



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Programa de Pós-graduação em Linguagens, Tecnologias e Educação

Jerusa Campelo de Freitas

CAIU NA REDE É PEIXE?
Práticas de letramento crítico em meios digitais para
estudantes de 9º ano do ensino fundamental

Belo Horizonte
2024

Jerusa Campelo de Freitas

CAIU NA REDE É PEIXE?
Práticas de letramento crítico em meios digitais para
estudantes de 9^o ano do ensino fundamental

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Junot de OliveiraMaia

Belo Horizonte
2024



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Nome da aluna: Jerusa Campelo de Freitas

Título do trabalho: CAIU NA REDE É PEIXE? Práticas de letramento crítico em meios digitais para estudantes de 9º ano do Ensino Fundamental

Reuniu-se, no dia 24 de janeiro de 2023, às 14 horas, de forma remota, a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(à) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Proposta interessante, que parte da avaliação crítica de tema relevante. Precisa ser compartilhado com outros professores e professoras. Observar as sugestões da comissão examinadora durante a defesa, sobretudo pelo fato de o projeto não esclarecer como se dará a produção dos textos pelos estudantes. Eles precisam responder as perguntas orientadoras por escrito ou nas produções? O comando "considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido" precisa ser elaborado. Definir a relação entre o tema dos grupos e as partes exibidas dos filmes.

Profª. Dra. Carolina Bottosso de Moura indicou a aprovação do(a) candidato(a);

Prof. Dr. Francis Arthuso Paiva indicou a aprovação do(a) candidato(a);

Pelas indicações, o(a) candidato(a) foi considerado(a) aprovada.

O resultado final foi comunicado publicamente ao(à) candidato(a) pela Comissão. Nada mais havendo a tratar, a sessão foi encerrada, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 24 de janeiro de 2023.

Documento assinado digitalmente
gov.br FRANCIS ARTHUSO PAIVA
Data: 18/01/2023 17:07:43-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Documento assinado digitalmente
gov.br CAROLINA BOTTOSSO DE MOURA
Data: 24/01/2023 16:21:14-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

AGRADECIMENTOS

A Deus, o ser superior que me guarda, me conduz e me ilumina e a todos os meus guias de luz e as energias positivas que me cercam, eu agradeço! A fé, independentemente de religião, a qual eu professo e em que acredito foi/e é meu alicerce de vida, eu agradeço! Uma vida de crescimento; pois, nos últimos anos, esteve marcada por inúmeros desafios, muitas mudanças, alguns encontros, desencontros e certas frustrações.

Lembro-me exatamente do momento de início das aulas nesta Especialização, período muito turbulento em minha vida, durante o qual, por diversas vezes, pensei que não conseguiria finalizá-la, porque vinha a depressão e as crises de ansiedade chegavam fortes. Nesses momentos, eu rezava. Rezava muito, e pedia a Deus que conduzisse minha vida, para que eu tivesse tranquilidade e discernimento para lidar com minhas dificuldades e minhas limitações. E a resposta vinha, como uma energia grandiosa que me tranquilizava e lá no íntimo dos meus pensamentos eu sentia, vai ficar tudo bem!

À família maravilhosa que tenho e que incondicionalmente me apoia, eu agradeço! Minha mãe Ilta, luz da minha vida e que sempre esteve ao meu lado, lutando, incentivando e trazendo frutinhas para o meu lanchinho, pois quando eu começava a estudar não saía da frente do computador; eu lhe agradeço, mamãe! E lhe dedico esta e todas as minhas vitórias, pois sem você nada disso seria possível.

A meu filho Lorenzo — meu grudinho — amor da minha vida, parceirinho que me faz sorrir todos os dias, por você, eu desejo mais; ser mais feliz, ser mais humana, e ser mais grata por tudo que somos e o que temos todos os dias; eu lhe agradeço, meu filho! Ao meu pai Emilio, pela disciplina, pelos conselhos e por me receber de braços abertos nesta nova fase da minha vida, eu lhe agradeço, papai!

Às minhas tias, dez fortes mulheres, decididas e batalhadoras, eu lhes agradeço! E, em especial, a minha querida tia Dilma que, sempre muito sensível e generosa, me incentivou, me compreendeu e me apoiou em todos os momentos. Sem você, estudar não seria a mesma coisa; por isso, eu lhe agradeço, tia! Ao meu irmão Cesar, pelos estímulos, por me motivar e sempre me mostrar que sou capaz, minha cunhada Paula e minha florzinha Geovanna; eu lhes agradeço!

Aos professores e funcionários do curso de Pós-graduação em Linguagens, Tecnologias e Educação, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), eu lhes agradeço! Em especial, ao meu Orientador Prof. Dr. Junot de Oliveira Maia,

que foi um verdadeiro parceiro, com P maiúsculo, me guiou e conduziu com total domínio, competência e muita paciência, pois tudo eu questionava. Não com um questionamento discordante, mas na intenção de entender e aprender com esta pessoa tão habilitada e, ao mesmo tempo, gentil e acessível. Sou felizarda por tê-lo como orientador. Um orientador que conseguiu compreender o propósito do meu projeto, e me orientou com maestria para o resultado final, que se encontra nestas páginas. Portanto, professor Junot, eu lhe agradeço muito!

E a todos que, de alguma maneira, fizeram parte da minha trajetória...

O meu muito obrigado!

*“O vento do meu espírito soprou
sobre a vida. E tudo o que
era efêmero se desfez, e só
ficastes tu que és eterno.”*

Cecília Meireles

RESUMO

Historicamente, o trabalho docente tem sido marcado por inúmeros desafios, em que reconhecemos a Educação como um processo amplo, contínuo e dinâmico. Desde março de 2020, com o início da pandemia de Covid-19, os processos educacionais precisaram se adaptar a uma nova realidade, e entre os principais desafios enfrentados pelos docentes, está a criação de materiais didáticos que atendam às diversas demandas dos estudantes, tanto presencialmente, quanto virtualmente. Com o tempo, percebemos que a todo o momento recebemos um fluxo gigantesco de informações, mas como filtrá-las e como perceber se o que está ali disponível pode gerar conhecimento? Como suscitar o senso crítico de nossos estudantes? Como eles se colocam perante as redes sociais? Ou melhor, como as redes têm motivado engajamento por parte deles? O acesso a fatos, fotos e conteúdos diversos, provindos de fontes diferentes e nem sempre confiáveis, é facilitado para essa nova geração de estudantes, que, por sua vez, busca uma participação cada vez maior nessa rede de informações. E somos realmente protagonistas em relação àquilo que nos propomos a consumir digitalmente ou apenas nos tornamos receptáculos humanos? Assim, fazendo um contraponto a essas indagações, o projeto "Caiu na rede é peixe?" foi desenvolvido para tentar amenizar uma lacuna que se formou na Educação, o excesso de informações que nem sempre informam e o tempo que dispomos nessas redes. O projeto foi elaborado, com base no documentário *O Dilema das Redes*, lançado pela Netflix em 9 de setembro de 2020, que reúne ex-funcionários de empresas como *Google*, *Facebook* e *Twitter* para discutir os perigos das redes sociais, abordando temas sensíveis e questionando os bastidores dessas redes e seus impactos na democracia e na humanidade. O principal objetivo deste projeto, é promover a autonomia e o senso crítico de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, em relação aos letramentos digitais que praticam dentro e fora da sala de aula, especialmente via *smartphones*. Os estudantes partirão do filme *O Dilema das Redes* para refletirem criticamente sobre seus próprios usos das redes digitais e mediante perguntas motivadoras sobre o filme, eles devem expor seus posicionamentos sobre quatro temas, por meio de três gêneros digitais: *podcast*, vídeo temático e infográfico. As produções serão agrupadas no *Padlet* em um mural digital, que será o principal produto do trabalho. O projeto está vinculado à área de Linguagens, especialmente aos conteúdos de Português e Língua Inglesa, mas pode ser ampliado para outras áreas do conhecimento devido à sua fundamentação em letramentos críticos. Assim, esperamos que por meio desta proposta didática, o professor consiga desenvolver uma prática em sala de aula; consistente, criativa e útil, principalmente no que tange às tecnologias digitais conectadas e seu potencial transformador.

Palavras-chave: Educação; Letramento Digital; Redes Sociais.

ABSTRACT

Historically, teaching has been marked by numerous challenges, recognizing education as a broad, continuous, and dynamic process. Since March 2020, with the onset of the Covid-19 pandemic, educational processes have had to adapt to a new reality. Among the main challenges faced by educators is the creation of didactic materials that meet the diverse demands of students, both in-person and virtually. Over time, we have realized that we constantly receive an overwhelming flow of information. But how do we filter it and determine if what is available can generate knowledge? How do we foster critical thinking in our students? How do they position themselves in relation to social networks? More importantly, how have these networks motivated their engagement? Access to facts, photos, and diverse content from various and not always reliable sources is facilitated for this new generation of students, who seek greater participation in this information network. Are we truly protagonists in what we consume digitally, or have we just become human receptacles? In response to these questions, the project "Caiu na rede é peixe?" was developed to address a gap in education: the excess of information that does not always inform and the time we spend on these networks. The project was designed based on the documentary "The Social Dilemma," released by Netflix on September 9, 2020, which features former employees of companies like Google, Facebook, and Twitter discussing the dangers of social networks. The documentary addresses sensitive topics and questions the inner workings of these networks and their impacts on democracy and humanity. The primary objective of this project is to promote the autonomy and critical thinking of 9th-grade elementary students concerning the digital literacies they practice inside and outside the classroom, especially via smartphones. Students will start from the film "The Social Dilemma" to critically reflect on their own uses of digital networks. Through motivating questions about the film, they should express their positions on four themes through three digital genres: podcast, thematic video, and infographic. The productions will be grouped on Padlet in a digital mural, which will be the main product of the work. The project is linked to the area of Languages, especially the contents of Portuguese and English, but it can be expanded to other areas of knowledge due to its foundation in critical literacies. We hope that through this didactic proposal, teachers can develop a classroom practice that is consistent, creative, and useful, especially regarding connected digital technologies and their transformative potential.

Keywords: Education; Digital Literacy; Social Networks.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 JUSTIFICATIVA	9
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
3.1 A aprendizagem	12
3.2 Letramentos e Multiletramentos, algumas reflexões	13
3.3 Ambientes digitais: uma forma de pensar e de repensar as redes	14
4 PÚBLICO ALVO	16
5 OBJETIVOS	16
5.1 Objetivos de Ensino.....	16
5.2 Objetivos de Aprendizagem	17
6 IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO	17
6.1 Descrição das atividades.....	18
6.2 Temas-eixo e questões norteadoras	18
7 SUGESTÕES DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	21
7.1 Youtube	21
7.2. Anchor	22
7.3 Padlet	24
8 PROCESSO DE AVALIAÇÃO.....	24
8.1 Tabela de Rubricas	25
8.2 Como avaliar.....	27
REFERÊNCIAS	29
APÊNDICE A — Manual do professor	31

1 INTRODUÇÃO

O trabalho do professor, ao longo de toda a história docente, sempre tem sido marcado por inúmeros reveses e obstáculos, no qual se reconhece a Educação como um processo amplo, contínuo e dinâmico. Assim, desde meados de março de 2020, início do período pandêmico no Brasil, esses processos educacionais foram se adaptando a uma nova realidade, na qual nos inserimos ainda hoje. Com isso, um dos grandes desafios docente foi — e acreditamos que ainda é — a seleção, a elaboração e a construção de materiais didáticos os quais consigam atender às diferentes demandas dos estudantes e que, ao mesmo tempo, sejam construtivos, instigadores e pertinentes, presencial e digitalmente.

Assim, o projeto *Caiu na rede é peixe?* foi elaborado baseado no documentário *O dilema das redes* (1h34m), lançado pela Netflix em 9 de setembro de 2020 (EUA). O filme reúne ex-funcionários e executivos de empresas como Google, Facebook e Twitter para falar sobre os perigos causados pelas redes sociais. A produção aborda temas sensíveis vividos atualmente e, ao mesmo tempo, faz vários questionamentos sobre os bastidores das redes sociais, considerando seus impactos na democracia e na humanidade como um todo.

Além disso, ele está dividido basicamente em 4 etapas essenciais: a) explicação do projeto; b) divisão do grupo e sorteio dos temas; c) explicação e apresentação das possibilidades de execução e programas; d) consecução do trabalho em grupo feito em sala de aula. De forma mais detalhada, as atividades que compõem este projeto de ensino serão listadas no Manual do Professor, que se encontra no Apêndice A.

Desse modo, o principal objetivo deste projeto é promover a autonomia e o senso crítico dos educandos em relação aos Letramentos digitais por eles praticados dentro ou fora da sala de aula, principalmente via *smartphones*. Seu público-alvo ideal são estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, já que esse público está prestes a ter que lidar com gêneros do discurso mais complexos, característicos do mundo do trabalho.

Em um país como o Brasil, ainda em desenvolvimento e em que muitos adolescentes precisam trabalhar para colaborar com a renda de suas famílias, uma iniciativa como essa soa extremamente adequada. Por isso, a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sustenta a ideia deste projeto, principalmente em suas habilidades EF89LP01 e EF89LP02, detalhadas na justificativa.

Com base nelas, os estudantes devem partir do filme *O dilema das redes* para refletirem com maior criticidade sobre seus próprios usos de redes digitais. A partir de perguntas motivadoras sobre o filme, eles devem expor seus posicionamentos sobre 4 temas

por meio de 3 gêneros digitais possíveis, a saber, o *podcast*, o vídeo temático e o infográfico. As produções serão agrupadas no Padlet em um mural digital, que consiste no principal produto do trabalho.

Logo, este projeto se vincula à área de Linguagens, especificamente, aos conteúdos de Português e de Língua Inglesa, mas poderá ter sua aplicabilidade ampliada para outras áreas do conhecimento, visto que sua proposta de aprendizagem se fundamenta em Letramentos críticos. Assim, em nossa legislação:

[...] a BNCC, a área de Linguagens é composta pelos seguintes componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e, no Ensino Fundamental – Anos Finais, Língua Inglesa. A finalidade é possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil (BNCC, 2018, p. 63).

O título proposto para este projeto de ensino *Caiu na rede é Peixe?* foi pensado propositadamente para fazer o trocadilho com o provérbio: caiu na rede, é peixe. Destacamos, também, que a palavra “rede” em seu sentido literal é trazida para este título como forma de referência às redes digitais, que são abordadas neste projeto. Com o intuito de provocar a criticidade de estudantes no uso das redes digitais, o título é intencionalmente uma indagação, relacionada à necessidade de estarmos atentos ao potencial das redes e de ampliar o eco de muitas e diversas vozes, o que, principalmente, aponta para a importância de se verificar as informações que por elas circulam. Portanto, evocando esse discurso, a pergunta orientadora deste projeto é: como o filme *O dilema das redes* pode estimular a criticidade dos estudantes no uso das redes digitais?

2 JUSTIFICATIVA

Principalmente a partir do período pandêmico, percebemos como as ferramentas tecnológicas digitais passaram a fazer parte de nossas vidas, de modo que a demanda por avanços relativos a esses recursos tem sido cada vez maior. Em contrapartida, a Educação, resistente em suas tradições, continua a dar sinais de que uma transição que implique a entrada inequívoca do digital em suas práticas será, no mínimo, conflituosa. A utilização de certas potencialidades tecnológicas no contexto escolar ainda continua tímida, principalmente quando comparamos os avanços tecnológicos aos metodológicos educacionais, cenários que apresentam situações completamente discrepantes.

A utilização de certos recursos tecnológicos ainda é bastante restrita nas escolas, seja pela falta de acessibilidade ao recurso, seja pela ausência de conexão, seja pela falta de condições materiais adequadas no ambiente, seja pela desconfiança de uma aposta pedagógica nesses aparatos. Acreditamos que existe uma série de fatores que não favorecem, de certo modo, a utilização das tecnologias digitais. Contudo, a internet projeta-se como uma verdadeira tela de entretenimento, 24 horas por dia, e sabemos que, quando caímos nessa rede, desconectarmos dela é tarefa bastante complicada. As distrações são muitas: informam, desinformam e, às vezes, até formam certos conceitos ou prerrogativas bastante questionáveis (Recuero, 2017).

Um olhar mais abrangente sobre o impacto das tecnologias digitais em nossa sociedade não permite que sejamos completamente pessimistas, sobretudo se pensarmos na realidade traumática imposta por uma doença letal que se espalhou pelo planeta e teve impactos diretos nos paradigmas educacionais, provocando, inclusive, rupturas relevantes em práticas pedagógicas bastante consolidadas.

Com o tempo, percebemos que recebemos a todo o momento um fluxo gigantesco de informações, mas como filtrá-las e como perceber se o que está ali disponível pode gerar conhecimento? Como suscitar o senso crítico de nossos estudantes? Como eles se colocam perante as redes sociais? Ou melhor, como as redes têm motivado engajamento por parte deles? O acesso a fatos, fotos e conteúdos diversos, provindos de fontes diferentes e nem sempre confiáveis, é facilitado para essa nova geração de estudantes, que, por sua vez, busca uma participação cada vez maior nessa rede de informações.

Somos realmente protagonistas em relação àquilo que nos propomos a consumir digitalmente ou apenas nos tornamos receptáculos humanos? Fazendo um contraponto a essas indagações, sabemos que, como pessoas capazes de agir em sua própria realidade e de problematizá-la, muitas vezes nos questionamos sobre nossas práticas envolvendo recursos digitais. Desse modo, o título proposto para este projeto de ensino *Caiu na rede é peixe?* foi pensado propositadamente para fazer o trocadilho com o provérbio: caiu na rede, é peixe.

Destacamos, também, que a palavra “rede” em seu sentido literal é trazida para este título como forma de referência às redes digitais, que são abordadas neste projeto. Portanto, partindo do princípio de que propomos um estímulo à criticidade de estudantes quanto ao uso das redes digitais, o título é intencionalmente uma indagação e não meramente uma afirmativa, visto que nem tudo que cai na rede é peixe, ou seja, nem tudo que está na rede deve servir aos nossos propósitos.

E, atuando como docente na rede de Contagem/MG há seis anos e, até o ano de 2020, lecionando Geografia para estudantes dos 6º aos 9º anos do Ensino Fundamental, encontrei dificuldades, das mais variadas, para trabalhar meu conteúdo de forma diferenciada e contextualizada utilizando tecnologias digitais. Nos dias atuais, sou professora efetiva de Língua Estrangeira (LE), atuo especificamente com a língua inglesa, pois possuo graduação em ambas as áreas, e optei, recentemente, por direcionar minha carreira acadêmica para esta área do conhecimento.

Lecionando o conteúdo de língua inglesa, é perceptível certo desprezo dos estudantes pelos estudos de uma língua estrangeira, o que torna comum ouvir falas como: “Pra que vou aprender a falar inglês, nunca vou viajar!” Não sei falar nem o português direito, quanto mais o inglês”, entre tantas outras que tentam atenuar a importância dos estudos das linguagens. Esses e outros argumentos dos estudantes ratificam a necessidade de implementação de uma abordagem metodológica de carácter mais situado e atualizado, que seja direcionada não apenas aos conteúdos formais curriculares, mas, sobretudo, a uma perspectiva atual e integrada à realidade que vivenciam.

Mirando esse contexto, percebo que uma das formas, se não for a principal, de trazer esse aluno para uma realidade motivadora, inclusiva e atual é o uso de uma tecnologia digital, de provável fácil acesso em sala de aula: o telefone celular. Sabemos, é claro, que a utilização desse aparelho em sala de aula significa o enfrentamento de mais desafios pelo professor, seja pela própria organização tradicional da escola, seja pela necessidade de atualização e formação docente, seja pela própria maturidade dos estudantes ao lidarem com tal mecanismo como opção para o estudo.

Entretanto, percebemos, nos últimos 2 anos, que lidar com práticas de Letramentos digitais na escola é mais do que necessário, inevitável, e que requer um diálogo consistente com os estudantes, sobre o papel que cada recurso tecnológico pode assumir nas situações de aprendizagem de uma sala de aula. É importante salientar que o uso do celular em uma sala de aula pode enriquecer o trabalho em todas as áreas do conhecimento. No caso dos professores de línguas estrangeiras que atuam em escolas públicas, é por meio deles que se pode, principalmente, ampliar o contato linguístico do aluno com outro idioma, o que também reforça a importância do aprendizado de qualquer outra língua em contexto globalizado.

Não é sem razão, portanto, que Letramentos em meios digitais sejam pressupostos a serem trabalhados em sala de aula. A Base Nacional Comum Curricular (2018), no eixo que trata do trabalho com Linguagens no Ensino Fundamental, resolve que as seguintes habilidades sejam trabalhadas:

(EF89LP02) Analisar diferentes práticas (curtir, compartilhar, comentar, curar etc.) e textos pertencentes a diferentes gêneros da cultura digital (meme, gif, comentário, charge digital etc.) envolvidos no trato com a informação e opinião, de forma a possibilitar uma presença mais crítica e ética nas redes. (EF89LP01) Analisar os interesses que movem o campo jornalístico, os efeitos das novas tecnologias no campo e as condições que fazem da informação uma mercadoria, de forma a poder desenvolver uma atitude crítica frente aos textos jornalísticos. (BNCC, 2018, p.177)

Portanto, o projeto se ancora na necessidade de despertar em nossos estudantes olhares mais perspicazes quanto à utilização das redes, principalmente devido ao uso crescente e constante do celular feito por eles em sala de aula. Um direcionamento mais adequado à aplicabilidade dessas tecnologias parece urgente, visto que sua utilização no processo educacional se tornou uma provável obviedade nos dias atuais.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para embasar este projeto, propomos uma revisão bibliográfica realizada em livros e em outras fontes de pesquisas acadêmicas. Esclarecer os conceitos envolvidos na prática pedagógica sugerida será fundamental para que se dê a efetiva aplicação deste projeto no ambiente escolar.

3.1 A aprendizagem

É interessante refletirmos sobre aprendizagem e, neste projeto, será feito com inspiração em três grandes pensadores: Pierre Lévy (2003), Manuel Castells (2003) e Zigmunt Bauman (2001). Conforme o que cada um deles elabora, quando usamos o termo aprendizagem, é quase impossível imaginar situações que não envolvam tecnologias digitais, principalmente aquelas que viabilizam o acesso à internet.

Lévy (2003), filósofo e sociólogo tunisiano, traz à reflexão o que é o virtual. Sobre isso, o autor reconhece uma dualidade do que é real, sendo que aquilo que está fora dela, ainda que não palpável, é existente. Nesse sentido, em relação aos processos de aprendizagem, o autor sugere que a linguagem nos conecta com todos os fatores entendidos como físicos e não físicos, atribuindo sentido, portanto, a tudo o que vemos, ouvimos, tocamos, falamos e, conseqüentemente, aprendemos.

Contemporâneo de Pierre Lévy, o sociólogo espanhol Manuel Castells (2003) traça um paralelo entre o mundo da internet e a escola, pois, segundo ele, a internet é para aprender de verdade, diferentemente da escola, que seria uma mera formalização para o diploma. Será? Aprendemos de forma efetiva com a internet? É possível, principalmente para os jovens, filtrarem as informações de forma correta separando “o joio do trigo” ou mesmo aprendendo de fato? Essas são questões que orientam todo o nosso projeto como forma de criarmos aprendizados relacionados a uma demanda extremamente necessária nos dias atuais.

O sociólogo e filósofo polonês Zygmunt Bauman (2001), por sua vez, precursor do conceito de modernidade líquida, argumenta sobre como contatos mais fluidos habilitam a formação de redes, que se cruzam e se conectam de forma viva, porém efêmera. Considerando isso, diferentemente do que sugere Lévy (2003), muito pouco daquilo que se forma em contexto virtual tem força para tornar-se real de fato.

Por analogia, é provável que o grande fluxo de informações a que estamos sujeitos não se converta, na maior parte dos casos, em aprendizagem efetiva, bem como careça de verificação diante da imensa quantidade de conteúdo não confiável disponível na rede. Por isso, pensar o uso situado das tecnologias digitais, contextualizado em função das práticas envolvidas em uma determinada atividade, é interessante refletir sobre a ideia de Letramentos e, mais recentemente formulada, de Multiletramentos.

3.2 Letramentos e Multiletramentos, algumas reflexões

A alfabetização, os Letramentos e os Multiletramentos são termos interrelacionados nos estudos da linguagem desenvolvidos no Brasil, sobretudo aqueles localizados na interface entre Linguística, Linguística Aplicada, e Educação. O primeiro deles, a alfabetização, remete-nos a uma particularidade indispensável: é quase impossível se referir a ele em uma forma plural. Isso se dá porque a alfabetização pode ser conceituada, de acordo com o glossário CEALE (2014, n.p) “o processo de aprendizagem do sistema alfabético e de suas convenções, ou seja, a aprendizagem de um sistema notacional que representa, por grafemas, os fonemas da fala”. Nesse sentido, seu principal objetivo é desenvolver no estudante o aprendizado de uma prática hegemônica, dominante nas sociedades ocidentais, de leitura e escrita, uma representação específica materializada no alfabeto como conjunto capaz de representar os sons da fala.

Em oposição à alfabetização, nasce, na antropologia linguística, a ideia de Letramento, que ganha destaque na década de 1980 em nosso país. Hoje tratados em seu inevitável plural, os Letramentos referem-se às práticas sociais mediadas pela escrita em suas múltiplas possibilidades modais. A relevância desse olhar para a prática, segundo Terra (2020, p. 31), justifica como “o crescente interesse pelos estudos do letramento tem transformado tal palavra em uma metáfora que vem sendo aplicada, em diversas áreas do conhecimento, para designar diferentes aspectos que estão envolvidos nas práticas da leitura e e da escrita”.

Os Letramentos, nesse sentido, podem ser tantos e múltiplos linguística e culturalmente que começam a provocar inevitáveis mudanças no fazer pedagógico. Assim, conforme Rojo e Moura (2012), um grupo de pesquisadores do mundo todo se reúne em 1996 na cidade de Nova Londres, nos Estados Unidos, para repensar a escola, em função dos inevitáveis impactos das tecnologias digitais nas salas de aula do mundo todo. Dessa reunião, surge a ideia de Multiletramentos, que, em suma,

[...] pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias da comunicação e de informação... Para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático — que envolva agência — de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros Letramentos (Rojo e Moura, 2012, p.8).

Os Multiletramentos, no caso, remetem às potencialidades multimodais, multiculturais e críticas das práticas mediadas pela escrita. São práticas linguísticas plurais que vivenciamos com intensidade desde o início do período pandêmico, em março/2020, e que implicam inúmeras mudanças na forma como nos comunicamos.

3.3 Ambientes digitais: uma forma de pensar e de repensar as redes

Segundo Braga (2013), os ambientes digitais ou, mais precisamente, os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), podem dar origem a grandes possibilidades educacionais. Contudo, tais mecanismos não carregam o aprendizado em sua própria constituição ou engenharia, ou seja, dependem diretamente da maneira como são utilizados para mediar uma aprendizagem produtiva. Assim, certos padrões para a aquisição da aprendizagem não estão adequados a certos perfis, pois as lógicas de aprendizagem são diferentes de indivíduo para indivíduo (Braga, 2013).

Nesse sentido, os AVA podem se tornar importantes ferramentas que, aliadas a uma proposta pedagógica bem desenhada, servem como apoio ou como o principal mecanismo de mediação tecnológica da aprendizagem. Outras ferramentas potentes de mediação das práticas no âmbito educacional são as conhecidas redes sociais, que passaram a ser usadas para além dos seus conhecidos propósitos de lazer e de entretenimento. São muitos os exemplos de escolas e de professores que, durante a pandemia da Covid-19, se apropriaram desses recursos para melhorarem o trabalho que realizavam com seus estudantes. Além do *Facebook*, do *Twitter* e do *You Tube*, outros aplicativos mais recentes, como o *Instagram* e, notadamente, o *Tik Tok*, ganharam formas criativas de serem utilizados.

Portanto, torna-se interessante pensarmos sobre as popularmente nomeadas redes sociais, como elas funcionam nos meios digitais e a relevância que assumem atualmente em diferentes esferas de atividades humanas. Afinal, nas últimas décadas, esse tipo de interação tem representado muito daquilo que consideramos a cultura digital. Uma cultura que, por meio da tecnologia, dita moda, hábitos, costumes, regras e censura ao passo que também amplia, exporta, importa e globaliza informações e conhecimentos. O alcance da informação, literalmente, nas palmas das mãos, e que traz o antagonismo ou certa descrença naquilo que não esteja dentro dos moldes digitais da atualidade. Desse modo, hoje, a cultura digital constitui-se no cerne da sociedade moderna, trazendo novos olhares e outra perspectiva diante de culturas já sistematizadas pela coletividade, como a impressa e a escrita.

Assim, retomamos a perspectiva de Letramento Digital, este como um processo singular, complexo e diverso, imerso em uma rede de grandes possibilidades (Daley, 2010). Possibilidades que dependem das habilidades de compreensão e de entendimento de um indivíduo, aliadas a mecanismos físicos, como computadores, programas, *softwares* e sistemas operacionais, que são possibilitados pelo uso de máquinas e pela rede mundial de comunicação, a *internet* que conecta pessoas ao mundo, e o mundo às pessoas.

Desse modo, para que haja melhor ordenamento desse processo, são elaboradas as Matrizes de Letramentos, ou seja, modelos que irão orientar ou avaliar as habilidades necessárias, que esperamos de uma pessoa em seu processo de Letramento (Ribeiro e Coscarelli, 2005, 2010). Os autores Dias e Novais (2009) estabelecem duas diretrizes, ao construir sua matriz de Letramento Digital: “Letramento digital não é um curso de informática... Letramento digital envolve também a lide como um portador de textos: o computador” (2009, p.4).

Aparentemente contraditórias e opostas, as diretrizes dos autores apontam para uma complementaridade. Concordamos com eles, ao afirmarem que Letramento Digital não é um curso de informática, mas um curso de informática pode, sim, inserir uma pessoa no universo do Letramento Digital. Refletindo, assim, a partir da prática do nosso dia a dia, principalmente em sala de aula, percebemos que, a todo o momento, utilizamos diferentes interfaces *web*, que nos exigem o reconhecimento de múltiplas habilidades. Considerações que são também respaldadas pela BNCC, a seguir.

Essa consideração dos novos e Multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes possa ter lugar, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um usuário da língua/das linguagens, na direção do que alguns autores vão denominar de designer: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. Parte do sentido de criatividade em circulação nos dias atuais, economias criativas, cidades criativas etc.) tem algum tipo de relação com esses fenômenos de reciclagem, mistura, apropriação e redistribuição. Dessa forma, a BNCC procura contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes Letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia (BNCC, 2018, p. 70).

Logo, seja uma simples identificação de qual programa utilizar para uma busca na *internet* até conhecimentos mais aprofundados de leitura e de escritas multimodais, os novos e Multiletramentos fazem-se necessários para pensarmos e repensarmos as redes digitais no contexto educacional. Portanto, estimular estudantes a terem maior senso crítico ao lerem textos que transitam por ambientes digitais é premissa fundamental para um maior engajamento em sala de aula, independentemente do conteúdo que estejam aprendendo.

4 PÚBLICO ALVO

Estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, Escola Municipal Coronel Antônio Augusto Diniz Costa, prefeitura de Contagem/MG.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivos de Ensino

Este projeto pretende:

- Debater questões suscitadas pelo filme *O dilema das redes* acerca das tecnologias digitais conectadas na contemporaneidade.

- Encorajar diferentes Letramentos digitais em sala de aula, sempre contextualizados em relação ao conteúdo abordado.
- Direcionar de forma produtiva a utilização de certas tecnologias em sala de aula, principalmente o celular.
- Praticar formas colaborativas de trabalho que estimulem a criatividade e a autonomia educacional do estudante perante seus colegas e seu professor.
- Promover discussões em que os estudantes reflitam sobre o uso das redes sociais no contexto atual e os efeitos diversos que recaem sobre suas vidas.
- Construir entendimentos mais elaborados sobre o mundo digital, considerando as relações de convivência, empatia e aprendizagem que devem permear uma sala de aula.

5.2 Objetivos de Aprendizagem

Ao final deste projeto, espera-se que o estudante possa:

- Posicionar-se criticamente em relação ao conteúdo do filme *O dilema das redes*, mirando sempre a relação entre seres humanos e tecnologias digitais conectadas.
- Perceber o uso constante das redes sociais em suas vidas e apontar quais os principais impactos trazidos por elas a sua realidade.
- Identificar a pertinência do uso ou não de recursos digitais diversos em salas de aula de diferentes disciplinas escolares.
- Reconhecer as potencialidades de diferentes recursos digitais nos estudos pertinentes ao eixo de Linguagens, especificamente.
- Entender como funcionam os gêneros digitais solicitados e produzi-los adequadamente.
- Avaliar-se e avaliar seus pares coletivamente, em grupos, de preferência, a fim de analisar todo o percurso educativo desenvolvido ao longo do projeto.

6 IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

Este projeto partirá do documentário *O dilema das redes (The Social Dilemma)*. Primeiramente, o professor deve propiciar aos estudantes a exibição do filme. Na sequência, cada sala deverá ser dividida em 4 grupos representados por cores escolhidas por eles. Em cada grupo, haverá o líder, que fará a divisão das funções no grupo e que será o principal responsável pela comunicação com o professor.

Serão propostos 4 temas-eixo, que serão sorteados entre os grupos. São eles:

1. Redes sociais
2. Tecnologia e Educação
3. O idioma inglês e suas possibilidades
4. A aprendizagem que queremos

Os estudantes serão desafiados a elaborar uma apresentação, que possui uma única exigência: não haverá parte escrita, manual ou impressa a ser entregue, tudo deverá ser feito

de modo tecnológico. Desse modo, os estudantes deverão elaborar sua apresentação, baseada em cada tema-eixo, optando por: áudio (*Podcast*) ou vídeo (vídeo temático) ou infográfico (*Power Point, Canva* etc.).

Após essa divisão, o professor utilizará suas aulas iniciais para mostrar de forma prática como se elabora, por exemplo, um episódio de *Podcast*, um vídeo temático e um infográfico. Conseqüentemente, nessas aulas, o professor apresentará aos estudantes os principais programas gratuitos, que podem ser utilizados no celular e no computador para editar o que foi produzido.

Somente após essas etapas, os estudantes deverão iniciar as discussões e as propostas de apresentação entre os grupos. É desejável que o processo de concepção do trabalho em grupo seja feito inteiramente em sala, utilizando as ferramentas tecnológicas que os estudantes possuem e que a própria escola tem disponível.

6.1 Descrição das atividades

Em sala de aula, cada grupo receberá um roteiro de perguntas respectivo a cada tema-eixo que foi sorteado e deverá responder a ele no formato de apresentação. Entre três possibilidades, os estudantes deverão escolher o gênero que sustentará suas respostas, como, por exemplo, um episódio de *podcast*, um vídeo curto ou um infográfico, a ser feito no *Power Point*, no *Canva*, entre outros aplicativos disponíveis. O professor deverá disponibilizar TV, telão, caixa de som e *notebook* para que os estudantes façam suas apresentações.

6.2 Temas-eixo e questões norteadoras

TEMA 1: Redes Sociais

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] é uma manipulação das vulnerabilidades humanas [...]”

“[...] como se acorda da simulação quando não se sabe que está nela [...]”

Passo 2: Discutir, nos grupos formados, as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras para o grupo são:

1. Expliquem o que entenderam das duas frases citadas acima.
2. Quantos estudantes há em sua sala? Façam um levantamento de quantos deles possuem redes sociais e quais são as redes.
3. Como vocês se apresentam nas redes sociais? Citem os temas que vocês mais postam.
4. Vocês já se sentiram manipulados pelas redes sociais? Por quê?
5. Quais os efeitos negativos das redes sociais?
6. Quais os efeitos positivos das redes sociais?

TEMA 2: Tecnologia e Educação

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] Existem apenas duas indústrias que chamam seus clientes de usuários: a de drogas e de software.”

“[...] Quanto tempo conseguiremos te fazer gastar? Quanto da sua vida podemos te convencer a nos dar?”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras para o grupo são:

1. Expliquem o que entenderam das duas frases citadas acima.
2. Quantos estudantes há em sua sala? Façam um levantamento de quantos destes utilizam meios tecnológicos para estudar, de modo geral, e quais são esses meios.
3. Pesquisem sobre quando e como surgiu a *internet*.
4. Durante 5 dias consecutivos, todos os integrantes do grupo deverão anotar quanto tempo passam na *internet*, quantas horas por dia, e incluir esses dados na apresentação.
5. Vocês consideram o uso das redes sociais um vício? Por quê?
6. Como podemos utilizar as tecnologias a nosso favor, para estudar? Expliquem.

TEMA 3: O idioma inglês e suas possibilidades

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] Cada ação sua é cuidadosamente monitorada e registrada [...]”

“[...] Houve mudanças significativas no mundo inteiro graças ao impacto positivo dessas ferramentas [...]”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras para o grupo são:

1. Expliquem o que entenderam das duas frases citadas acima.
2. Quantos estudantes há em sua sala? Façam um levantamento de quantos deles utilizam aplicativos para estudar o idioma inglês e quais são esses aplicativos.
3. Para vocês, por que é importante estudar inglês? Expliquem.
4. Para vocês, qual seria a maior dificuldade de aprendizagem do idioma?
5. Incluam uma música em inglês na sua apresentação e listem as palavras da música que já conhecem.
6. O inglês é uma língua universal, e, com a *internet*, conseguimos romper ainda mais as barreiras da comunicação. O grupo deverá pesquisar quantos e quais são os países que têm o inglês como idioma oficial.

TEMA 4: A aprendizagem que queremos

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] Criamos um mundo em que se tornou fundamental ter conexões virtuais, principalmente para as gerações mais novas [...]”

“[...] O que quero que entendam é que tudo o que fazem na *internet* está sendo assistido, rastreado e medido [...]”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras para o grupo são:

1. Expliquem o que entenderam das duas frases citadas acima.
2. Quantos estudantes há em sua sala? Façam um levantamento de quantos deles gostam de estudar o idioma inglês e por que gostam.
3. Quantos estudantes há em sua sala? Façam um levantamento de quantos deles não gostam de estudar o idioma inglês e por que não gostam.

4. Quais mudanças sugerem, para que o ensino da língua inglesa se torne mais fácil ou mais interessante?
5. Para vocês, como seria a escola ideal?
6. Existem conteúdos ou assuntos que ainda não são abordados em sala, mas que acham importante de serem discutidos? O que seria?

7 SUGESTÕES DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

7.1 Youtube

Acesso: www.youtube.com

Definição e uso da ferramenta:

O termo em inglês *YouTube* é constituído pela junção do pronome *you* com o substantivo *tube*. Traduzido para o português, de modo popular, seria algo como televisão feita por você. Atualmente, é a plataforma mais acessada do mundo para ver e compartilhar vídeos, pois se trata de um site gratuito em que podem ser armazenados e distribuídos vídeos de todos os tipos. O *YouTube* foi fundado em 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, nos Estados Unidos, e hoje se encontra presente em mais de 100 países, disponível em 80 diferentes idiomas, com cerca de 2 bilhões de usuários (Dantas, 2021).

Com tanta versatilidade e disponível nas versões gratuita e *Premium*, que é paga, o *YouTube* é uma promissora ferramenta para usos educacionais. Sua utilização é bastante simples, pois seu funcionamento depende somente de uma rede de *internet* e de um dispositivo de acesso, como um celular ou um computador. Possui diversos títulos de filmes, documentários e vídeos caseiros que trazem informação e entretenimento para os usuários. Assim, se bem direcionado, é uma excelente aposta como ambiente digital para práticas educacionais.

Tutoriais para uso da ferramenta:

Como sugestão, listamos alguns tutoriais que poderão facilitar o uso e o entendimento desse aplicativo por parte dos professores e dos estudantes que executarão esta proposta.

V1. A história do youtube, TECHMUNDO. Duração: 11'15". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=SWjBd0yWqeg&ab_channel=TecMundo. Acesso em 31 dez. 2022.

V2. O que significa youtube. Duração: 1'58". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=CvDe4gAS2uo&ab_channel=TeacherFernanda Acesso

em 31 dez. 2022.

V3. Como usar o youtube, passo a passo. Duração: 10'40". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nWUPWkAbsIE&ab_channel=canaltoprenda Acesso em 31 dez. 2022.

7.2. Anchor

Acesso: <https://help.anchor.fm/hc/pt-br>

Definição e uso da ferramenta:

O *Anchor* é um aplicativo bastante utilizado para a gravação de *Podcast*. Trata-se de uma ferramenta bastante versátil, que pode ser utilizada para a gravação de diversos áudios, com infinitas possibilidades. Possui uma *playlist* temática, para que sejam adicionados fundos musicais nas gravações, sem que o usuário precise se preocupar com direitos autorais das melodias, pois são de acesso regulamentado. Além do mais, isso dá um toque de profissionalismo às gravações.

A plataforma oficial do *Anchor* possui várias versões em diferentes línguas, inclusive o português, característica que muitos aplicativos com o mesmo fim não possuem. Sua utilização é bastante didática, visto que não demanda a necessidade de um conhecimento apurado na área. Outro ponto positivo é poder recorrer à integralidade de suas funcionalidades de forma totalmente gratuita.

De acordo com Araújo & Paiva (2022, p. 10), o *Anchor* traz inúmeras possibilidades de gravação de *Podcast*, pois agrega efeitos sonoros gratuitos, a possibilidade de serem realizadas gravações simultâneas em grupo e a grande disponibilidade de tutoriais. Essas características, associadas à possibilidade de integração com outras plataformas e a facilidade em sua operação, fazem dessa ferramenta um importante recurso capaz de auxiliar na realização das etapas do projeto.

Tutoriais para uso da ferramenta:

Para melhor explicar o uso do *Anchor*, a sugestão é acessar o canal *A fórmula do podcast*. Sua escolha foi feita devido ao modo como os tutoriais estão dispostos. Trazem vídeos objetivos, de curta duração, divididos em tópicos que, embora hierarquizados, não carecem de serem vistos conforme a ordem. No caso, o usuário poderá partir da sua dúvida para selecionar, com base no título, o vídeo que lhe é interessante.

V1. Explicação introdutória do programa *Anchor*. Duração: 2'29''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Fo2cuKM9NHk&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V2. Como criar uma conta gratuita no *Anchor*. Duração: 1'56''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jBW6dL1LIUg&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V3. Como configurar o *Podcast* no *Anchor*. Duração: 6'25''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0ZgeIlgZ8-0&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V4. Explicação de configurações avançadas no *Anchor*. Duração: 1'19''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Jhk49ASq1Gg&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V5. Como gravar um *Podcast* no *Anchor*. Duração: 9'42''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8a7yy59ggQI&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V6. Como editar o episódio gravado no *Anchor*. Duração: 3'38''. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8RUWUBPOanY&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V7. Como utilizar a biblioteca de mídia no *Anchor*. Duração: 2'59''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EjDLirISYYc&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V8. Como aplicar música de fundo no *Podcast* utilizando o *Anchor*. Duração: 4'01''. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1-WlIUvBdk0&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V9. Como aplicar transições entre uma gravação e outra utilizando o *Anchor*. Duração: 3'07''. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TuUJ8X4kIFA&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V10. Como publicar o *Podcast* utilizando o *Anchor*. Duração: 1'36''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7A6sEWJbieA&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V11. Como acessar a página do seu *Podcast* no *Anchor*. Duração: 2'38''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=N4AX7fjsQRE&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V12. Como publicar o feed do seu *Podcast* no *Anchor*. Duração: 1'40''Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=heEbMsWVLa4&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

7.3 Padlet

Acesso: <https://pt-br.padlet.com>

Definição e uso da ferramenta:

O *Padlet* é um software livre com versão gratuita e versão *Premium*, que é paga. Possui hospedagem de material em nuvem, permite colaboração em tempo real, e seus usuários podem fazer *upload*, organizar e compartilhar conteúdos diversos. É bastante versátil, pode ser baixada como aplicativo ou como programa de computador. Podemos acessá-la fazendo *login* diretamente na plataforma ou, também, na própria conta Google. Com ela, podem-se criar murais, os *padlets*, que são compartilhados por meio de *links*, em formatos de galerias interativas.

Tutoriais para uso da ferramenta:

Como sugestão, listamos alguns tutoriais que poderão facilitar o uso e o entendimento deste aplicativo, por parte dos professores e dos estudantes que executarão esta proposta.

V1. Aprenda a usar o padlet em aula. Duração: 6'59l. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=x38YhRFXryQ&ab_channel=TECHTEACHBR Acesso em: 13 de dez. 2022.

V2. Tutorial de padlet para professores e estudantes. Duração: 11'44l. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=WzPqHeUq6z8&ab_channel=Prof.RafaelDuarte Acesso em: 13 de dez. 2022.

V3. Padlet: como criar um mural virtual colaborativo. Duração: 11'51l. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=tfAXW8pW2vc&ab_channel=Tr%C3%ADadeEducacion Acesso em: 13 de dez. 2022.

8 PROCESSO DE AVALIAÇÃO

Para este projeto, serão elaboradas rubricas que viabilizem uma avaliação mais abrangente do trabalho discente. São elas que permitem sistematizar os critérios avaliativos dos eventos de aprendizagem, permitindo, inclusive, que o estudante acompanhe o seu desempenho no percurso de realização do trabalho, e também permitem avaliar o professor, no caso, se os objetivos de aprendizagem propostos foram alcançados (April Smith, 2021).

Nossa proposta, importante destacar, tem como alicerce a escala *Likert*, que enseja uma melhor mensuração das análises por meio do cruzamento de linhas com letras do

alfabeto, com colunas numeradas em 3, 2, 1 (Collado *et al.*, 2006). Dessa forma, a avaliação deste projeto não será definida somente por um produto final, mas, também, pela colaboração do professor com os grupos, tendo em mente o engajamento, a participação e a interação dos estudantes em todo o processo.

8.1 Tabela de Rubricas

Nas tabelas 1 e 2, a seguir, foram desenvolvidas rubricas que, de acordo com os objetivos de aprendizagem propostos, poderão facilitar o processo de avaliação.

Tabela 1 – Rubricas dos objetivos A, B, C

- A. Posicionar-se criticamente em relação ao conteúdo do filme *O dilema das redes*, mirando sempre a relação entre seres humanos e tecnologias digitais conectadas.
- B. Perceber o uso constante das redes sociais em suas vidas e apontar quais os principais impactos trazidos por elas a sua realidade.
- C. Identificar a pertinência do uso ou não de recursos digitais diversos em salas de aula de diferentes disciplinas escolares.

Objetivos Avaliados	3	2	1
A	Demonstro posicionamento crítico quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .	Ainda sinto dificuldades em me posicionar de modo crítico quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .	Não consigo me posicionar criticamente quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .
B	Percebo com total clareza os efeitos do uso constante das redes sociais e os principais impactos que elas podem trazer em minha vida.	Às vezes, fico em dúvida sobre os efeitos do uso constante das redes sociais e os principais impactos que elas podem trazer em minha vida.	Ainda não consigo perceber os efeitos do uso constante das redes sociais e, se podem existir impactos provindos delas em minha vida.

C	Identifico grande relevância de usos dos recursos digitais, em diversos conteúdos escolares.	Identifico relevância de usos dos recursos digitais, em apenas alguns conteúdos escolares.	Não identifico relevância de usos dos recursos digitais, pois acredito que estes devem ser utilizados apenas para lazer e entretenimento.
----------	--	--	---

Fonte: Sugestão feita pela autora.

Tabela 2 – Rubricas dos objetivos D, E, F

D. Reconhecer as potencialidades de diferentes recursos digitais especificamente nos estudos pertinentes ao eixo de Linguagens.

E. Entender como funcionam os gêneros digitais solicitados e produzi-los adequadamente.

F. Avaliar-se e avaliar seus pares coletivamente, em grupos, de preferência, a fim de analisar todo o percurso educativo desenvolvido ao longo do projeto.

Objetivos Avaliados	3	2	1
D	Consigo reconhecer e identifico, de modo amplo as diferentes potencialidades dos recursos digitais, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.	Às vezes, reconheço e identifico algumas potencialidades dos recursos digitais, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.	Sinto muita dificuldade em reconhecer e identificar as potencialidades dos recursos digitais, principalmente, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.
E	Consigo entender de modo consistente os gêneros digitais abordados no projeto, e consequentemente produzi-los adequadamente.	Consigo entender alguns gêneros digitais abordados no projeto, e às vezes produzi-los de modo adequado.	Não consigo entender os gêneros digitais abordados no projeto, e ainda não consigo produzi-los de modo adequado.
F	Consigo me avaliar e avaliar meus pares de modo compartilhado, em grupo, analisando todo o percurso educativo deste projeto.	Às vezes, consigo me avaliar e avaliar meus pares de modo compartilhado, em grupo, analisando todo o percurso educativo deste projeto.	Não consigo fazer esse tipo de articulação avaliativa em aula de forma individual, tampouco colaborativamente.

Fonte: Sugestão feita pela autora.

8.2 Como avaliar

Sugerimos que o professor apresente as tabelas 1 e 2 para seus estudantes, explicando novamente cada objetivo de aprendizagem. O escalonamento proposto nas rubricas é para que ele, o estudante, tenha consciência do nível alcançado. Para tal, foram listados os 6 objetivos de aprendizagem (A, B, C, D, E, F), com notas regressivas: 3, 2, 1. A pontuação máxima do estudante nesse processo de avaliação será 18 pontos e a mínima, 6 pontos. Salientamos que, por se tratar de uma avaliação do processo, e não do produto, já partimos do pressuposto de que todos os grupos terão uma produção final. Essa pontuação, portanto, não é o mais importante neste projeto, pois apenas servirá de referência para a avaliação final, que será conceitual.

Em conjunto, o professor fará a mediação desta avaliação dentro da perspectiva de trabalho de cada tema, da participação das atividades por cada grupo. Os próprios estudantes deverão somar a pontuação representada nas rubricas e, após a totalização da soma, o professor fará a conversão para a forma conceitual, que poderá se dar conforme o seguinte formato:

Tabela 3 – Síntese para avaliação conceitual por meio de rubricas

Pontuação (P)	Avaliação Conceitual (AC)
Entre 13 a 18 pts	Você demonstra atenção e interesse aos tópicos abordados; consegue fazer ótimas articulações sobre o que lê e o que argumenta; é desenvolvido com as tecnologias digitais; trabalha muito bem a cooperação e o senso crítico em seu grupo; consegue construir um diálogo coerente e muito bem fundamentado sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você fez um excelente trabalho!
Entre 7 a 12 pts	Você demonstra interesse pelos tópicos abordados; consegue fazer algumas articulações sobre o que lê e o que argumenta; mas ainda precisa se familiarizar mais com as tecnologias digitais; às vezes, consegue trabalhar a cooperação e o senso crítico em seu grupo e tenta construir um diálogo coerente sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você fez um bom trabalho!
Mínimo 6 pts	Você demonstra certo desinteresse em relação aos tópicos abordados; consegue, mas com dificuldade, fazer algumas articulações sobre o que lê e sobre o que argumenta; apresenta desempenho básico no uso das tecnologias digitais; tem dificuldade em trabalhar a cooperação e o senso crítico em seu grupo e ainda não consegue construir um diálogo coerente sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você necessita se organizar melhor para que possa alcançar com êxito os objetivos que foram propostos.

Fonte: Sugestão feita pela autora.

Como o estudante já possui, a esta altura da avaliação, total compreensão do processo avaliativo que o orienta, optamos em fazer a divisão do máximo de pontos que poderiam ser obtidos igualmente, em 3 categorias: excelente trabalho, bom trabalho e trabalho ineficiente. Cada categoria possui uma diferença de 6 pontos e o intervalo sugerido viabiliza uma avaliação capaz de reconhecer diferentes perfis em um mesmo conceito. Assim, esperamos que por meio desta proposta didática, o professor consiga desenvolver uma prática em sala de aula; consistente, criativa e útil, principalmente no que tange às tecnologias digitais conectadas e seu potencial transformador.

REFERÊNCIAS

- ANCHOR. Página Institucional. **Como podemos ajudar?** Disponível em: <https://help.anchor.fm/hc/pt-br>. Acesso em: 17 de jan. 2022.
- APRIL SMITH. **How to Evaluate Project-Based Learning Using Rubrics and More!** Youtube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Gna5fJK8aWY>. Acesso em: 28 de jan. 2022.
- ARAÚJO, Isadora Garcia Outeiro; PAIVA, Francis Arthuso. A produção de podcasts comopráticafacilitadora dos Letramentos literário e digital. **Ensino em Perspectivas**, v. 3, n. 1, p.1-16, 2022.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2001.
- BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 31 dez 2022.
- BRAGA, Denise Bértoli. **Ambientes digitais**: reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez,2013.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet**: reflexões sobre a Internet, negócios e sociedade. Zahar,2003.
- CEALE, **Glossário**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte:Ed.UFMG. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/>. Acesso em: 22 maio 2021.
- COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, Pilar Baptista; SAMPIERI, Roberto Hernandez. **Metodologia de pesquisa**. São Paulo: McGraw, 2006.
- COSCARELLI, C. V., RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento Digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- DALEY, E. Expandindo o conceito de letramento. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas, v. 49, n. 2, p. 481-491, 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132010000200010 Acesso em: 24 maio 2021.
- DANTAS, Tiago. Youtube. **Brasil Escola**, 2021. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 01 jan. 2023.
- KLERING *et al.* (Org.). Multiletramentos em tempos de ensino remoto: o trabalho com podcasts. In: KERSCH *et al.* **Multiletramentos na pandemia**: aprendizagens na, para e além da Escola. São Leopoldo: Casa Leiria, 2021, p. 101-112.
- LÉVY, Pierre. **Que é o Virtual?**. Editora 34, 2003.
- O DILEMA DAS REDES. **Documentário**. Direção: Jeff Orlowski. Distribuição: Netflix. Estados Unidos,2020.
- ORLANDO, Andreia F., FERREIRA, Aparecida de J. Do letramento aos Multiletramentos: contribuições à formação de professores(as) com vistas à questão identitária. **Revista**

Travessias, Unioeste, Paraná. vol.7, n.1, 2013. Disponível em: <http://goo.gl/sSbjRQ> . Acesso em: 30 de maio de 2021.

PADLET. Disponível em: <https://pt-br.padlet.com>. Acesso em: 02 dez. 2022.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira *et al.* Aplicativos móveis para aprendizagem de língua inglesa. **Polifonia**, v. 24, n. 35/1, p. 10-31, 2017.

RECUERO, Raquel. **Introdução à análise de redes sociais online**. 2017.

RIBEIRO, Ana Elisa, COSCARELLI, Carla Viana O que dizem as matrizes de habilidades sobre a leitura em ambientes digitais. **Educ. rev.**, Dez 2010, vol.26, no.3, p.317-334. ISSN0102-4698. Disponível

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

TERRA, Márcia Regina. Letramento & Letramentos: uma perspectiva sócio-cultural dos usos da escrita. **DELTA** [online]. 2013, vol.29, n.1, pp. 29-58. ISSN 0102-4450. c Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502013000100002 . Acesso em: 30 maio 2021.

APÊNDICE A — Manual do professor



CAIU NA REDE É PEIXE?

**Práticas de letramento crítico em meios digitais para
estudantes de 9º ano do Ensino Fundamental**

UFMG
MANUAL DO PROFESSOR

Jerusa Campelo

Saudações PROFESSOR!

Como forma de contribuir e de diversificar a sua prática pedagógica, sugerimos este projeto de ensino, pois findamos recentemente o ensino remoto emergencial, motivado pela pandemia da Covid-19, e retornamos, todos, ao que popularmente foi intitulado como o “novo normal”. Um “novo normal” inserido em uma rede ampla e complexa, e da qual eu, você, professor, e, também, os seus estudantes, fazem parte, inclusive digitalmente.

Portanto, caro colega, com este projeto, objetivamos promover a autonomia e o senso crítico dos seus estudantes nos letramentos digitais por eles praticados dentro ou fora da sala de aula, principalmente via *smartphones*. Seu público-alvo ideal são os estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, que devem partir do filme *O dilema das redes* para refletirem com maior criticidade sobre seus próprios usos de redes digitais. A partir de perguntas motivadoras sobre o filme, eles devem expor seus posicionamentos sobre 4 temas, materializados em 3 gêneros digitais possíveis: o *podcast*, o vídeo temático e o infográfico. As produções serão agrupadas no *Padlet*, em um mural digital, que consiste no produto final deste projeto.

Fica a dica! A proposta encaixa-se na área de Linguagens, nos conteúdos de Português e de Língua Inglesa, mas, pode ter sua aplicabilidade ampliada para outros conteúdos, visto que o que propomos é uma aprendizagem fundamentada em letramentos críticos.

“Com a disposição do mundo em rede, e conseqüentemente a expansão da internet como meio de comunicação da modernidade, nota-se que os diversos “nós” da rede contribuem diretamente no processo de criação, codificação, gestão e disseminação de informação e conhecimento.”

Recuero, 2005, p. 3

CAIU NA REDE É PEIXE?



OBJETIVO:

Promover a autonomia e o senso crítico dos estudantes em relação aos letramentos digitais por eles praticados dentro ou fora da sala de aula, principalmente via smartphones.



PUBLICO ALVO:

Estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental



ÁREA DO CONHECIMENTO:

Eixo de Linguagens da BNCC do Ensino Fundamental (Português e Língua Inglesa)



CARGA HORÁRIA:

13 h/ aula



MODALIDADE:

Presencial

01

IMPLEMENTAÇÃO
DO
PROJETO

02

ATIVIDADES

03

FERRAMENTAS
TECNOLÓGICAS:
SUGESTÃO DE
TUTORIAIS

04

PROPOSTA
DE
AVALIAÇÃO

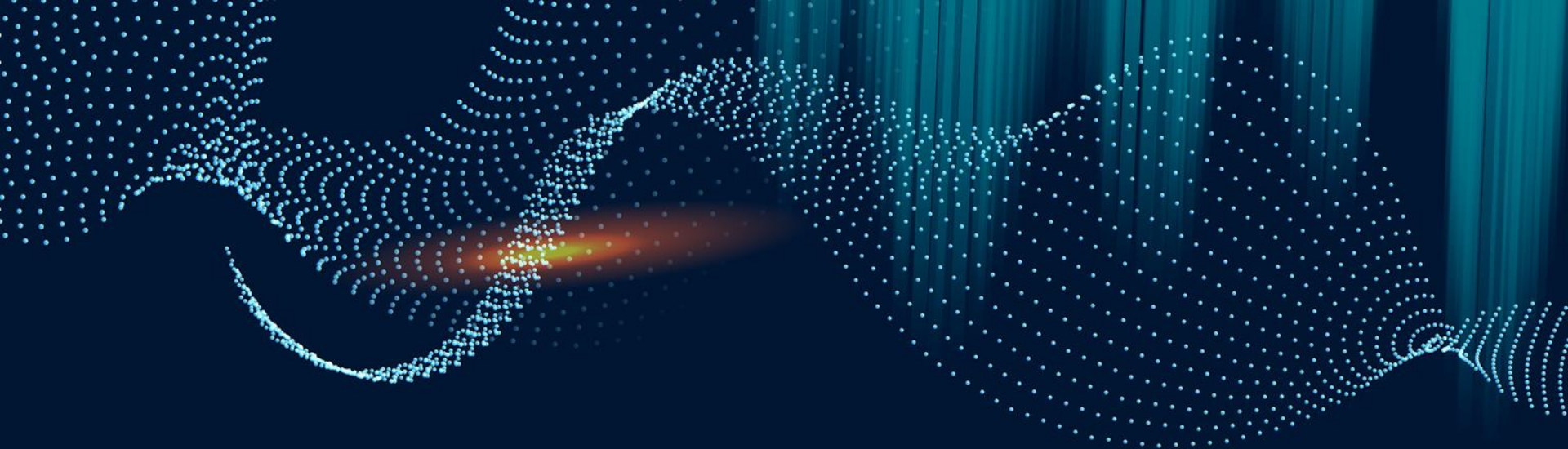


01

IMPLEMENTAÇÃO
DO
PROJETO

**Este projeto utilizará como referencial de abordagem o documentário:
*O dilema das redes (The Social Dilemma)***

- **AULA 1:** Exibição do filme *O dilema das redes*
- **AULA 2:** Exibição do filme *O dilema das redes*
- **AULA 3:** Exibição do filme *O dilema das redes* e comentários sobre.
- **AULA 4:** Dividir a sala em 4 grupos que serão representados por uma cor, como forma de identificação visual, que será escolhida pelos estudantes. Em cada grupo, haverá o líder que deverá ser escolhido entre o grupo, e é este que fará a divisão das atividades no grupo e que, também, será o principal responsável pela comunicação do andamento das atividades com o professor.
- **AULA 5:** Detalhamento e explicação dos objetivos e de toda a etapa do projeto para os estudantes.
- **AULA 6:** O professor deverá demonstrar de modo prático as possibilidades de programas e recursos que podem ser utilizados para execução das atividades.
- **AULA 7, 8 ,9 :** Produção das atividades pelos grupos em sala. O professor deverá fazer a tutoria dos estudantes, auxiliando-os, sem interferir diretamente no processo de consecução.
- **AULA 10, 11:** Apresentação do produto final feito pelos estudantes, 2 grupos por aula.
- **AULA 12, 13:** Auto-avaliação e avaliação em grupo, feita pelo professor juntamente com os estudantes.



02

ATIVIDADES

Esta proposta esta baseada em 4 temas eixo:

- TEMA 1: Redes sociais
- TEMA 2: Tecnologia e Educação
- TEMA 3: O idioma Inglês e suas possibilidades
- TEMA 4: A aprendizagem que queremos

Os estudantes serão desafiados a elaborar uma apresentação, que possui uma única exigência: não haverá parte escrita, manual ou impressa a ser entregue, tudo deverá ser feito de modo “tecnológico”. Desse modo, os estudantes deverão elaborar sua apresentação, baseada em cada tema-eixo, optando pelos gêneros digitais: áudio (*Podcast*) ou vídeo (vídeo temático) ou infográfico (*Power Point, Canva* etc.).

TEMA 1: Redes Sociais

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] é uma manipulação das vulnerabilidades humanas [...]”

“[...] como se acorda da simulação quando não se sabe que esta nela [...]”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras são:

1. Explique o que o grupo entendeu das duas frases citadas acima.
2. Quantos alunos têm em sua sala? Faça um levantamento de quantos destes possuem redes sociais e quais são?
3. Como vocês se apresentam nas redes sociais? Cite os temas que vocês mais postam.
4. Vocês já se sentiram manipulados pelas redes sociais? Por quê?
5. Quais os efeitos negativos das redes sociais?
6. Quais os efeitos positivos das redes sociais?

TEMA 2: Tecnologia e Educação

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] Existem apenas duas indústrias que chamam seus clientes de usuários: a de drogas e desoftware [...]”

“[...] Quanto tempo conseguiremos te fazer gastar? Quanto da sua vida podemos te convencer a nos dar?”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras são:

1. Explique o que o grupo entendeu das duas frases citadas acima.
2. Quantos alunos têm em sua sala? Faça um levantamento de quantos destes utilizam meios tecnológicos para estudar, de modo geral, e quais são?
3. Pesquise quando e como surgiu a internet.
4. Durante 5 dias consecutivos, todos os integrantes do grupo deverão anotar quanto tempo passam na internet, quantas horas por dia, e incluir esses dados na apresentação.
5. O grupo considera o uso das redes sociais um vício? Por quê?
6. Como podemos utilizar as tecnologias a nosso favor, para estudar? Explique.

TEMA 3: O idioma inglês e suas possibilidades

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

“[...] Cada ação sua é cuidadosamente monitorada e registrada [...]”

“[...] Houve mudanças significativas no mundo inteiro graças ao impacto positivo dessas ferramentas [...]”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras são:

1. Explique o que o grupo entendeu das duas frases citadas acima.
2. Quantos alunos têm em sua sala? Faça um levantamento de quantos destes utilizam aplicativos para estudar o idioma inglês e quais são?
3. Para o grupo por que é importante estudar inglês?
4. Para o grupo qual seria a maior dificuldade de aprendizagem do idioma?
5. Inclua uma música em inglês na sua apresentação e liste as palavras, da música, que o grupo já conhece.
6. O inglês é uma língua universal, e com a internet conseguimos romper, ainda mais as barreiras da comunicação. O grupo deverá pesquisar quantos e quais são os países que têm o inglês como idioma oficial.

TEMA 4: A aprendizagem que queremos

Passo 1: Exibir os trechos do filme *O dilema das redes* que contêm as seguintes ideias:

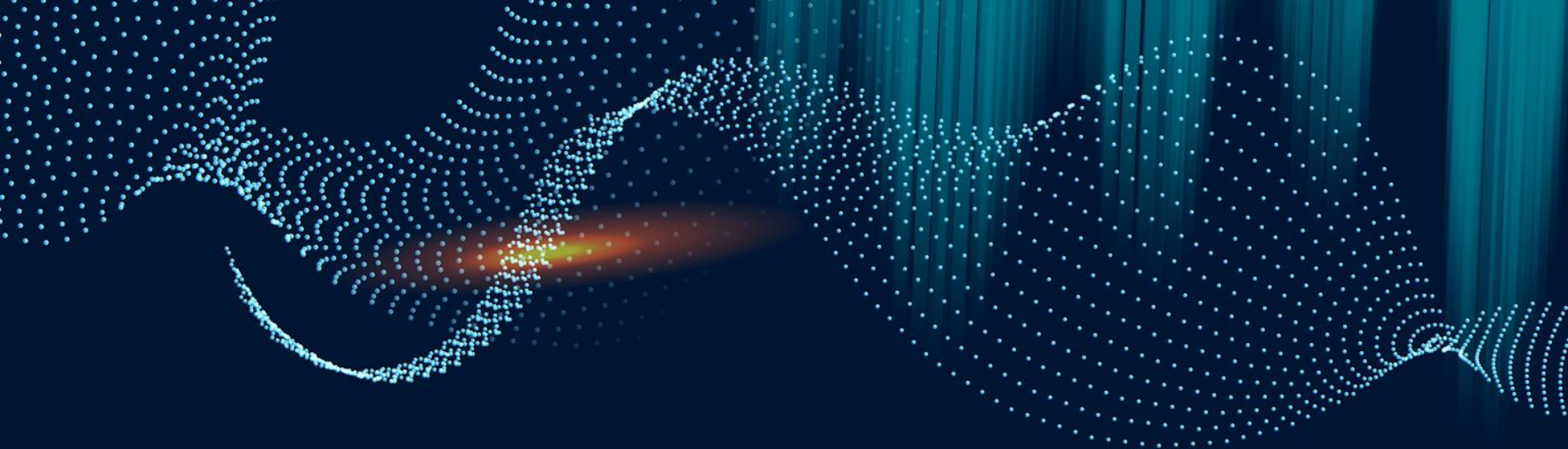
“[...] Criamos um mundo em que se tornou fundamental ter conexões virtuais, principalmente para as gerações mais novas [...].”

“[...] O que quero que entendam é que tudo o que fazem na internet está sendo assistido, rastreado e medido [...].”

Passo 2: Discutir nos grupos formados as cenas exibidas e elaborar um entendimento comum, que oriente a escrita de um roteiro que sustente a resposta-síntese das questões provocadoras.

Passo 3: Cada grupo deverá escrever um roteiro para sua resposta, considerando as especificidades determinadas pelo gênero escolhido. As perguntas provocadoras são:

1. Explique o que o grupo entendeu das duas frases citadas acima.
2. Quantos alunos têm em sua sala? Faça um levantamento de quantos destes gostam de estudar idioma inglês e por que gostam?
3. Quantos alunos têm em sua sala? Faça um levantamento de quantos destes não gostam de estudar o idioma inglês e por que não gostam?
4. Quais sugestões o grupo daria para que o ensino da língua inglesa se tornasse mais fácil ou mais interessante?
5. Como seria a escola ideal para o grupo?
6. Existem conteúdos ou assuntos, que ainda não são abordados em sala, mas que o grupo acha importante ser discutido? O que seria?



03

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS:
SUGESTÃO DE TUTORIAIS

YOUTUBE

Acesso: www.youtube.com

- V1.** A história do youtube, TECHMUNDO. Duração: 11'15". Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=SWjBd0yWqeg&ab_channel=TecMundo. Acesso em 31 dez. 2022.
- V2.** O que significa youtube. Duração: 1'58". Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=CvDe4gAS2uo&ab_channel=TeacherFernanda
Acesso em 31 dez. 2022.
- V3.** Como usar o youtube, passo a passo. Duração: 10'40". Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=nWUPWkAbsIE&ab_channel=canaltoprenda
Acesso em 31 dez. 2022.

ANCHOR

Acesso: <https://help.anchor.fm/hc/pt-br>

V1. Explicação introdutória do programa *Anchor*. Duração: 2'29" Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Fo2cuKM9NHk&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V2. Como criar uma conta gratuita no *Anchor*. Duração: 1'56" Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=jBW6dL1LIUg&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V3. Como configurar o *Podcast* no *Anchor*. Duração: 6'25" Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=0ZgellgZ8-0&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V4. Explicação de configurações avançadas no *Anchor*. Duração: 1'19" Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Jhk49ASq1Gg&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

V5. Como gravar um *Podcast* no *Anchor*. Duração: 9'42" Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=8a7yy59ggQl&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast Acesso em: 19 de jan. 2022.

- V6.** Como editar o episódio gravado no *Anchor*. Duração: 3'38". Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=8RUWUBPOanY&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V7.** Como utilizar a biblioteca de mídia no *Anchor*. Duração: 2'59" Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=EjDLirISYYc&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast
. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V8.** Como aplicar música de fundo no *Podcast* utilizando o *Anchor*. Duração: 4'01". Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=1-WIIUvBdk0&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V9.** Como aplicar transições entre uma gravação e outra utilizando o *Anchor*. Duração: 3'07" Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=TuUJ8X4kIFA&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V10.** Como publicar o *Podcast* utilizando o *Anchor*. Duração: 1'36" Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=7A6sEWJbieA&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V11.** Como acessar a página do seu *Podcast* no *Anchor*. Duração: 2'38" Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=N4AX7fjsQRE&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.
- V12.** Como publicar o feed do seu *Podcast* no *Anchor*. Duração: 1'40" Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=heEbMsWVLa4&ab_channel=AF%C3%B3muladoPodcast. Acesso em: 19 de jan. 2022.

PADLET

Acesso: <https://pt-br.padlet.com>

- V1.** Aprenda a usar o padlet em aula. Duração: 6'59". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=x38YhRFXryQ&ab_channel=TECHTEACHBR Acesso em: 13 de dez. 2022.
- V2.** Tutorial de padlet para professores e alunos. Duração: 11'44". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WzPqHeUq6z8&ab_channel=Prof.RafaelDuarte Acesso em: 13 de dez. 2022.
- V3.** Padlet: como criar um mural virtual colaborativo. Duração: 11'51". Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tfAXW8pW2vc&ab_channel=Tr%C3%ADadeEducacion_al Acesso em: 13 de dez. 2022.



04

PROPOSTA
DE
AVALIAÇÃO

Querido Professor

Para que fique mais simples e acessível para você, pois ambos sabemos que a rotina de um professor é um verdadeiro desafio, elaboramos as rubricas. Elas foram baseadas nos objetivos de aprendizagem deste projeto, aqueles que esperamos que seus estudantes alcancem no final deste percurso. Dessa forma, acreditamos que além de propiciar a você, professor, segurança e sistematização dos critérios avaliados, o seu estudante também se sinta apoiado ao longo do processo, tendo plena consciência das etapas avaliativas, o que irá trazer engajamento e interação a este estudante.

Fique ligado! Este projeto tem como alicerce a escala Likert, que enseja uma melhor mensuração das análises por meio do cruzamento de linhas com letras do alfabeto com colunas numeradas, trazendo, assim, uma gradação a cada rubrica.

Tabela 1 – Rubricas dos objetivos A, B, C

- A. Posicionar-se criticamente em relação ao conteúdo do filme *O dilema das redes*, mirando sempre a relação entre seres humanos e tecnologias digitais conectadas;
- B. Perceber o uso constante das redes sociais em suas vidas e apontar quais os principais impactos trazidos por elas a sua realidade.
- C. Identificar a pertinência do uso ou não de recursos digitais diversos em salas de aula de diferentes disciplinas escolares.

Objetivos Avaliados	3	2	1
A	Demonstro posicionamento crítico quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .	Ainda sinto dificuldades em me posicionar de modo crítico quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .	Não consigo me posicionar criticamente quanto ao uso das tecnologias digitais, principalmente, sobre a temática abordada no filme <i>O dilema das redes</i> .
B	Percebo com total clareza os efeitos do uso constante das redes sociais e os principais impactos que elas podem trazer em minha vida.	Às vezes, fico em dúvida sobre os efeitos do uso constante das redes sociais e os principais impactos que elas podem trazer em minha vida.	Ainda não consigo perceber os efeitos do uso constante das redes sociais e, se podem existir impactos provindos delas em minha vida.
C	Identifico grande relevância de usos dos recursos digitais, em diversos conteúdos escolares.	Identifico relevância de usos dos recursos digitais, em apenas alguns conteúdos escolares.	Não identifico relevância de usos dos recursos digitais, pois acredito que estes devem ser utilizados apenas para lazer e entretenimento.

Fonte: Sugestão feita pela autora.

Tabela 2 – Rubricas dos objetivos D, E, F

D. Reconhecer as potencialidades de diferentes recursos digitais especificamente nos estudos pertinentes ao eixo de Linguagens.

E. Entender como funcionam os gêneros digitais solicitados e produzi-los adequadamente.

F. Avaliar-se e avaliar seus pares coletivamente, em grupos, de preferência, a fim de analisar todo o percurso educativo desenvolvido ao longo do projeto.

Objetivos Avaliados	3	2	1
D	Consigo reconhecer e identifico, de modo amplo as diferentes potencialidades dos recursos digitais, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.	Às vezes, reconheço e identifico algumas potencialidades dos recursos digitais, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.	Sinto muita dificuldade em reconhecer e identificar as potencialidades dos recursos digitais, principalmente, em estudos relativos ao eixo de Linguagens.
E	Consigo entender de modo consistente os gêneros digitais abordados no projeto, e consequentemente produzi-los adequadamente.	Consigo entender alguns gêneros digitais abordados no projeto, e às vezes produzi-los de modo adequado.	Não consigo entender os gêneros digitais abordados no projeto, e ainda não consigo produzi-los de modo adequado.
F	Consigo me avaliar e avaliar meus pares de modo compartilhado, em grupo, analisando todo o percurso educativo deste projeto.	Às vezes, consigo me avaliar e avaliarmos pares de modo compartilhado, em grupo, analisando todo o percurso educativo deste projeto.	Não consigo fazer esse tipo de articulação avaliativa em aula de forma individual, tampouco colaborativamente.

Fonte: Sugestão feita pela autora .

Como avaliar

Assim, sugerimos que o professor apresente as tabelas 1 e 2 para seus estudantes, explicando novamente cada objetivo de aprendizagem, que está dividido por gradação, para que ele, o estudante, tenha consciência do nível alcançado. Para tal, foram listados os 6 objetivos de aprendizagem (A, B, C, D, E, F), com notas regressivas de 3, 2, 1. A pontuação máxima do estudante, nesse processo de avaliação, será 18 pontos e mínima 6 pontos. Salientamos, que por se tratar de uma avaliação do processo e não do produto, pois já partimos do pressuposto que todos os grupos terão uma produção final, a pontuação acima citada, não é a conjectura mais importante neste projeto, pois apenas servirá de referência para a avaliação final, que será conceitual.

Em conjunto, o professor fará a mediação desta avaliação dentro da perspectiva de trabalho de cada tema, da participação das atividades por cada grupo. Os próprios estudantes deverão somar a pontuação representada nas rubricas, e após a totalização deste, o professor fará a conversão para a forma conceitual, no formato de sugestão apresentado a seguir:

Tabela 3 – Síntese para avaliação conceitual por meio de rubricas

Pontuação	Avaliação Conceitual (AC)
Entre 13 a 18 pts	Você demonstra atenção e interesse aos tópicos abordados; consegue fazer ótimas articulações sobre o que lê e o que argumenta; é desenvolto com as tecnologias digitais; trabalha muito bem a cooperação e o senso crítico em seu grupo; consegue construir um diálogo coerente e muito bem fundamentado sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você fez um excelente trabalho!
Entre 7 a 12 pts	Você demonstra interesse pelos tópicos abordados; consegue fazer algumas articulações sobre o que lê e o que argumenta; ainda precisa se familiarizar mais com as tecnologias digitais; às vezes, consegue trabalhar a cooperação e o senso crítico em seu grupo e tenta construir um diálogo coerente sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você fez um bom trabalho!
Mínimo 6 pts	Você demonstra certo desinteresse em relação aos tópicos abordados; consegue, mas com dificuldade, fazer algumas articulações sobre o que lê e sobre o que argumenta; apresenta desempenho básico no uso das tecnologias digitais; tem dificuldade em trabalhar a cooperação e o senso crítico em seu grupo e ainda não consegue construir um diálogo coerente sobre as práticas que compõem o projeto. Portanto, você necessita se organizar melhor para que possa alcançar com êxito os objetivos que foram propostos.

Fonte: Sugestão feita pela autora.



OBRIGADA! THANK YOU!

Agradecemos o contato com este material! Esperamos que esta proposta seja consistente, criativa e bastante útil em sua prática de sala de aula, principalmente no que tange às tecnologias digitais conectadas e seu potencial transformador. Para dúvidas e esclarecimentos, entre em contato conosco, jerusacampelo@gmail.com



Até mais! Regards!
Jerusa Campelo