando por transformações em seu formato e cada vez mais novas linguagens como animações, efeitos sonoros, imagens, cores, formatos de letras

(multimodalidade) se agregam aos textos verbais. Portanto, os textos multimodais são aqueles que possuem duas ou mais formas de linguagem (verbal e não verbal), isto é, o texto multimodal é aquele cujo significado se realiza por mais de um código semiótico (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996).

- **Hipertexto:** Nesses ambientes, o texto se manifesta como hipertexto, ou seja, oferece links para outros textos, que pode ser inclusive imagens, gráficos, vídeos, animações, sons. O leitor tem uma função mais ativa, seguindo diferentes alternativas dentro do texto, que podem levá-lo a outros textos, verbal ou não verbal, ou até a outras mídias, para completar o significado da sua busca.
- **Interatividade:** Com o fortalecimento das novas tecnologias, a nossa relação com os textos vem sendo modificada, pois são acessíveis e compartilhados simultaneamente (interatividade), com isso as informações circulam com mais facilidade e agilidade, tornando a informação mais acessível. Comece a estimular os alunos a pensarem sobre a grande quantidade de informações a que eles têm acesso todos os dias. Como estão lidando com isso? O que estão fazendo com todas essas informações? Que cuidados estão tendo antes de compartilhar informações?

4. Em trios, desafie os alunos a confeccionarem seus próprios murais no *Padlet*, considerando os conceitos de multimodalidade, hipertextualidade e interatividade, a partir de uma pesquisa com seleção de conteúdo nas múltiplas fontes disponíveis na internet.

- Aproveite para desenvolver o letramento digital também a partir das habilidades de leitura e navegação. O professor deve orientar os aprendizes quanto às múltiplas fontes disponíveis no ambiente digital, provocando-os a serem bons navegadores. Oriente-os, inicialmente, a definir bem o objetivo da busca, para que possam navegar sem perder o foco do que está se buscando de fato. Instrua-os a evitar desvios diante das alternativas disponíveis e diga que devem ser criteriosos na escolha do conteúdo, considerando a confiabilidade, a qualidade e a relevância das informações para o contexto da busca. Apresentamos, na figura abaixo, algumas orientações no concernente ao desenvolvimento de habilidades de navegação na internet.

Figura 2 - Ações para busca de conteúdo na internet



FONTE: A autora (2017).

Reiteramos que, a fim de que as habilidades de leitura e navegação sejam bem desenvolvidas, o professor deve exercer um importante papel de mediador, possibilitando que os alunos sejam capazes de questionar, localizar, analisar, avaliar, sintetizar, integrar e controlar o fluxo de informações para a formação do significado pretendido.

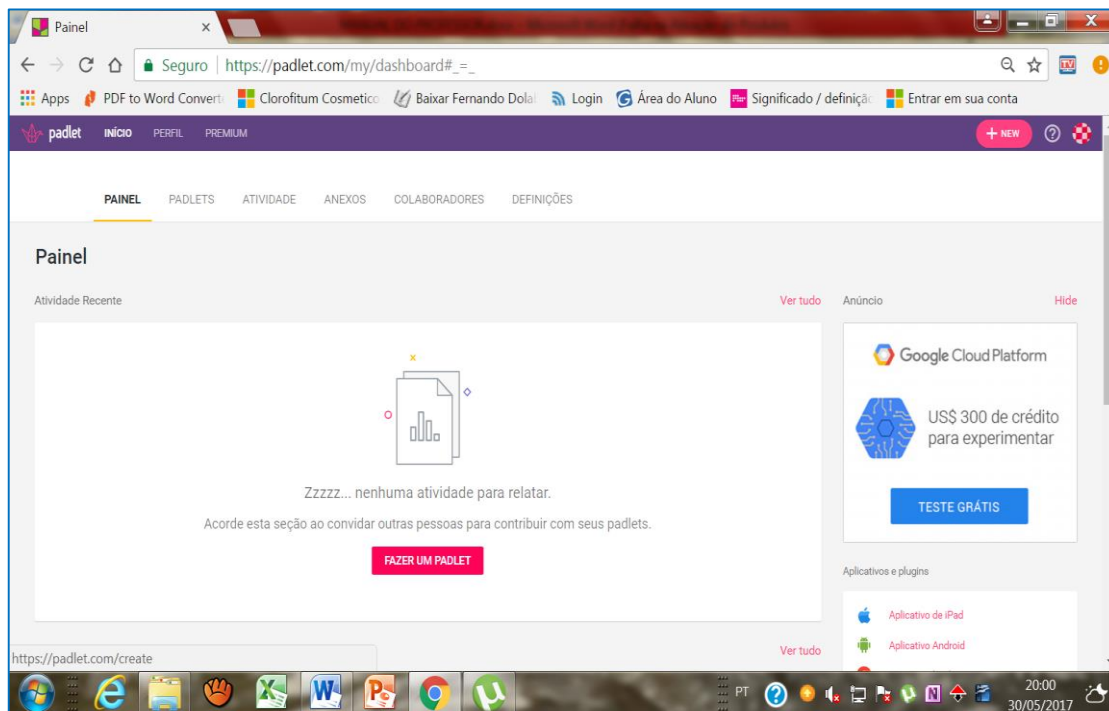
- Estabeleça uma quantidade padrão de conteúdo a ser selecionado para postagem no mural e direcione-os por meio dos seguintes questionamentos:
  - Qual o conceito de empreendedorismo?
  - Onde se aplica?
  - Como adquirir?
  - Qual a importância social?
  - O que é perfil empreendedor?
  - Quais são as características empreendedoras? Como adquiri-las?
  - O que é ação empreendedora?

5. Instrua os alunos quanto ao uso da Ferramenta *Padlet*, fornecendo tutoriais e orientando-os quanto às possibilidades oferecidas pela ferramenta.

Para acessar a ferramenta, os alunos deverão seguir os seguintes passos:

**1º Passo:** Acessar o site: <https://padlet.com/> e fazer o *login*, através de uma conta no *Google* ou no *Facebook*.

**2º Passo:** Iniciar o mural no *Padlet*.



**Figura 3 - Iniciando mural no Padlet**

**3º Passo:** Escolher um dos modelos disponíveis.

**4º Passo:** Adicionar o título e a descrição do conteúdo, escolher o papel de parede, disponível no próprio site ou selecionar da internet.

**5º Passo:** Compartilhar com os colegas o mural, através da inserção do e-mail.

**6º Passo:** Começar a postar o conteúdo selecionado, seja por meio de links, arquivo do próprio computador ou foto da webcam.



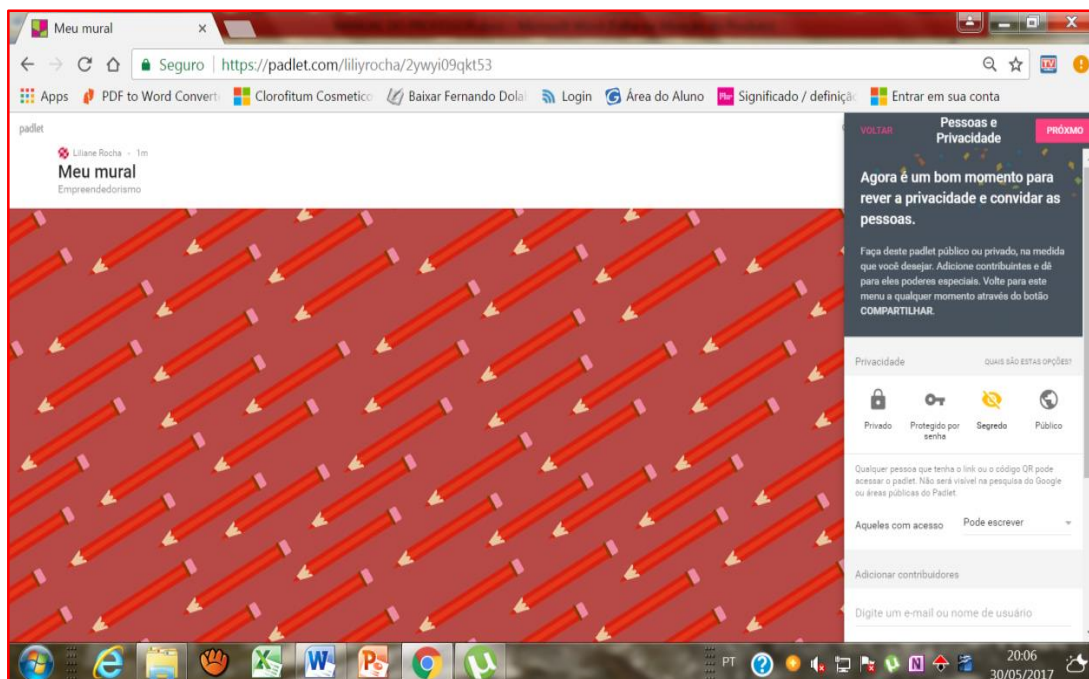


Figura 4 - Configurando Mural no Padlet

## 2º Encontro: Modalidade a distância

### Objetivos de aprendizagem

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Desenvolver habilidades de interação, aprendizado colaborativo e coletivo através dos comentários no mural dos colegas e avaliação participativa na socialização dos resultados.

**Tecnologia como objeto de ensino:** Instruir os alunos quanto a forma como comentam publicações na internet e sobre a importância de terem opiniões sobre os fatos.

6. O professor deve instruir os alunos a comentar o mural dos colegas, trabalhando habilidades de interação, avaliação participativa e aprendizado coletivo, de acordo com as direções que seguem nos itens 7,8 e 9.

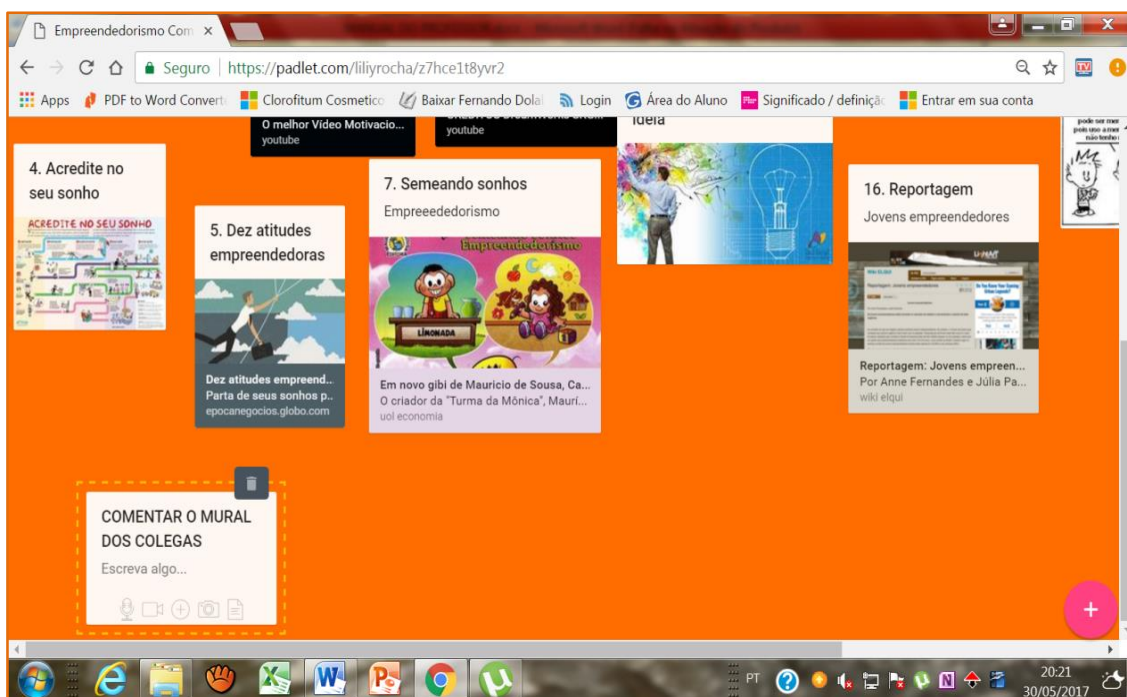


Figura 5 - Comentando mural do Padlet

7. Acompanhe o processo, direcionando os comentários e as discussões. Ao final, faça o fechamento com as conclusões necessárias, de acordo com o conteúdo dos comentários.

8. Crie um novo mural para socialização dos resultados. Sugerimos as seguintes reflexões (avaliação da aprendizagem coletiva):

- O que acharam da experiência de construir o mural, a partir da seleção de conteúdo nas múltiplas fontes disponíveis na internet?
- O que acharam do fato de expor suas opiniões no mural dos colegas? A forma de expressão e linguagem foi adequada ao contexto? Houve uma intenção positiva de contribuir com os autores do mural e com o grupo?
- Conscientize-os dizendo que cidadãos ativos são bem informados e possuem opiniões e argumentos sobre os fatos, não são neutros, e sim posicionados diante das situações, todavia, ao mesmo tempo, devem ser respeitosos no concernente à opinião do outro, sabendo que a exposição das distintas opiniões soma quando se trata de trabalho em equipe.

9. Conclua a atividade conscientizando acerca da necessidade de haver cidadãos ativos e protagonistas de ações coletivas, sendo o perfil empreendedor uma forma de valer-se

desse importante papel social. Diga que serão desafiados a produzirem uma ação empreendedora, para começarem a pensar sobre isso, a partir dos próximos encontros.

## 2ª ETAPA: Perfil Empreendedor - Eu: Jovem Empreendedor?

### Objetivos de aprendizagem:

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Conhecer a ferramenta *Goconqr*, suas funcionalidades e recursos.

### 3º Encontro: Modalidade Presencial

1. Como a ferramenta *Goconqr* possui vários recursos, reservamos esse encontro para instruir os alunos quanto ao uso da ferramenta. Diga aos alunos que, para essa etapa, será utilizada a Ferramenta *Goconqr* (<https://www.goconqr.com/pt-BR/>). A plataforma pode ser acessada através de uma conta do *Facebook* ou do *Google*.

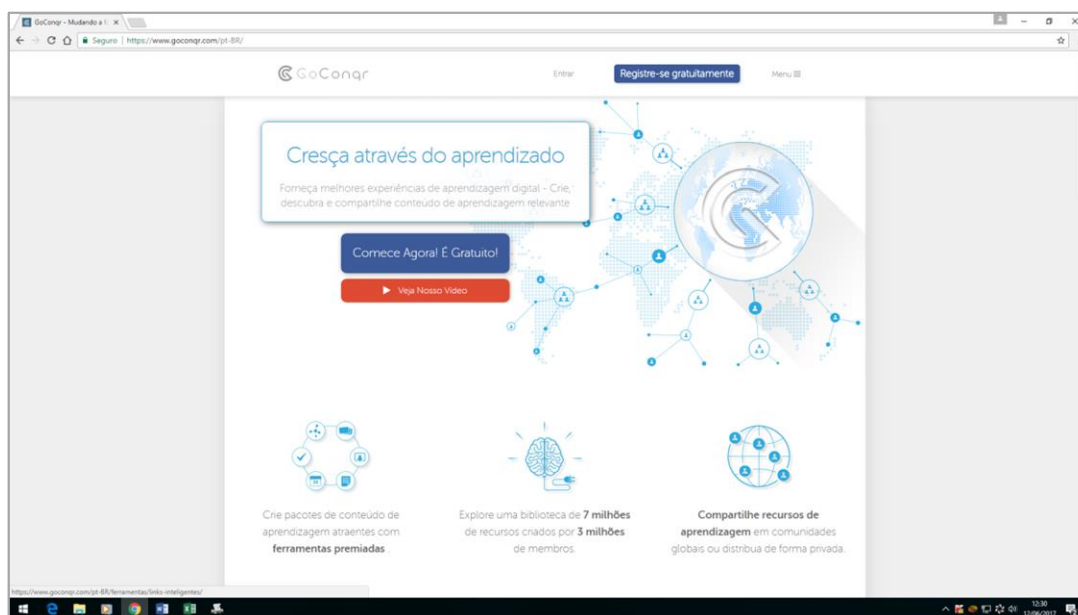


Figura 6 - Iniciando o *Goconqr*

2. Apresente a ferramenta com seus recursos e forneça tutoriais para apoio, <https://www.youtube.com/watch?v=IFfD0oBQsZ4>. Sugerimos alguns tutoriais no tópico “ferramentas utilizadas”. O *Goconqr* possui os seguintes recursos:

Não achou o que precisava? Clique no ícone abaixo para criar seu próprio conteúdo



1. Slides
2. Flascards
3. Mapa Mental
4. Notas
5. Quiz
6. Fluxograma

Figura 7 - Recursos do Goconqr

3. Na opção “criar grupo”, crie um grupo de estudos e convide os alunos para participarem (via e-mail). Nesse ambiente, os alunos deverão participar das discussões propostas (opção atividade) e compartilhar os recursos elaborados por eles (opção recursos) para avaliação do professor. Segue tutorial: <https://www.goconqr.com/pt-BR/p/6583159>

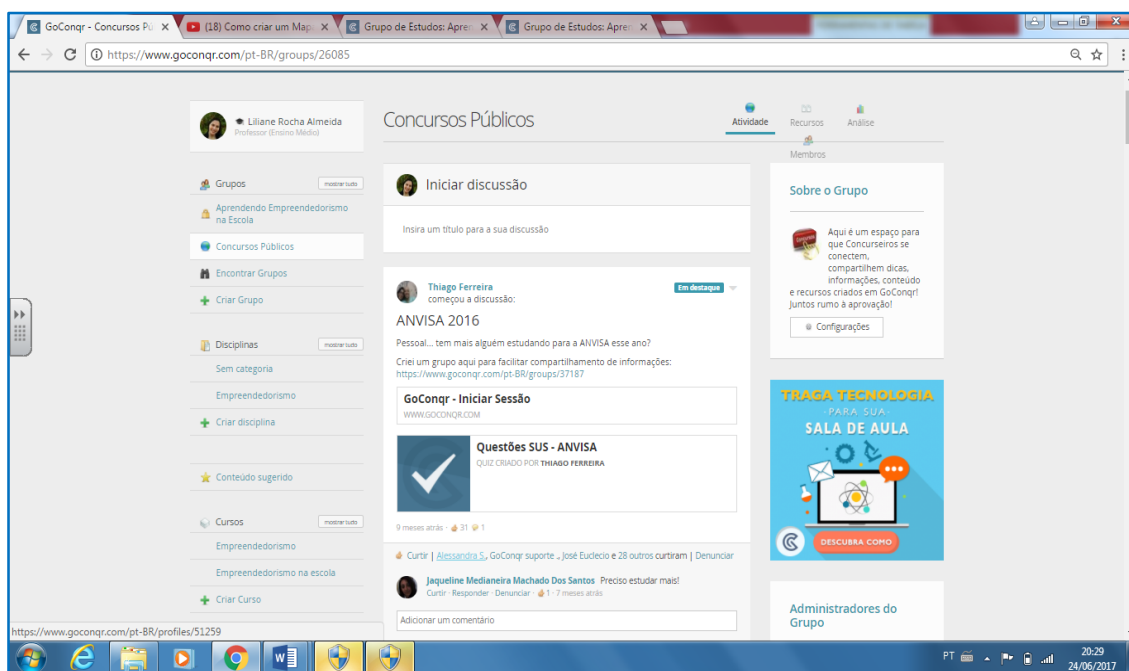
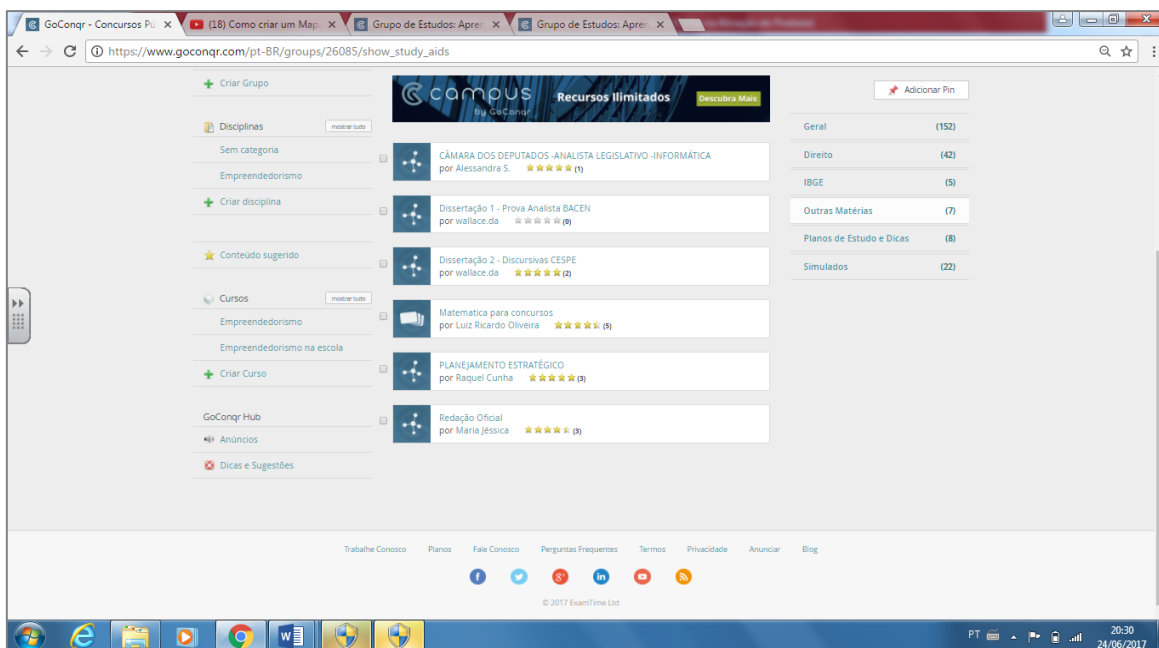


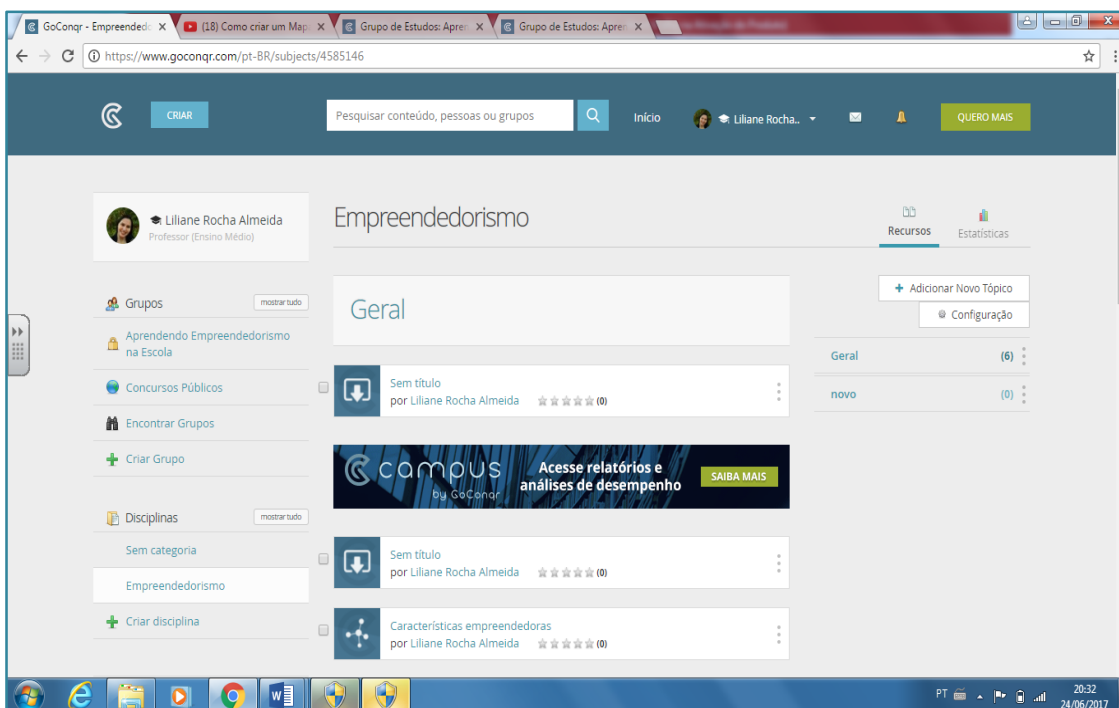
Figura 8 - Grupo de estudos no Goconqr

Os recursos utilizados em sala de aula pelo professor também podem ser disponibilizados no grupo de estudos (opção recursos). O professor deve “criar um tópico” para cada aluno dentro do grupo de estudos para organizar o conteúdo.



**Figura 9 - Recursos no Grupo de Estudos**

Oriente-os também a “criar uma disciplina”, como no exemplo que segue: “Empreendedorismo”, para que possam armazenar os recursos criados por eles e, posteriormente, compartilhar com o grupo de estudos. Podem inclusive armazenar no espaço da disciplina outros conteúdos de aprendizagem que julgarem interessantes.



**Figura 10 - Criando disciplina no Goconqr**

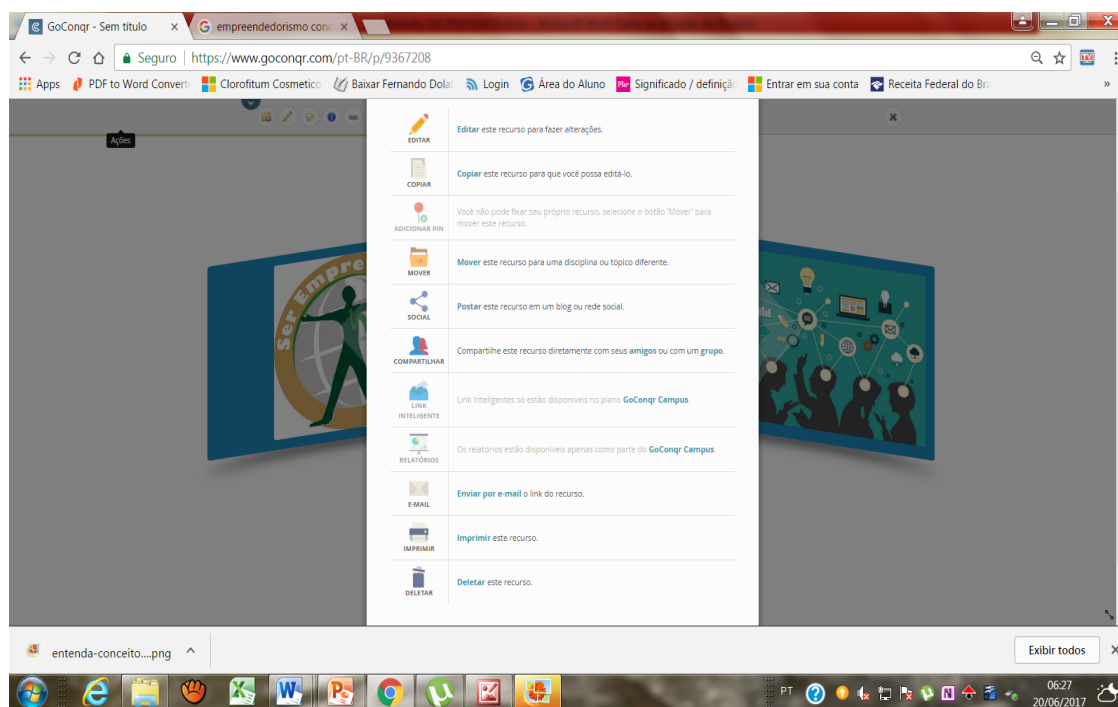


Figura 11 - Movendo o recurso para disciplina/grupo

## 4º Encontro: Modalidade Presencial

### **Objetivos de aprendizagem:**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Abordar o conceito de perfil empreendedor na perspectiva das características empreendedoras.

**Tecnologia como objeto de ensino:** Promover a liberdade de escolha e a autonomia; Estimular habilidades de autoria, como forma de estimular o protagonismo; Estimular a criatividade em ambientes digitais.

4. Após desenvolver o conceito de empreendedorismo e seu papel social na etapa anterior, agora é o momento de trabalhar as características empreendedoras. Explique o conceito de perfil, faça uma analogia com o perfil do *Facebook*, diga que o perfil é formado pelas ações do usuário, ou seja, aquilo que publica, curte e compartilha. Portanto, o perfil pessoal é formado por características particulares de cada um, que refletem nas ações e formam a imagem do indivíduo.

---

### **Perfil=Imagem**

Perfil: conjunto de características que uma pessoa possui.

Perfil empreendedor: conjunto de características empreendedoras que uma pessoa possui.

---

Faça um *brainstorm* (tempestade de ideias) com a turma, no qual os alunos devem citar características empreendedoras que compõem o perfil empreendedor, a partir de seus conhecimentos prévios. Registre as ideias no Recurso Notas do *Goconqr*.



Figura 12 - - Recurso Notas do *Goconqr*

5. Em seguida, os alunos deverão assistir (projeter de multimídia) ao vídeo: O que você quer ser quando crescer? <https://www.youtube.com/watch?v=QwccgonB1G8g>. O professor deve disponibilizar o vídeo no grupo de estudos através do Recurso *Notas*, deve também juntamente com os alunos descrever as características empreendedoras identificadas no vídeo. Para isso, o professor precisa disponibilizar o conteúdo do vídeo em formato de texto, também no Recurso *Notas*, para que os aprendizes possam conhecer, de forma prática, exemplos de aplicação das características empreendedoras.



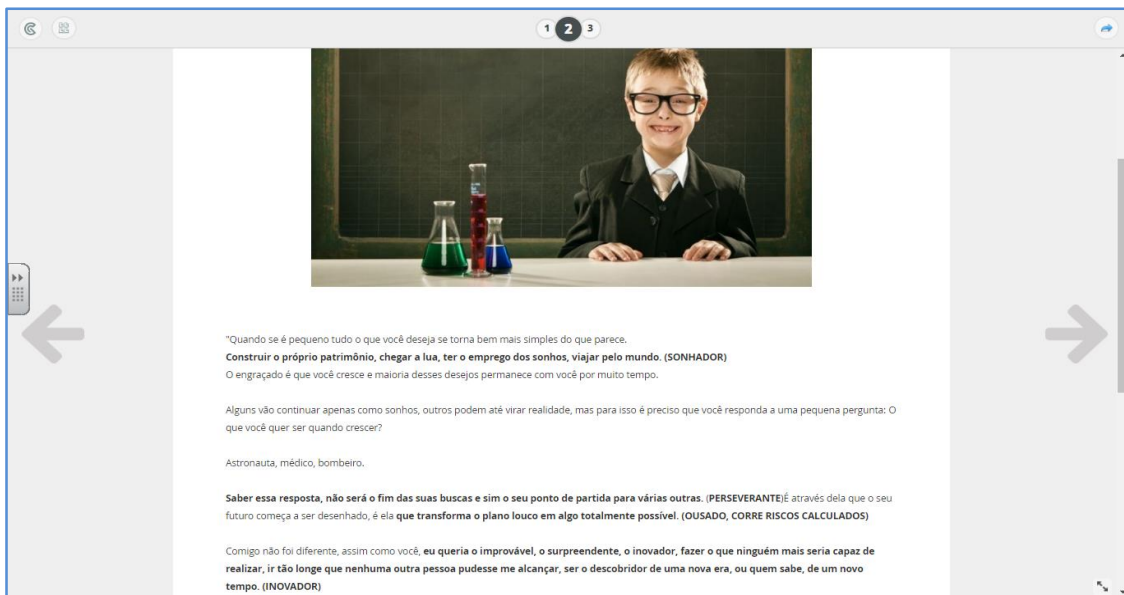


Figura 13 - Recurso Notas do Goconqr

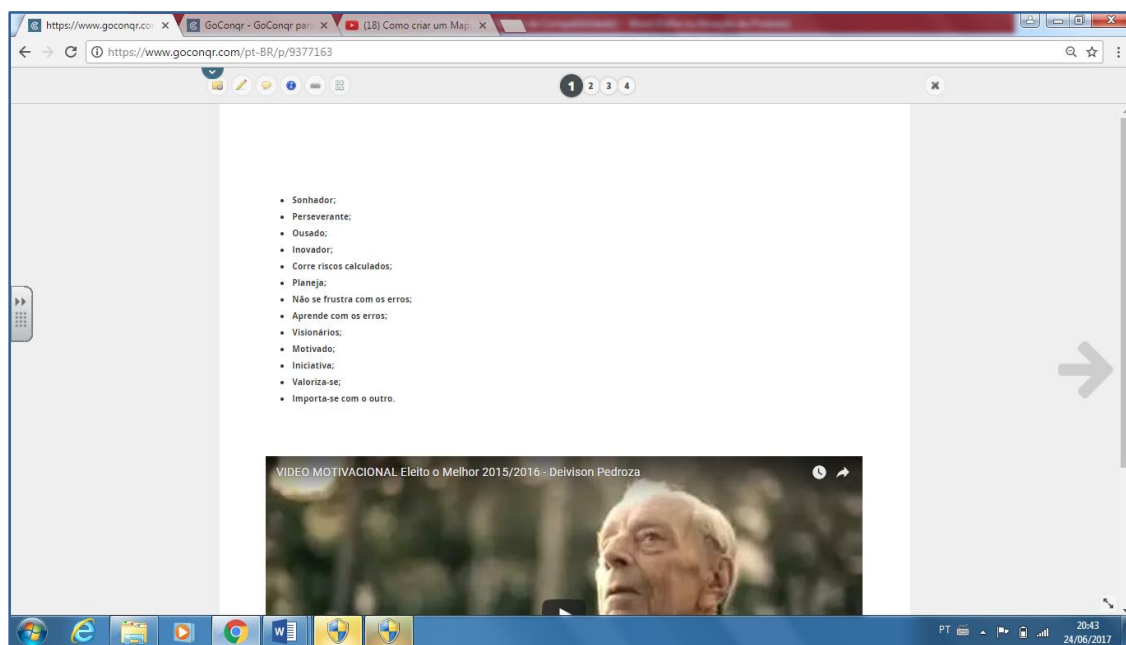


Figura 14 - Recurso Notas do Goconqr

6. Como uma alternativa para assimilação do conteúdo, utilize os *Flashcards* em sala de aula, combinando recursos visuais com texto. Segue tutorial:

[https://www.youtube.com/watch?annotation\\_id=annotation\\_2981585155&feature=iv&rc\\_vid=4Sy2MnndGmw&v=OEs1dE9IvRI](https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_2981585155&feature=iv&rc_vid=4Sy2MnndGmw&v=OEs1dE9IvRI)





Figura 15 - Recurso *Flashcards* do *Goconqr*

Diga aos alunos para montarem seus *Flashcards*. Deverão selecionar conteúdos que sejam associados a características empreendedoras. Podem realizar, inclusive, pesquisas no *Google* imagens. Defina uma quantidade de pares a serem elaborados pelos alunos para padronizar a atividade. Sugerimos inserir a imagem na frente do *Flashcards* e o texto no verso. (Atividade em duplas)

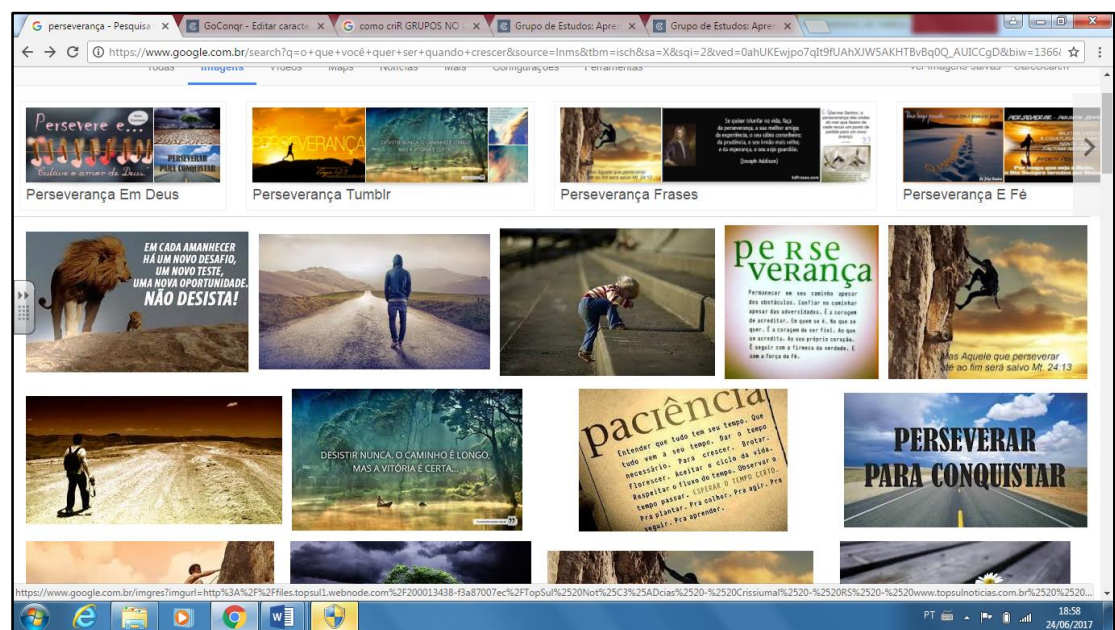


Figura 16 - *Google* imagens

7. Feito isso, os alunos deverão montar um mapa mental, por meio das características identificadas na atividade anterior e de outras que julgarem necessárias. Podem realizar pesquisas na internet, considerando as orientações da primeira etapa, quando foram instruídos sobre habilidades de navegação. Tais características devem ser classificadas como pessoal, profissional e social, para que os alunos possam assimilar como essas características podem ser aplicadas em todos os segmentos da vida e não apenas em empresas. (Atividade em dupla) Segue tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=n--cBBtSfb8>

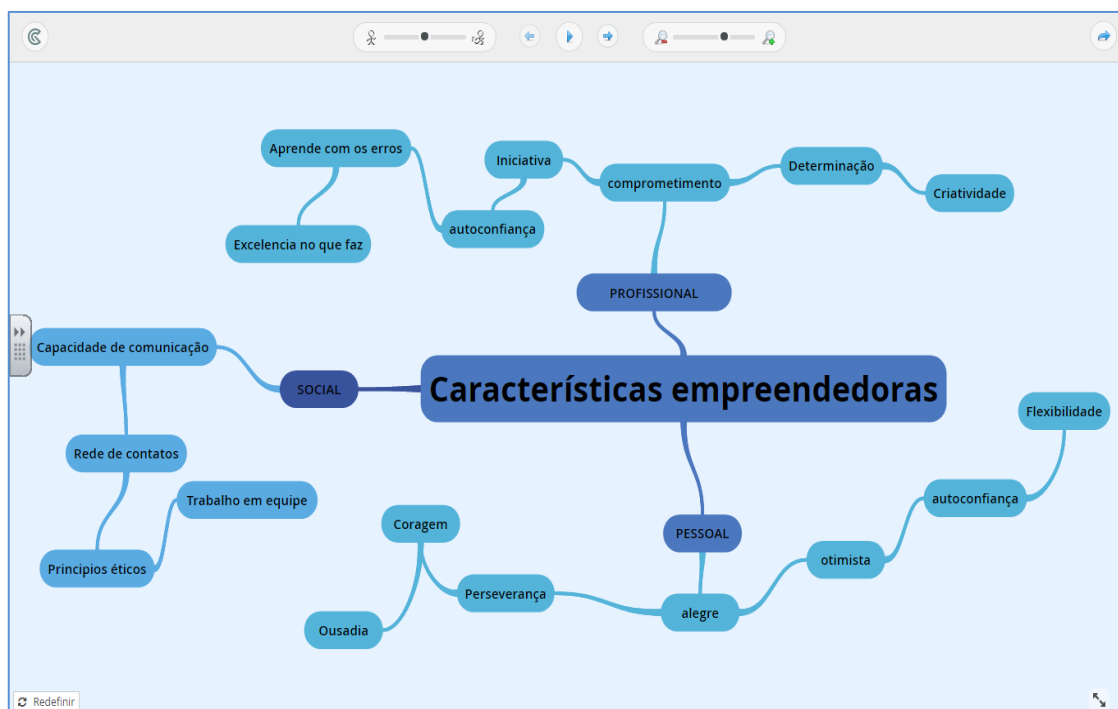


Figura 17 - Recurso *Mapa Mental do Goconqr*

8. Ainda por meio do Recurso *Notas*, trabalhe com os alunos o autoconhecimento, de modo que sejam capazes de identificar seus pontos fortes e pontos fracos. Explique a crucial necessidade de se autoconhecer no processo de desenvolvimento do perfil empreendedor. Ao final, socialize os resultados fazendo-os refletir sobre o que pode ser melhorado/desenvolvido. (Atividade individual)

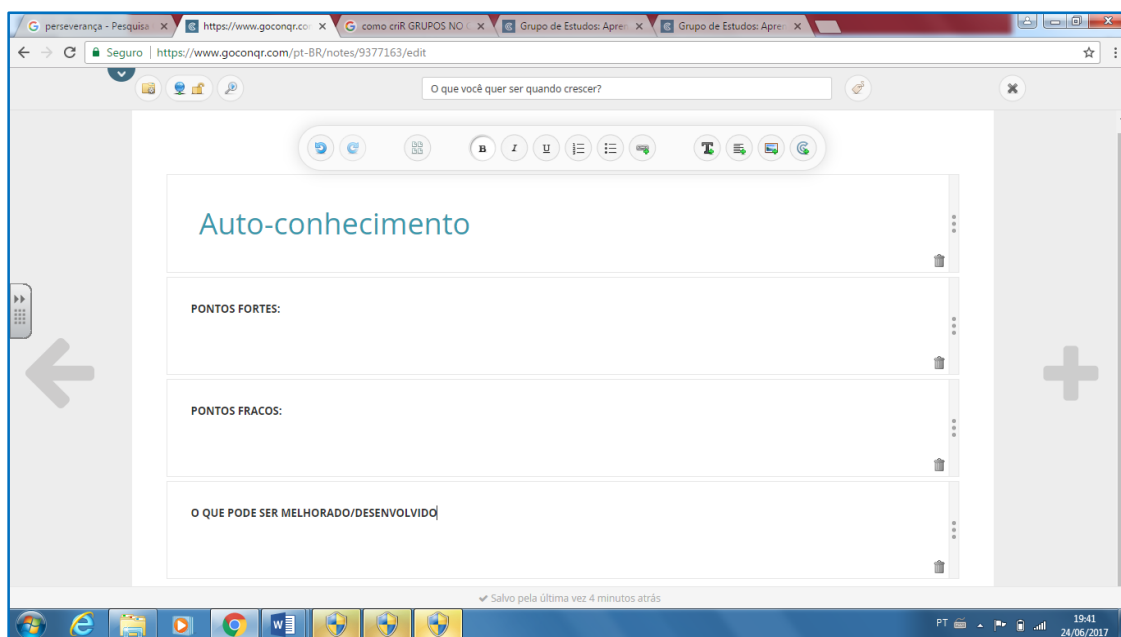


Figura 18 - Recurso Notas do *Goconqr*

## **5º Encontro: Modalidade a distância**

### **Objetivos de aprendizagem**

**Tecnologia como objeto de ensino:** Proporcionar o desenvolvimento do trabalho em equipe e aprendizado colaborativo; Desenvolver capacidade argumentativa e posicionamento diante de situações que requer exposição de opiniões.

9. Inicie e direcione uma discussão no grupo de estudos com o seguinte questionamento: Você considera importante desenvolver características empreendedoras? Como tais características podem ser aplicadas às suas práticas cotidianas (sociais)? (Atividade individual)

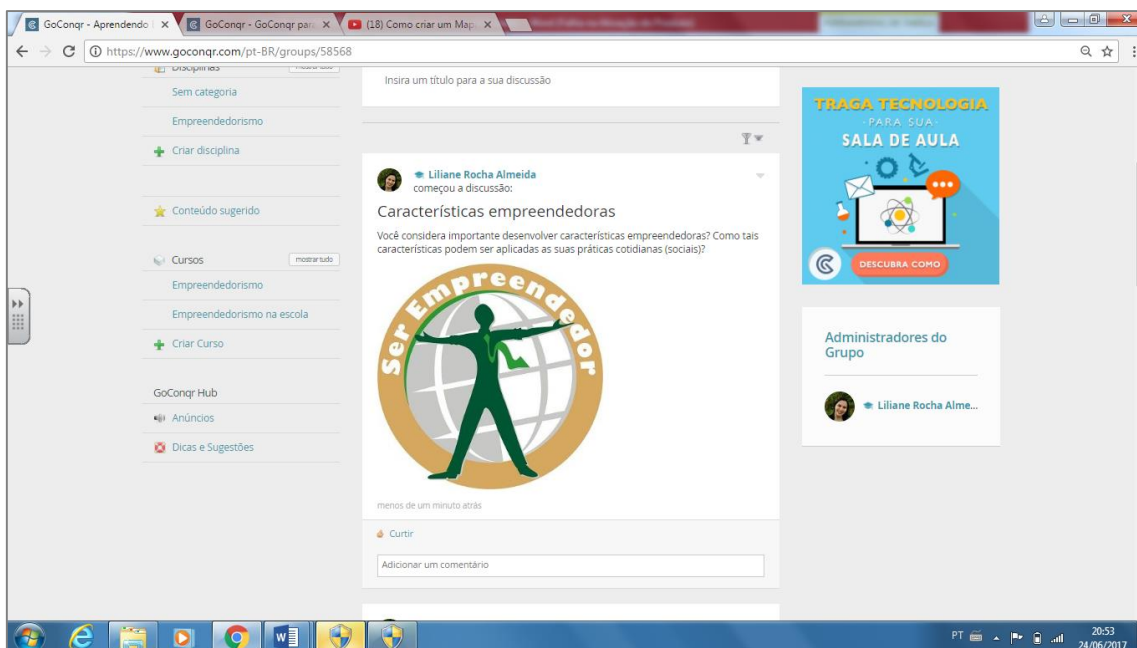


Figura 19 - Discussão no grupo de estudos

10. Os alunos deverão desenvolver um *Quiz* e, em seguida, deverão disponibilizar no grupo de estudos, para que possam escolher individualmente um dos *Quizzes* compartilhados pelos colegas para responderem. Posteriormente, o professor deverá abrir uma nova discussão no grupo de estudos, em que os alunos deverão expor suas opiniões sobre o conteúdo do *Quiz* que responderam. (Atividade em trio)

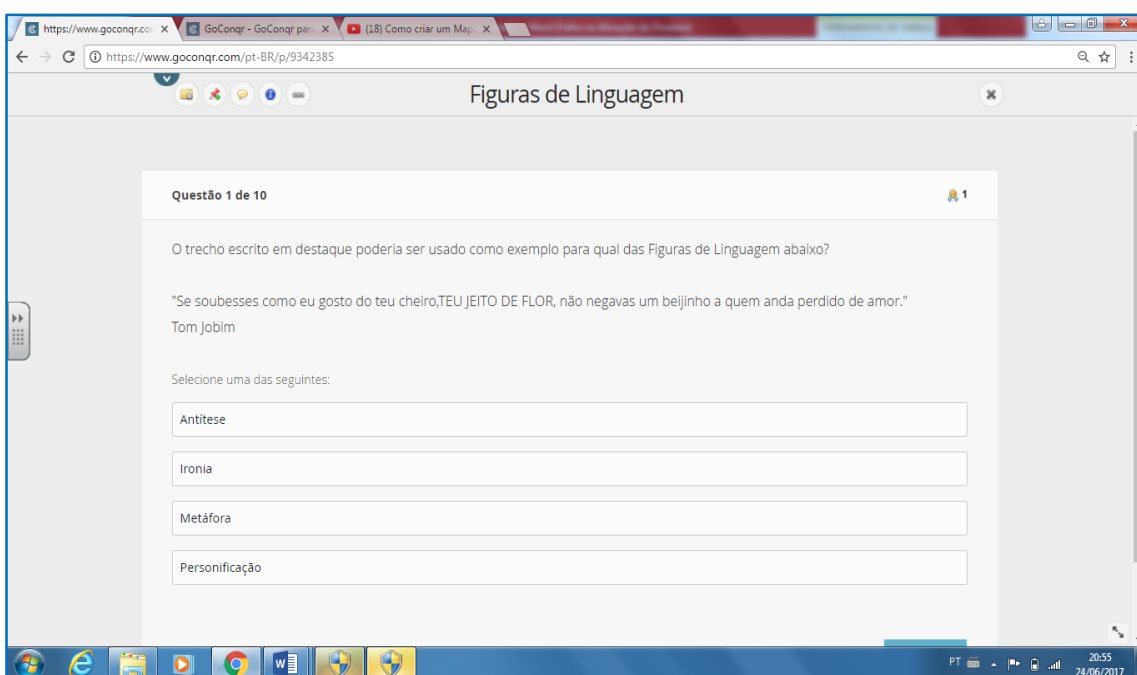


Figura 20 - Exemplo de *Quiz*

11. Os alunos deverão produzir, por meio do Recurso *Slides* do *Goconqr*, uma apresentação sobre características empreendedoras, contendo conteúdo multimodal (vídeos, áudios, animações, imagens), podem também agregar outros recursos do *Goconqr*. Posteriormente, deverão compartilhar o recurso no grupo de estudos para comentários dos colegas. (Atividade em trio)

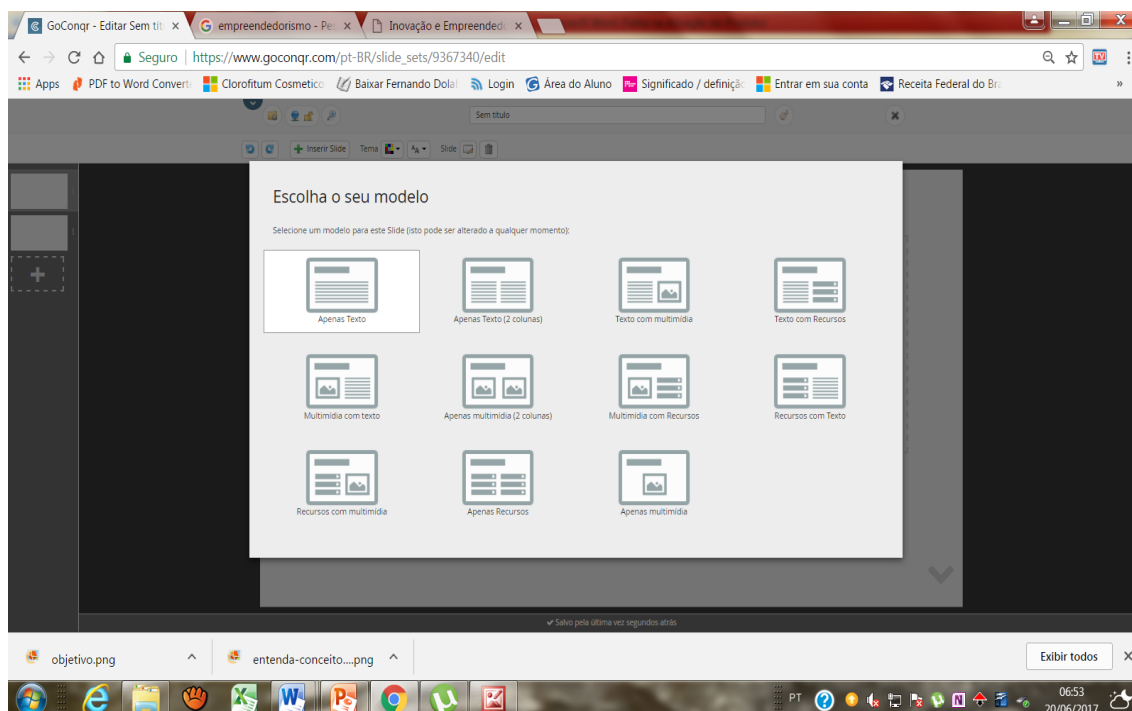


Figura 21 - Recurso Slide do *Goconqr*

### **3ª ETAPA: Como jovem empreendedor, qual deve ser o meu comportamento no Ambiente Virtual?**

#### **6º Encontro: Modalidade a distância**

##### **Objetivos de aprendizagem**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Possibilitar a participação em situações de aprendizagem que condiciona a reflexões coletivas e colaborativas sobre comportamento no ambiente virtual.

**Tecnologia como objeto de ensino:** Desenvolver práticas de letramento digital no que se refere à capacidade de expressão e argumentação escrita, respeito às distintas opiniões, senso crítico e filtro de informações; Refletir sobre a linguagem da internet (internetês).

1. O assunto agora é: “comportamento no ambiente virtual”. Explore essa temática utilizando algumas ferramentas digitais presentes na plataforma *Facebook*. Crie um grupo para a turma e adicione os alunos.

2. Comece estimulando o conhecimento prévio dos alunos através da publicação de uma enquete, de modo que sejam conduzidos a refletirem sobre as várias possibilidades de uso da rede social. Com a intenção de conhecer a forma como os aprendizes têm utilizado o *Facebook*, considere e exponha que o *Facebook* oferece várias possibilidades de uso, pois, além de ser um recurso de comunicação e entretenimento, pode ser também fonte de informação, sendo uma ferramenta que favorece, até mesmo, a aprendizagem colaborativa. Provoca o pensamento crítico, ao possibilitar oportunidades de troca de experiências, debates e discussões de conteúdos publicados e compartilhados. Questione-os, por meio de uma enquete, para que mais utilizam a rede social?

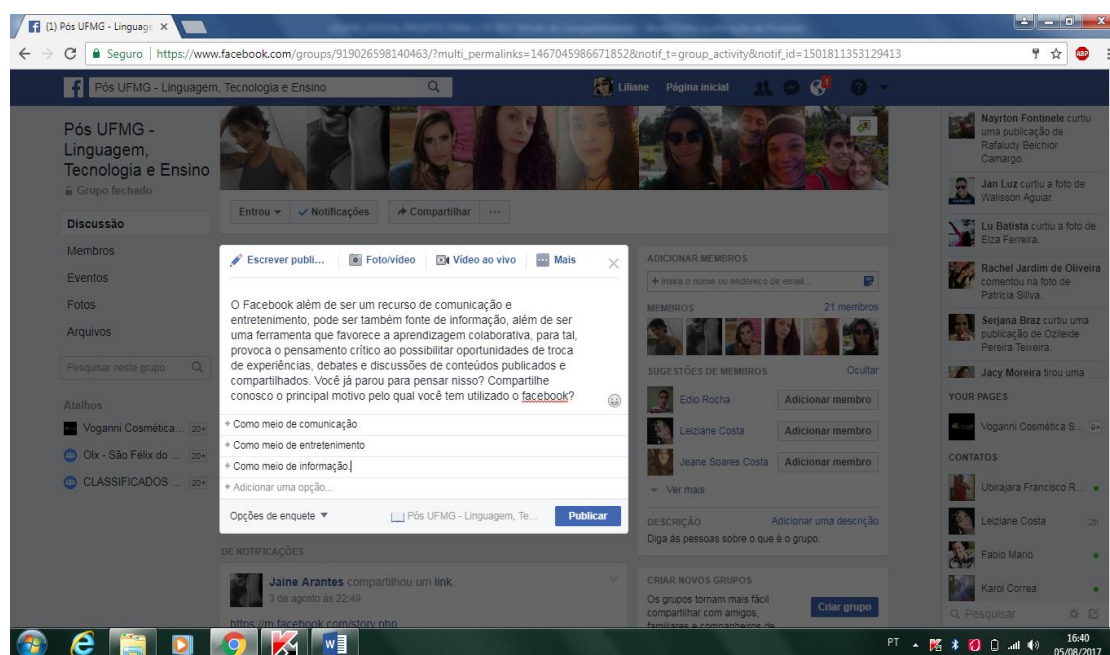


Figura 22 - Recurso enquete do *Facebook*

3. A partir das seguintes reflexões, que devem ser postadas gradativamente, os alunos deverão discutir a temática por meio de comentários. O professor deve orientar e conduzir as discussões, sempre tendo o cuidado com os possíveis desvios no foco das discussões.



4. Em uma segunda publicação, reflita com os alunos sobre os seguintes aspectos:

- Qual imagem seus amigos do *Facebook* têm de você? Como você tem sido visto? Tem sido notado? Que tipo de conteúdo você tem postado, curtido ou compartilhado? Diga aos alunos que a formação da imagem na rede social depende do tipo de conteúdo publicado, isto é, aquilo que se “curte”, “compartilha” e “comenta”.
- Aproveite para instruí-los quanto aos comentários no *Facebook*, questionando: Como têm sido seus comentários nas publicações de seus amigos? Como tem sido a linguagem utilizada? É coerente? E sua capacidade argumentativa? Tem contribuído relevantemente com as discussões? Tem considerado a opinião do outro?

5. Em uma terceira publicação, oriente os alunos que, como futuros empreendedores letrados digitalmente, devem ser seletivos e criteriosos (senso crítico) quanto ao tipo de conteúdo publicado, compartilhado e curtido. Empreendedores são bem informados e buscam aperfeiçoamento constante, são leitores autônomos, conscientes e críticos. Diante disso, pergunte:

- Como tem sido seu comportamento diante da diversidade de informações presentes na rede social? Você tem utilizado o senso crítico e o filtro de informações, ou aceita passivamente tudo que lê?

6. Trabalhando a interdisciplinaridade com o professor de Língua Portuguesa, convide-o para falar sobre “internetês”, de modo que comente como a área de linguagem tem visto o advento e a expansão desse novo gênero. Para isso, o professor convidado pode publicar um vídeo ou um texto, de modo que os alunos comentem e exponham suas opiniões sobre o assunto, tendo em vista o conteúdo compartilhado.



Fonte: <https://oprofessorweb.files.wordpress.com/2013/01/pw-internetes-20131.png>

## **4ª ETAPA: Desafio empreendedor: ação empreendedora (Produção final)**

---

### **7º Encontro: Modalidade Presencial**

#### **Objetivos de aprendizagem**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Promover uma ação empreendedora na escola com foco social, onde seja identificada uma oportunidade de melhoria ou solução de necessidades; Oportunizar a aplicação e assimilação do conteúdo de forma prática.

1. Os alunos deverão promover uma ação empreendedora com foco social na escola, em que seja possível aplicar características empreendedoras. Para desenvolver habilidades de trabalho em equipe e aprendizado colaborativo, a atividade deve ser realizada em grupo.

2. Direcione-os no sentido de que toda ação empreendedora começa com uma boa ideia, proveniente da identificação de uma necessidade a ser satisfeita (solução) ou de uma oportunidade identificada (oportunidade de melhoria/ inovação). A ação pode ser jogos, competições, dinâmicas, feiras, debates, palestras, ações de conscientização ou eventos ligados ao tema.

3. O professor deve possibilitar uma situação de aprendizagem para criação e exposição de ideias (tempestade de ideias). Registre a ideia inicial de cada grupo no *Padlet*. Os alunos deverão expor suas ideias iniciais sobre possíveis ações empreendedoras, mesmo que possa parecer confuso inicialmente. Questione ao final se as ideias são inovadoras? Se são possíveis de serem realizadas? Diga que, a partir de agora, precisam pensar sobre essas possibilidades.

4. Em seguida, promova o trabalho em equipe, possibilitando que os alunos possam se reunir para aperfeiçoarem conjuntamente a ideia inicial e pensarem em que tipo de ação empreendedora gostariam de realizar, sendo conduzidos pelas seguintes reflexões:

- Existe alguma oportunidade de melhoria ou necessidade a ser satisfeita na escola?



- Qual seria o objetivo (s) da ideia?
- A ideia é viável? É possível realizá-la?
- Quais seriam os eventuais pontos fortes e pontos fracos que poderiam possibilitar ou interferir na aplicação da ideia?
- Que benefícios ou contribuições essa ideia poderia trazer à comunidade escolar (seus membros, seus procedimentos, suas relações, sua função, sua influência)?
- Qual seria a aplicabilidade dessa ação nas práticas sociais cotidianas?








Ao final, deverão concluir se a ideia é viável ou inviável. Para isso, devem seguir o procedimento sugerido no quadro a seguir:

**Tabela 6 - Análise de Viabilidade**

<b>QUADRO DE VIABILIDADE</b>
Ideia:
Oportunidade/Necessidade:
Objetivo:
Pontos Fortes:
Pontos Fracos:
Benefícios ao contexto escolar:
Contribuição para as práticas sociais:
Conclusão:

FONTE: A autora (2017)

**5.** Uma vez definida a ideia, os alunos deverão voltar ao *Padlet*, onde foi registrado a ideia inicial e descrever a ideia da ação empreendedora que será desenvolvida, para que todos conheçam, e até mesmo, venham a dar possíveis sugestões, além de trocar ideias/experiências. Feito isso, agora é o momento de planejar, definir as ações necessárias para aplicação. Empreendedores valorizam o planejamento, não costumam executar sem planejar. Assim, os alunos devem elaborar um plano de ação, conforme modelo que segue:

 What	 How	 Where	 dd/mm/aaaa When	 ? Why ?	 Who	 How much
<b>O quê</b>	<b>Como</b>	<b>Onde</b>	<b>Quando</b>	<b>Porque</b>	<b>Quem</b>	<b>Quanto custa</b>
O que será feito?	Como isso será feito?	Onde será feito	Quando será feito?	Por quê será feito?	Quem fará?	Quanto custa fazer isso?

Fonte: <https://bibmais.files.wordpress.com/2012/12/plano-de-ac3a7c3a3o-5w2h.jpg>

6. Em seguida, os alunos devem executar o planejado, exercitar o trabalho em equipe, dividir tarefas e estabelecer prazos para o cumprimento, de modo a averiguar o realizado com o que foi planejado e, ao mesmo tempo, adaptar o plano de ação quando necessário.

7. Instrua os alunos a fazerem uma boa divulgação e mobilização (apresentações orais) uma semana antes do dia da ação. Diga aos alunos para serem criativos, podem usar cartazes na escola ou no bairro. Se for o caso, divulgar nas redes sociais, fazer murais, etc.

### **8º Encontro: Modalidade Presencial**

#### **Objetivos de aprendizagem**

Realizar a ação empreendedora; Aplicar características empreendedoras específicas à ação escolhida.

8. Agende um dia para que sejam realizadas todas as ações. Motive os alunos para que se sintam entusiasmados e confortáveis para usarem a criatividade. É importante que estejam bem instruídos. Reafirme o conteúdo dos encontros anteriores. A ação é uma oportunidade para assimilarem o conteúdo de forma prática.

### **9º Encontro: Modalidade a distância**

#### **Objetivos de aprendizagem**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Disseminar a ação empreendedora no *Facebook*; Socializar resultados.

9. Em um segundo momento, incentive os alunos a divulgarem em seus perfis do *Facebook* a ação empreendedora, com foco no social, que foi desenvolvida na escola, como forma de divulgar a cultura empreendedora através de ambientes digitais e incentivar a postagem de conteúdos relevantes nas redes.

10. Na ferramenta *Padlet*, socialize os resultados e oriente que deve haver apenas uma resposta para cada grupo, o qual, conjuntamente, precisa chegar a um acordo.

- Como foi chegar a um consenso sobre a ideia da ação a ser desenvolvida?
- Como foi a experiência de planejar as ações, dividir tarefas e cumprir prazos?
- Como foi a experiência de trabalhar em equipe?
- Como foi a experiência de “vender a ideia” para mobilizar as pessoas a participarem da ação?
- Como foi a experiência no dia da ação?
- Atingiu o resultado esperado?
- Que características empreendedoras conseguem identificar na ação empreendedora realizada pelo seu grupo?
- O que poderia ser melhorado/aperfeiçoado?

## **5ª ETAPA: Desafio empreendedor: semana empreendedora (Produção final)**

---

### **10º Encontro: Modalidade a distância**

#### **Objetivos de aprendizagem**

**Tecnologia como ferramenta de ensino:** Disseminar a cultura empreendedora em ambientes digitais; Oportunizar possibilidades de aprendizado colaborativo por meio de comentários; Possibilitar situação de unidade em benefício de uma causa comum: cultura empreendedora; Socializar a produtividade das ações.

1. Os alunos deverão realizar a “semana empreendedora na plataforma *Facebook*”, por meio de ações diárias de divulgação da cultura empreendedora em seus perfis, através de postagens de conteúdo em diferentes modalidades de linguagem (imagens, memes, gifs, animações, textos, vídeos). Para tais, utilizarão a seguinte hashtag

#Eusouempreendedor e devem marcar o perfil da turma no *Facebook*, para que o professor acompanhe as postagens.

2. Os alunos deverão comentar durante a semana as postagens uns dos outros.

3. Ao final, o professor deve socializar os resultados no perfil da turma no *Facebook*, perguntando:

- A atividade foi produtiva? (Desenvolvimento do senso crítico)
- Consideram importante a possibilidade de aderir a conteúdos relevantes na internet? (Desenvolvimento do letramento digital)
- Como foi a reação de seus contatos do *Facebook* em relação à mobilização? (Capacidade de influência)
- Como foi a busca por conteúdo? Houve dificuldade/facilidade em encontrar conteúdos que contemplem o tema empreendedorismo? (Habilidade de autoria)
- Como você se sentiu em estar empenhado nessa causa e perceber que seus colegas também estão? (Trabalho em equipe)
- O que você aprendeu através dos comentários em suas postagens? (Aprendizagem colaborativa)

## 7. AVALIAÇÃO

Fundamentamos nosso conceito avaliativo na ideia de que a avaliação deve ter uma função de mediadora no processo de aprendizagem, e não apenas um fim específico, concluindo em si mesma (HOFFMANN,1997). Para isso, é necessário que atue a partir de uma série de eventos de aprendizagem, que regule as atividades do cotidiano escolar, com a intenção de alimentá-las e aperfeiçoá-las, de maneira contínua, adaptável e participativa.

Nessa perspectiva, almejamos que a avaliação seja um aspecto inseparável do ensino e da aprendizagem (VARGAS, 1998), atuando para além da função de mensurar uma experiência de aprendizagem, isto é, que não seja “considerada como um processo separado das atividades diárias de ensino ou apenas como um conjunto de provas passadas ao aluno no final de uma unidade ou tema” (CONDEMARÍN; MEDINA, 2005), mas que também exerça a função de garantir que a didática utilizada corresponda

aos objetivos propostos, ao perfil dos alunos e ao contexto no qual ocorre a aprendizagem (ALLAL, 1988; CARDINET, 1989).

A avaliação de forma prática se revela no ato de instruir e acompanhar as atividades dentro do cotidiano em sala de aula, quando os alunos ouvem, utilizam-se da expressão, analisam o trabalho dos outros, desenvolvem um projeto ou temática, participam de oficinas de escrita criativa. Fazem tudo isso por meio das múltiplas interações sociais (TIERNEY, 1998), sendo o suporte digital um grande facilitador nessa dinâmica.

Portanto, “deve haver um amplo repertório de técnicas e estratégias de avaliação que permitam reunir e analisar evidências variadas dos desempenhos individuais e grupais” (CONDEMARÍN; MEDINA, 2005). Logo, a avaliação como um processo participativo é oposta à ideia tradicional de que os “alunos atuem apenas como objeto de avaliação, dependendo exclusivamente do professor para obter a avaliação do seu desempenho” (CONDEMARÍN; MEDINA, 2005). Revela-se, sobretudo, em forma de critérios flexíveis e adaptáveis às características particulares de cada contexto, sendo, também, um estímulo aos alunos, no intuito de participem ativamente no processo de elaboração e interpretação de seus desempenhos.

O professor deve definir, inicialmente, os conteúdos com objetivos claros e bem definidos (MORETTO, 2001). Nesse caso, é importante questionar:

1. O que avaliar?
2. Para que avaliar?
3. Qual o objetivo da avaliação?
4. O que quer do aluno?
5. O que o aluno vai aprender realizando essa atividade?
6. Será útil para suas práticas sociais?
7. Quem será avaliado? (perfil, cultura, contexto...).

#### **- Instrumentos de avaliação**

**Observação direta:** Constitui uma técnica que possibilita informações sobre o processo de aprendizagem e os resultados dos alunos enquanto desempenham atividades (GOODMAN, 1986). Os professores devem desenvolver o hábito de observar e ouvir frequentemente o alunado, a fim de provocar reflexões e questionamentos que os

conduzam à aprendizagem. Podem ser oportunidades para observar e ouvir os alunos quando (CONDEMARÍN; MEDINA, 2005):

- Conversam, dialogam, expressam opiniões ou dão informações orais;
- Desempenham jogos de papéis ou dramatizações;
- Fazem comentários e relatos;
- Discutem ou debatem sobre determinado tema, etc.

**Produção de textos escritos:** Permite aos aprendizes expor, (re)pensar, (re)formular, (re)construir, representar e renovar significados, por meio da expressão de ideias advindas do conhecimento adquirido ou da formação deste. Conforme Condemarín e Medina (2005), os seguintes pontos devem ser considerados para avaliar produção de textos escritos:

- A situação comunicativa (quem fala, para quem, para quê).
- O texto consegue, ou não, o efeito esperado (informar, convencer, divergir, etc.).
- A informação incluída é (im)pertinente.
- A coerência temática é (in)satisfatória.
- A linguagem foi (in)adequada.

**Apresentações e participações orais:** É uma forma de provocar os alunos a praticar suas habilidades de comunicação e apresentar suas descobertas (RITCHIE, 1996). Apresentamos uma “lista de comparação para registrar o desempenho oral dos alunos”, segundo Condemarín e Medina (2005).

- Ouve e compreende um relato, um documento simples, uma regra de jogo.
- Toma a palavra e se expressa de maneira compreensível quanto à pronúncia e à articulação em situações como: relatos, argumentações e resumos.
- Estabelece diálogos com outras pessoas, apresentando seu ponto de vista e respeitando o alheio.
- Tem uma atitude crítica diante do que ouviu.
- Organiza logicamente seu discurso para expressar suas ações, suas atitudes e suas produções.
- Assume seu papel dentro de um diálogo: ouve, arrisca-se a falar e não se desvia do tema.
- Narra um relato, uma experiência ou um projeto, mantendo a coerência.

**Avaliação da aprendizagem Coletiva:** Permite que os alunos reflitam detalhadamente sobre o que sabem, o que não sabem e o que precisam saber para realizar certas tarefas (RITCHIE, 1996). Os aprendizes devem ter oportunidade de participar na autoavaliação reflexiva e ter oportunidade de fazer revisões fundamentadas nessa avaliação (TORP; SAGE, 1998).

- Os alunos devem ser conscientes do objetivo da avaliação.
- Deve ser feito um paralelo entre o conhecimento prévio e o conhecimento adquirido.
- Deve ser gerado um ambiente de liberdade para que os alunos possam expor suas opiniões.
- As conclusões originadas devem ser expostas conjuntamente, a partir do ponto de vista individual dos alunos.

**Avaliação de desempenho individual:** A avaliação do desempenho está voltada para a capacidade dos alunos de aplicar o conhecimento em contextos mal definidos e ambíguos, que exigem julgamento (WIGGINS, 1993). Para realizar esse tipo de avaliação, é necessário considerar alguns critérios importantes (CONDEMARÍN; MEDINA, 2005):

- Explicitar os objetivos de aprendizagem, identificando também as estratégias, as habilidades e os conhecimentos que se desejam que os alunos aprendam.
- Assegurar-se de que as tarefas de desempenho escolhidas exigem realmente o uso dessas estratégias, habilidades e conhecimentos previamente selecionados.

**Avaliação colaborativa:** uma forma de desenvolver a capacidade de trabalhar em equipe, tanto fora como dentro da escola, através do aprendizado coletivo em ambientes colaborativos e integrados. O trabalho colaborativo é um método eficaz de formação de grupos de estudos e relações sociais como:

- Respeito às distintas opiniões.
- Liberdade de expressão e comunicação.
- Responsabilidade para cumprir as tarefas propostas.
- Organização do tempo e o estabelecimento de regras para uma boa convivência.
- Participação ativa de todos os membros do grupo no processo.
- Execução das tarefas definidas pelo grupo com empenho.

## - Critérios de Avaliação

**Tabela 7 Critérios de avaliação**

<b>CRITÉRIOS GERAIS DE AVALIAÇÃO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Envolvimento nas discussões e qualidade nas participações orais;</li> <li>• Formação, evolução e apropriação do conteúdo;</li> <li>• Qualidade, diversidade, criatividade, sequência lógica e aspectos multissemióticos e multimidiáticos presentes no conteúdo selecionado;</li> <li>• Habilidades de trabalho em equipe;</li> <li>• Qualidade do conteúdo desenvolvido;</li> <li>• Capacidade de mobilizar/divulgar e de envolver a comunidade escolar/virtual nas ações empreendedoras.</li> </ul>	
<b>CRITÉRIOS ESPECÍFICOS DE AVALIAÇÃO POR ATIVIDADE</b>	
<b>1. Produção de mural no Padlet</b>	<p>Na seleção de conteúdo nas múltiplas fontes, o aluno analisou a qualidade, a confiabilidade, a utilidade e a relevância da informação?</p> <p>Integrou informações com e entre fontes?</p> <p>Formou significado integrando as distintas semioses?</p> <p>Houve combinação e sequência do conteúdo?</p> <p>Faz sentido para quem lê?</p>
<b>2. Comentários nos murais dos colegas (Padlet)</b>	<p>Os comentários foram construtivos? Agregaram novidades?</p> <p>A linguagem foi adequada?</p> <p>É coerente com a situação comunicativa?</p> <p>Conseguiu o resultado a que se propôs?</p>
<b>3. Utilização do Recurso Notas do Goconqr</b>	<p>A partir da assimilação das pesquisas iniciais, o aluno foi capaz de expor ideias (<i>brainstorm</i>) e começar a associá-las a questões práticas?</p> <p>Conseguiram assimilar a aplicação das características empreendedoras com o conteúdo do vídeo: O que você quer ser quando crescer?</p> <p>Qual foi o nível de dificuldade e/ou facilidade apresentado pelos alunos na identificação de pontos fortes e pontos fracos da própria personalidade?</p> <p>Como está o nível de autoconhecimento da turma?</p> <p>Chegaram a uma conclusão do que precisam desenvolver?</p>
<b>4. Produção de Flashcards</b>	<p>A turma foi capaz de combinar recursos visuais no texto?</p>
<b>5. Construção de Mapas Mentais</b>	<p>Souberam diferenciar características pessoais, profissionais e sociais de um empreendedor?</p> <p>Ficou claro que o empreendedorismo é destinado a todas as esferas da vida e não apenas ao profissional/empresarial?</p>
<b>6. Discussão no grupo de Estudos</b>	<p>Exploraram bem o que foi proposto?</p> <p>Foram coerentes nos comentários?</p> <p>Agregaram valor a discussão?</p>
<p>Os alunos foram criativos na elaboração do <i>Quiz</i>?</p>	



<b>7. Elaboração e participação no Quiz</b>	O conteúdo escolhido foi relevante? Foram coerentes nos comentários acerca do conteúdo do <i>Quiz</i> (do colega) que foi escolhido para responder e comentar?
<b>8. Construção de Slides</b>	Foi possível identificar no aluno capacidade de autoria? Capacidade de integrar os distintos formatos de semioses (vídeos, áudios, animações, imagens) ao conteúdo proposto? O conteúdo está alinhado às práticas sociais letradas? Foram capazes de trabalhar em equipe?
<b>9. Publicações no Facebook para comentários</b>	Exploraram bem o que foi proposto? Foram coerentes nos comentários? Agregaram valor a discussão? Houve foco nas discussões de acordo com o que foi proposto? Houve interação nas discussões?
<b>10. Ação empreendedora</b>	Quais os benefícios para a comunidade? É possível inserir a ação escolhida nas práticas sociais cotidianas? Utilizaram criatividade e mobilização? Nível de empenho e interesse individual e coletivo?
<b>11. Semana empreendedora</b>	Os conteúdos publicados estão sendo diários? As postagens estão sendo relevantes e aplicáveis às práticas sociais? Está sendo considerada a diversidade de semioses no conteúdo postado? Qual a qualidade e o nível de contribuição dos comentários? Qual o nível de envolvimento e mobilização? Qual a capacidade de interação?

FONTE: A autora (2017).

A avaliação acontecerá durante todo o processo. O professor deve perceber se os alunos estão conseguindo relacionar o conteúdo ao objetivo da aprendizagem de cada encontro. Para tanto, deve sempre retomar uma análise das produções ao fim de cada atividade, dando os feedbacks necessários até aquele ponto. O feedback deve possibilitar que os alunos explorem novas ideias, bem como encorajá-los a avançar na busca por significados concretos. A avaliação deve incluir comentários sobre a interação do indivíduo com seu grupo e seu crescimento cognitivo (RITCHIE, 1996). Vale lembrar que avaliar nem sempre, coloca o professor em uma posição segura e confortável. Para minimizar esses aspectos, é preciso ter em mente:

1. Os objetivos da proposta foram bem expostos?
2. Foram estabelecidos padrões de excelência?
3. Os objetivos coincidem com um conceito de ensino assumido pelo professor?
4. Os critérios de avaliação estão de acordo com esse conceito e/ou concepções?

Com o intento de que essa dinâmica entre objetivos e critérios de avaliação seja bem-sucedida, é preciso que o professor acredite na sua proposta pedagógica e tenha propósitos claramente definidos em cada atividade. O que quer do aluno? Que habilidades quer que ele desenvolva através dessa atividade?

Diante disso, o professor tem segurança para ir gradativamente aumentando o nível de dificuldade do que é proposto aos alunos. Como afirma Piaget (1987), o aprendizado ocorre a partir da sensação de desestabilização, é exatamente a busca por “reestabilizar-se” que provoca o avanço do nível de aprendizado.

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado, espera-se, portanto, que os educandos desenvolvam a mentalidade do coletivo, do bem comum e do bom senso, para que através de uma atuação empreendedora contribuam para o avanço e agregação de valor aos ambientes em que se encontram inseridos, de modo a deixar sua real colaboração. Que sejam conscientes da relevância do empreendedorismo para o avanço social, de forma que estejam motivados a estarem envolvidos em questões sociais, através da valorização do coletivo e do colaborativo e do pleno exercício das características empreendedoras em suas práticas sociais, tanto em ambientes presenciais como virtuais. E ainda que permitam que o trabalho seja uma forma de servir o outro e conseqüentemente a comunidade à qual pertence.

## 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACURCIO, Marina Rodrigues Borges; ANDRADE, Rosamaria Calaes de. **O empreendedorismo na escola**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- ALLAL, L. Vers um élargissement de la pédagogie de maîtrise: processus de régulation interactive, rétroactive et proactive. In: HUBERMAN, M. (Ed.). **Assurer la réussite des apprentissages scolaires. Les propositions de la pédagogie de maîtrise**. Paris: Delachaux et Niestlé, 1988. p. 86-126.
- ALMEIDA, Maria Elizabeth B. Letramento digital e hipertexto: contribuições à educação. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya; SCHLÜNZEN Junior, Klaus. (Orgs.). **Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. p. 171-192.
- ANTAL, A. B.; DIERKES, M.; CHILD, J. et al. Organizational learning and knowledge: Reflections on the dynamics of the field and challenges for the future. In: DIERKES, M. et al. (Orgs.). **Handbook of organizational learning & knowledge**. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- ANTONELLO, C. S. A metamorfose da aprendizagem organizacional: Uma revisão crítica. In: RUAS, R. L.; ANTONELLO, C. S.; BOFF, L. H. et al. **Os novos horizontes da gestão: Aprendizagem organizacional e competências**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- ARAÚJO, R. S. Letramento digital: conceitos e pré-conceitos. In: 2º SIMPÓSIO DE HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: MODALIDADE E ENSINO, 2., 2008, Recife. **ANAIS...** Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2008. p. 1-12.
- BARROS, D. L. P. de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.
- BARTON, D.; HAMILTON, M. **Local Literacies: Reading and writing in one community**. London, Routledge, 1998.
- BARTON, D.; HAMILTON, M. et al. **Situated literacies: reading and writing in context**. Londres; New York, NY: Routledge, 2000.
- BERNARDI, Luiz Antônio. **Manual de empreendedorismo e gestão: fundamentos estratégicos e dinâmicos**. São Paulo: Atlas, 2003.
- BITENCOURT, C. C. **Gestão de competências e aprendizagem nas organizações**. São Leopoldo/RS: Unisinos, 2005.
- CARDINET, J. (1989). **Evaluer sans juger, Francaise de Pédagogie**, n. 88. Paris: INRP.

CARMO, Josué G. Botura. **O letramento digital e a inclusão social**. 2003, não paginado.

CITELLI, Adilson. **Comunicação e educação: a linguagem em movimento**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2000.

CONDEMARÍN, M.; MEDINA, A. **Avaliação autêntica: um meio para melhorar as competências em linguagem e comunicação**. Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2005.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: new literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, n. 4, v. 3, p.164-195, 2009.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Language Education and Multiliteracies. In: MAY, Stephen; HORNBERGER, Nancy H.. (Eds). **Encyclopedia of Language and Education**, vol. 1, Springer, 2008, p.195-211. In: ROJO, Roxane. (Org.). **Escol@conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

DEMO, Pedro. **Os desafios da linguagem do século XXI para o aprendizado na escola**. Palestra, Faculdade OPET, junho 2008.

DIAS, T. R. F. V.; NARDELLI, P. M.; VILAS BOAS, A. A. Competências empreendedoras: Um estudo sobre os empreendedores ganhadores do prêmio TOP Empresarial. In: ENCONTRO DE ESTUDOS SOBRE EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE PEQUENAS EMPRESAS, 5, 2008. São Paulo. **Anais...** São Paulo/SP: EGEPE, 2008.

DIONISIO, Angela Paiva. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim S. (Orgs.) **Gêneros textuais: reflexões e ensino**. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 137-152.

DIONISIO, Angela Paiva. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; DIONISIO, Angela Paiva. (Orgs.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 177-196.

DOLABELA, F. C. **Oficina do empreendedor**. São Paulo: Cultura, 1999.

DOLABELA, Fernando. **Empreendedorismo corporativo: como ser empreendedor, inovar e se diferenciar em organizações estabelecidas**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003a.

DOLABELA, Fernando. **Pedagogia Empreendedora**. São Paulo: Editora de Cultura, 2003b.

DOLABELA, Fernando. **O segredo de Luísa: uma ideia, uma paixão e um plano de negócios: como nasce o empreendedor e se cria uma empresa**. 14. ed. São Paulo: Cultura, 2006.

DORNELAS, José Carlos Assis. **Empreendedorismo na prática: mitos e verdades do empreendedor de sucesso**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

DORNELAS, J. C. A. **Empreendedorismo**: transformando ideias em negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

DRUCKER, Peter. F. **O Gerente Eficaz**. Editora Zahar, São Paulo, 1974.

FEUERSCHÜTTE, S. G.; GODOI, C. K. Competências empreendedoras: Um estudo historiográfico no setor hoteleiro. XXXI ENANPAD, 31., 2007. Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro/RJ: EnANPAD, 2007. p. 1-16.

FEUERSCHÜTTE, S. G.; ALPERSTEDT, G. D. Empreendedorismo e competência: Um ensaio sobre a complementaridade e a convergência dos construtos. XXXII ENANPAD, 32., 2008. Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro/RJ: Em ANPAD, 2008.

FILION, Louis Jacques. Empreendedorismo: empreendedores e proprietários-gerentes de pequenos negócios. **Revista de Administração**, São Paulo, v. 34, n. 2, abr./jun. 1999.

FILION, Louis; DOLABELA, Fernando. **Boa Ideia! E agora**: plano de negócio, o caminho seguro para criar e gerenciar sua empresa. São Paulo: Editora Cultura, 2000.

FREITAS, I. A. de; BRANDÃO, H. P. Trilhas de aprendizagem como estratégias de TD&E. In: BORGES-ANDRADE, J. E.; ABBAD, G. DA S.; MOURÃO, L. **Treinamento, desenvolvimento e educação em organizações e trabalho**: Fundamentos para a gestão de pessoas. Porto Alegre: Artmed, 2006.

GARAVAN, T.; O'CONNOR, B. Entrepreneurship education and training programs: A review of and evaluation. **Journal of European Industrial Training**, v. 8, n. 8, p. 3-12, 1994.

GOFFMAN, K. **What's whole language**. Portsmouth, NH: Heinemann, 1986.

HOFFMANN, J. **Avaliação Mediadora**. Uma prática em construção da pré-escola à universidade. 10. ed. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1997.

HONMA, E. T. **Competências empreendedoras**: estudo de casos múltiplos no setor hoteleiro em Curitiba. 180 f. 2007. Dissertação (Mestrado em Administração) – Centro de Pesquisa e Pós-Graduação em Administração, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da informação. 6. ed. Campinas/SP: Papirus, 2012.

KLEIMAN, Ângela B. **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas – SP: Mercado de Letras, 1995.

KLEIMAN, Ângela B. **Preciso “ensinar” o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever?. Ministério da Educação. Brasil, 2005.

KRESS, G. VAN LEEUWEN. **Reading images: the grammar of visual design**. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **New Literacies**: Everyday Practices and Classroom Learning. 2nd. ed. New York: Open University Press, 2007.

LE BOTERF, G. **Desenvolvendo a competência dos profissionais**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LE BOTERF, Guy. **Construir as Competências Individuais e Coletivas**. Porto: Edições Asa, 2005.

LEITE, J. A. O.; BOTELHO, L. S. Letramentos Múltiplos: uma nova perspectiva sobre as práticas sociais da leitura e da escrita. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora/MG, Curso de Pedagogia, n.10, jan./jun. 2011.

LEMKE, J. L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Revista Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, SP, vol. 49, n. 2, p. Campinas: DLA/IEL/UNICAMP, jul./dez. 2010 [1998].

LÉVESQUE, M.; MINNITI, M.; SHEPHERD, D. Entrepreneurs' decisions on timing of entry: Learning from participation and from the experiences of others. **Entrepreneurship Theory and Practice**, p. 547-570, Mar, 2009.

LORENZI, Gislaine Cristina Correr; PÁDUA, Tainá-Reká Wanderley de. Blog nos anos iniciais do fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 35-54.

MACEDO, Marcelo. **Estudo do perfil empreendedor em empresas familiares**. 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

MAN, T. W. Y. Exploring the behavioural patterns of entrepreneurial learning: A competency approach. **Education e Training**, v. 48, n. 5, p. 309-321, 2006.

MATTHEWS, C. H.; MOSER, S. B. A longitudinal investigation of the impact of family background and gender on interest in small firm ownership. **Journal of Small Business Management**, Apr. 1996.

MAYER, R. E. **Multimedia learning**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2001.

MORETTO, Vasco. **Prova**: um momento privilegiado de estudos, não um acerto de contas. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

MORI, C. K. **Políticas públicas para inclusão digital no Brasil**: aspectos institucionais e efetividade em iniciativas federais de disseminação de telecentros no período 2000-2010. 351 f. 2011. Tese (Doutorado em Serviço Social) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

MOORE, S. F. Old age in a life-term social arena: Some Chagga of Kilimagaro in 1974. MYERHOFF, B.; SIMIC, A. (Orgs.). *Life's career-aging-cultural variations on growing*

old. Beverly Hills: Sage, 1978. In: DEBERT, Guita Grin. *A Reinvenção da Velhice: Socialização e Processos de Reprivatização do Envelhecimento*. São Paulo: Universidade de São Paulo, FAPESP, 2004.

MORRISON, A. (Ed.). **Entrepreneurship: An international perspective**. Oxford: Butterworth-Heinemann, 1998.

MORRISON, A.; BERGIN-SEERS, S. Pro-Growth small businesses: Learning “Architecture”. **Journal of Management Development**, v. 21, n. 5, p. 388-400, 2002.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Florence, 2002.

POLITIS, D. The process of entrepreneurial learning: A conceptual framework. **Entrepreneurship Theory and Practice**, p. 399-424, July 2005.

RAE, D. Entrepreneurial learning: A practical model from the creative industries. **Education + Training**, v. 46, n. 8/9, p. 492-500, 2004.

RITCHIE, D. **Assessment of problem based learning: students and classes**. 1996.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Linguagens Códigos e suas Tecnologias**. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Departamento de Políticas do Ensino Médio. Orientações Curriculares do Ensino Médio. Brasília, 2004.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxane. (Org.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2013.

ROSA, Fernanda Ribeiro; DIAS, Maria Carolina Nogueira. **Por um indicador de letramento digital: uma abordagem sobre competências e habilidades em TICs**. 106 f. 2012. Dissertação (Mestrado Profissional em Gestão e Políticas Públicas), Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2012.

SCHEIN, E. **Organizational Culture and Leadership**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1985.

SCHERER, R. F.; ADAMS, J.A. developing entrepreneurial behaviors: A social learning theory perspective. **Journal of Organizational Change Management**, 1998.

SHETZER, H.; WARSCHAUER, M. An electronic literacy approach to network-based language teaching. In: WARSCHAUER, M; KERN, R. (Org.). **Network-based Language Teaching: Concepts and Practice**. Nova York: Cambridge University Press, 2000.

SCHUMPETER, Joseph. **Teoria do desenvolvimento econômico**. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

SILVA, M.; SANTOS, E. **Avaliação da aprendizagem em educação online**. São Paulo: Loyola, 2006.

SILVEIRA, R. S.; BARONE, D. A. C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Revista Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 15-16, dez. 2002.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 25, p. 5-17, jan./abr. 2004.

TANZI NETO, Adolfo et al. Multiletramentos em ambientes educacionais. In: ROJO, Roxane. (Org.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 135-158.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital**. São Paulo, São Paulo: Macron Books, 1999.

TFOUNI, L.V. **Adultos não alfabetizados: o avesso do avesso**. Campinas: Pontes, 1988.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

TIERNEY, J.R. Literacy Assessment Reform: Shifting Beliefs, Principled Possibilities, and Emerging Practices. **The Reading Teacher**, v. 51, n. 5, p. 374-390, 1998.

TORI, R. **A distância que aproxima**. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância.

TORP, L.; SAGE, S. **Problems as possibilities: Problem-based learning for K-12 education**. Alexandria, VA: Association for Supervision and curriculum Development, 1998.

VARGAS, H.C. **Evaluar para aprender**. Santiago de Chile: Ministério de Educación. División de Educación General, 1998.

VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: Unicamp/Nied, 2003.

XAVIER, Antonio C. dos Santos. Letramento Digital e Ensino. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehte/artigos/Letramento%20digital%20e%20ensino.pdf>>. Acesso em: 06 abr. 2017.



XAVIER, A. C. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Orgs.). **Alfabetização e Letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 133-141.

WIGGINS, G. P. **Assessing student performance**: Exploring the purpose and limits of testing. San Francisco: Jossey-BassPublishers, 1993.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana. (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 15-29.