



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA
MESTRADO PROFISSIONAL EM LINGUÍSTICA E ENSINO - MPLE

LUCIANA ROSELI JERONIMO

**COMO A TECNOLOGIA PODE FAVORECER JOVENS DA GERAÇÃO Z A
MELHORAR O DESEMPENHO ESCOLAR EM LÍNGUA PORTUGUESA**

João Pessoa - PB

2022

LUCIANA ROSELI JERONIMO

**COMO A TECNOLOGIA PODE FAVORECER JOVENS DA GERAÇÃO Z A
MELHORAR O DESEMPENHO ESCOLAR EM LÍNGUA PORTUGUESA**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Linguística e Ensino - MPLE como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Linguística e Ensino pela Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. João Wandemberg Gonçalves Maciel

João Pessoa

2022

LUCIANA ROSELI JERONIMO

Catálogo na publicação Seção de Catalogação e Classificação

J56c Jeronimo, Luciana Roseli.

Como a tecnologia pode favorecer jovens da geração z a melhorar o desempenho escolar em língua portuguesa / Luciana Roseli Jeronimo. - João Pessoa, 2022.

94 f. : il.

Orientação: João Wandemberg Gonçalves Maciel Maciel.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/MPLE.

1. Língua portuguesa - Estudo e ensino. 2. Ensino híbrido. 3. Geração Z. 4. Tecnologias digitais. I. Maciel, João Wandemberg Gonçalves. II. Título.

UFPB/BC

CDU 811.134.3(043)

Elaborado por RUSTON SAMMEVILLE ALEXANDRE MARQUES DA SILVA -
CRB-15/386

LUCIANA ROSELI JERONIMO

**COMO A TECNOLOGIA PODE FAVORECER JOVENS DA GERAÇÃO Z A
MELHORAR O DESEMPENHO ESCOLAR EM LÍNGUA PORTUGUESA**

Aprovada em: 23 de março de 2022.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. João Wandemberg Gonçalves Maciel – MPLE/UFPB
Orientador



Profa. Dra. Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti – MPLE/UFPB
Examinadora Interna



Profa. Dra. Marluce Pereira da Silva – DEJOR/UFPB
Examinadora Externa

RESUMO

O presente estudo busca refletir sobre as diferenças vivenciadas entre distintas gerações, com foco na Geração Z (jovens nascidos a partir de 1995, que cresceram em um mundo integrado às tecnologias digitais contemporâneas) e de que maneira essas mudanças podem possibilitar novas formas do aluno da Geração Z aprender e desenvolver o letramento digital durante as aulas de Língua portuguesa. Buscamos realizar a pesquisa mesclando o ensino com os dois ambientes: presencial e *on-line*, assim como a utilização de recursos tecnológicos contemporâneos e uma metodologia ativa de ensino. Estruturamos nossos estudos netnográficos em cinco etapas. A princípio fizemos a leitura e as análises das fontes de pesquisa para o desenvolvimento da fundamentação teórica do trabalho. Iniciamos com Tapscott (2010), Palfrey e Gasser (2011) para refletir a respeito das diferenças entre as gerações, especificamente a Geração Z; Kleiman (2007), Moran (2019) nortearam-nos para os fundamentos do letramento digital; Bakhtin (2003) e Marcuschi (2008) para o embasamento nos gêneros discursivos/textuais e a contextualização do Ensino Híbrido com Bacich, Tanzi Neto (2015). Como proposta de Ensino Híbrido e da Sala de Aula Invertida, ancoramo-nos nos pressupostos teóricos de Bergmann e Sams (2016). Contamos com a aplicação de planos de aulas sobre a temática dos gêneros discursivos/textuais imagéticos: tira, charge, cartum e *meme*, dentro da esfera jornalística. A pesquisa teve como *locus* uma escola particular de João Pessoa, com alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental, que nos permitiram vivenciar na prática a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem as tecnologias digitais contemporâneas durante o processo de aprendizagem ativa, na busca da efetivação do desenvolvimento do letramento digital e a utilização de um questionário direcionado aos alunos participantes dessas aulas, que nos proporcionou a oportunidade de refletir a respeito da viabilidade, da necessidade e da eficácia em inserir recursos tecnológicos durante as aulas de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Língua portuguesa. Geração Z. Tecnologia. Ensino híbrido.

ABSTRACT

This study seeks to reflect on the differences experienced between different generations, focusing on Generation Z (young people born after 1995, who grew up in a world integrated with contemporary digital technologies) and how these changes can enable new ways for Generation Z students to learn and develop digital literacy during Portuguese classes. We seek to develop research by merging teaching with both environments: face-to-face and on-line, as well as the use of contemporary technological resources and an active teaching methodology. We based our studies on five steps for the contribution of netnographic studies. In the first stage, the reading and analysis of research sources was carried out for the development of the theoretical foundation of the work. We started with Tapscott (2010), Palfrey and Gasser (2011) to reflect on the differences between generations, specifically Generation Z, Kleiman(2007), Moran (2019) guided us to the fundamentals of digital literacy; Bakhtin (2003) and Marcushi (2008) for the foundation in the discursive/textual genres and the contextualization of the Hybrid Teaching with Bacich, Tanzi Neto (2015) used as a teaching proposal the blended learning and the Flipped Classroom Bergmann and Sams (2016). We did application of lesson plans about discursive/textual imagery genres:strip, cartoon, cartoon and meme, in the journalistic sphere. The research had the *locus* in a private school in João Pessoa, with students from the seventh grade of Elementary School, which allowed us to experience in practice the use of methodological processes that involve contemporary digital technologies during the process of active learning, the development of the digital literacy and the use of a questionnaire aimed at students participating in these classes, in order to reflect about uses and effectiveness of inserting technological resources during Portuguese classes.

Key-words: Generation Z. Portuguese Language. Technology. Blended Learning.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado o dom da vida, por estar sempre comigo, ajudando-me, ouvindo as minhas orações, por estar dentro do meu coração e por me ensinar a cada dia que a felicidade e a paz encontro dentro de mim.

A minha mãe Maria Auxilene, por todo amor e cuidado, por sempre acreditar em mim e me apoiar em minhas decisões.

Ao meu pai Walmir Dionizio Jerônimo, por ter sido fonte de amor e cuidado o tempo que Deus lhe permitiu estar entre nós.

Ao meu pai de criação José Moreira de Menezes Júnior, por sempre estar do meu lado, apoiando-me e cuidando de mim, por ser meu ombro amigo de todas as horas.

Aos meus filhos Nicolás Jerônimo Dantas de Sousa, Ítalo Jerônimo Dantas de Sousa e Ana Luiza Jerônimo Dantas de Sousa por sempre serem para mim meu porto seguro, por todo amor e por serem a minha maior fonte de inspiração e desejo de sempre aprender e evoluir mais.

As minhas irmãs Fabiana Aparecida Jerônimo e Ariane Lourdes Jerônimo, por todo amor, pela amizade, pelo carinho, por sempre desejarem o melhor para mim e me apoiarem em minhas escolhas.

Ao meu diretor Roberto Barbosa e as minhas coordenadoras Andrea Karla e Raquel Pereira, por terem feito de tudo para ajustar o meu horário na escola para que eu conseguisse conciliar o mestrado e o trabalho, pelo incentivo e por acreditarem que tudo daria certo.

A minha amiga Clara Costa, por não me deixar desistir, por estar do meu lado segurando a minha mão quando mais precisei, por todas as vezes que me escutou e por todas as vezes que lutou por algo para mim como se fosse para ela mesma.

A minha amiga e parceira de estudos Juliana Vasconcelos, por ter sido um marco em minha vida, por me ajudar a enxergar a vida de forma mais clara, por toda parceria nos

estudos, por tudo que, com a maior paciência e amor, me ensinou e principalmente pela amizade fiel.

A minha querida professora Marineuma de Oliveira Costa Cavalcanti, por ter sido luz em minha vida durante esse processo, por todo o aprendizado e por ter me dito: “Você consegue!” quando achei que não conseguiria.

Ao meu querido professor e orientador João Wandemberg Gonçalves Maciel, por todo compromisso e empenho, por ter me ensinado tanto a respeito do que estávamos estudando, por me encorajar e impulsionar a prender sempre mais.

Aos meus amados alunos por me inspirarem a cada aula, por todo amor, por fazerem a minha vida mais feliz e sempre me inspirarem a estudar mais e a descobrir novas metodologias e práticas de ensino.

A todas as pessoas que de alguma forma fizeram parte desse momento tão intenso e marcante em minha vida, por todos os amigos que me escutaram e me encorajaram a aprender mais.

LISTA DE ABREVIações E SIGLAS

TDIC	Tecnologia Digital de Informação e Comunicação
TDICs	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
COVID-19	<i>Corona Virus Disease</i>
FIG	Figura

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Plataforma <i>Teams</i>	50
Figura 2 -Primeira página dos slides usados em sala.	62
Figura 3- Turmas de Gramática dos sétimos anos no <i>Teams</i>	62
Figura 4 - Turmas de Gramática dos sétimos anos no <i>Teams</i> /chat	63
Figura 5- Imagem da charge que o livro didático propõe e respostas de algumas questões relacionadas à mesma	63
Figura 6- Página do <i>Instagram</i> do chargista Regis Soares.....	64
Figura 7- Outros <i>memes</i> de 2020.....	65
Fig. 8 – Acesso à plataforma <i>Kahoot!</i>	66
Fig. 9 – Alunos participantes do <i>Kahoot!</i>	66
Figura 10 – “O que chamamos de gêneros imagéticos?”	67
FIG. 11 – “Em gêneros imagéticos, os elementos visuais não são importantes na construção de sentido.”	68
Figura 12 – “O humor, em especial tem sido explorado na internet a partir de novos gêneros bastante peculiares, como o <i>meme</i> .”	68
Figura 13 – “A charge fala de fatos do cotidiano e usa imagem caricatural.”	69
Figura 14 – “Uma característica importante do <i>meme</i> é poder ser recrutado ou reutilizado por qualquer pessoa.”	69
Figura 15 – “O cartoon fala de tema atemporal e usa personagens impessoais, desconhecidos.”	70
Figura 16 – “O quadrinho traz histórias lidas e audiovisuais que se aparecem em vertical, horizontal e em continuidade.”	70

Figura 17 – “A tirinha traz uma história curta e densa com temáticas humorísticas, críticas e filosóficas.”	71
Figura 18 – “A charge revela uma crítica aos meios de comunicação, em especial à internet, porque:”	71
Figura 19 – “A discussão da charge, publicada após promulgação da Constituição 1988, referencia ao conjunto de direitos:”	72
Figura 20 – Na tirinha o leitor é induzido a refletir sobre fatores afetivos, tem o objetivo de”	73
Figura 21 – “A figura destacada está em designação às outras e representa:”	74
Figura 22 – “HQs usam a “linguagem dos quadros”, esse tipo de estrutura mescla o desenho e texto em quadros sequenciais.”	75
Figura 23 – Pódio: Gêneros imagéticos.....	75

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1- Utilização das tecnologias digitais	54
Gráfico 2 - Utilização de <i>smartphone</i>	55
Gráfico 3 - Recursos mais utilizados pelos alunos	55
Gráfico 4 - Necessidade de uso do celular durante as aulas	56
Gráfico 5 - Circunstâncias de uso das tecnologias digitais.....	56
Gráfico 6 - Você se considera um bom pesquisador.	57
Gráfico 7 - A importância de recursos tecnológicos digitais nas aulas de Língua Portuguesa	58
Gráfico 8 - As tecnologias digitais são facilitadoras da aprendizagem pedagógica.....	59

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	8
1.1 JUSTIFICATIVA	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	20
2.1 AS GERAÇÕES E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS	21
2.2 LETRAMENTO DIGITAL	27
2.3 GÊNEROS DISCURSIVOS/TEXTUAIS	33
2.4 GÊNEROS IMAGÉTICOS: TIRA, CHARGE, CARTUM E <i>MEME</i>	37
2.5 CONTEXTUALIZANDO O ENSINO HÍBRIDO E A SALA DE AULA INVERTIDA	40
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	48
3.1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA.....	48
3.2 INSTRUMENTOS PARA COLETA DE DADOS.....	52
4. RESULTADOS E ANÁLISES	53
5. CONCLUSÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS	
APÊNDICES	

1 INTRODUÇÃO

Sempre fui apaixonada por leitura e escrita. Quando pequena, além de gostar de histórias infantis, gostava também de escrever minhas próprias histórias. Estudei em escolas públicas e tinha pouco acesso a livros, porém, em algumas das escolas em que estudei, tive a oportunidade de frequentar bibliotecas, que, apesar de poucas, fizeram grande diferença em minha vida escolar e pessoal. Sempre me relacionei bem com professores, diretores e colegas de classe e, quase sempre era eleita a presidente de sala e participava de grêmios estudantis.

Com o avanço das séries, criei o hábito de pegar livros na biblioteca da escola e também de estudar em casa sozinha. Foi como consegui melhorar minha leitura e escrita. No ensino médio, meus estudos foram um pouco prejudicados, pois a biblioteca da escola era pequena e ainda o governo não fornecia livros didáticos para os alunos. Então procurava prestar atenção às aulas e fazia bastantes anotações no caderno. Como era presidente de classe também, no ensino médio, mantinha contato com os representantes de algumas editoras para apresentação e venda dos livros didáticos para a turma, com isso, algumas vezes tive o privilégio de ganhar alguns dos livros de que precisava para os estudos.

Apesar de gostar muito de português, nunca havia pensado em cursar Letras por não me ver como professora, pensava em ser jornalista e trabalhar com redatora, até que tive a rica oportunidade de ter aula com um professor de literatura que me encantou muito com sua didática e com seu amor pelo que fazia. Esse educador conseguiu me proporcionar um novo sonho. Ele me fez me ver como educadora, ou melhor, professora da língua portuguesa. Então foi aí que me matriculei no curso de Licenciatura Plena em Português, na Universidade Vale do Acaraú.

Muitos professores passaram por minha vida e alguns marcaram com seu jeito de ensinar, pensar e dialogar. E como esses educadores especiais desejo ser. Tenho como objetivo não apenas ensinar a língua portuguesa, mas principalmente apaixonar meus alunos com o ensino da mesma; aprofundar meus conhecimentos na área e ajudar meus educandos a se conhecerem como cidadãos críticos e reflexivos, capazes de se

comunicar e a se relacionar com o meio em que vivem de maneira consciente e relevante.

Hoje, sou mãe de três filhos, professora e amante da leitura. Formei-me em Licenciatura Plena em Língua Portuguesa pela Universidade Vale do Acaraú. Fiz especialização em Literatura, Língua e Linguagem pelo Centro Integrado de Tecnologia e Pesquisa - CINTEP e sigo com os estudos no Mestrado Profissional em Linguística e Ensino para minha alegria e satisfação, na UFPB. Além dos estudos linguísticos, estudo maneiras de como a tecnologia pode favorecer o aprendizado do aluno na atualidade e a melhor forma de usar tais ferramentas para um aprendizado eficaz.

Sou professora há 12 anos. Leciono em duas escolas particulares de João Pessoa, com as disciplinas de Gramática aos sétimos anos do Fundamental II. Como professora de Português, entendo e defendo que é possível vivenciar experiências incríveis durante as aulas de Língua Portuguesa, que é possível ensinar a Gramática entendendo que ela tem uma valia e uma relevância grandiosa na vida escolar do aluno, porém sem esquecer que o seu estudo não deve ser a única prioridade em minhas aulas. Ler, interpretar, refletir, discutir, dialogar, ter contato com vários tipos de textos e discursos são alguns exemplos do que deve ser vivenciado e refletido nas aulas de Português. Acredito que esse pensamento e essa prática são formas de respeitar a experiência do meu aluno, ampliar sua capacidade de comunicação e melhor ainda, prepará-lo para o ensino da Língua, podendo, assim, colocar em prática o que aprendeu em sua vidasocial.

Na atuação docente, busco também criar um ambiente em sala de aula próximo ao que o aluno está habituado vivenciar em seu dia a dia, no que se refere ao uso de ferramentas digitais. Pois percebi que, através do envolvimento com a tecnologia digital, meus alunos ficam mais atentos e participativos em minhas aulas. Consigo trabalhar os conteúdos pedagógicos permitindo o uso do celular para pesquisas *on-line* efazendo o uso frequente do computador integrado ao *Datashow*. Procuro utilizar tais ferramentas de diversas maneiras, como, por exemplo, para passar vídeos, apresentar *slides*, usando aplicativos ou até mesmo disponibilizando os recursos digitais da sala de aula para apresentação de seminários e interações dos próprios alunos.

Se pararmos para analisar o mundo nos últimos 30 anos, vamos perceber o quanto ele mudou. É natural que com o passar do tempo a sociedade vai mudando e se transformando. Mudam-se as formas de produção e até mesmo a forma como o homem se comunica. São muitos fatores que contribuem para essas mudanças, sendo a tecnologia o principal agente modificador de uma sociedade, pois, à medida que a mesma evolui, gera novos hábitos e novas necessidades nas pessoas que fazem uso dela.

Pensar no cotidiano das pessoas em um tempo passado e em um tempo atual, ajuda-nos a perceber de que maneira seus hábitos vão modificar também sua forma de aprender. Durante um tempo, as pessoas não tinham tantas opções no que se diz respeito ao acesso às informações que temos hoje. A quantidade de canais e de programas era bem menor. A informação demorava mais para chegar, pois só chegava ao indivíduo depois de ser analisada, averiguada e filtrada.

Hoje em dia, as pessoas têm uma infinidade de escolhas em relação a quase tudo a sua volta. Podem escolher por qual meio desejam receber informação e que tipo de informação consideram relevante e se querem recebê-la. Uma notícia, por exemplo, chega quase que em tempo real nas mídias televisivas e na internet, uma rapidez que faz com que a informação transmitida perca um pouco da credibilidade, já que na maioria das vezes não se há tempo para ser averiguada ou analisada.

Assim, ganha-se em rapidez e perde-se em confiabilidade. Apesar disso, essa rapidez é vista com bons olhos pela sociedade já que proporciona a ela a ideia de atualização de fatos.

Pensando nessas mudanças que vêm ocorrendo na sociedade e no avanço das tecnologias digitais, conseguimos perceber a necessidade de vivenciar mudanças no que diz respeito ao ensino e à aprendizagem da Língua Portuguesa na escola. Esse é um assunto que tem inquietado muitos educadores, levando-os a uma reflexão sobre a prática pedagógica, para o estudo da língua materna no contexto contemporâneo.

É preciso levar em consideração o quanto o alunado está inserido em situações ligadas às tecnologias digitais. Sendo assim, inevitavelmente, o aluno buscará rapidez e amplitude nas informações que recebe no ambiente escolar e o desejo de ser apresentado a conteúdos considerados relevantes e que façam sentido para sua vida. E o que fará toda a diferença é a maneira como esses conteúdos serão apresentados a esse

aluno, pois a maneira como o aluno aprende na escola deve ser parecida com a maneira como ele aprende em qualquer outro lugar em sua vida.

É notório que o aluno não fica mais satisfeito com informações simplificadas, não quer apenas uma resposta para determinada pergunta; quer analisar informações em diferentes contextos e meios, pois é assim que esse aluno lida com o conhecimento fora do universo escolar.

Pensando nessas questões, que se tornam desafios pedagógicos para os educadores, a presente pesquisa foi desenvolvida com o intuito de contribuir com o ensino de novas práticas durante as aulas de Língua Portuguesa e que sejam capazes de formar alunos mais atuantes no processo de aprendizagem, críticos, reflexivos e conscientes das inúmeras possibilidades que as tecnologias digitais podem oferecer para a busca de informação e de conhecimento.

Buscou-se também, por meio da utilização de diferentes recursos tecnológicos, tais como, imagens, vídeos, sons, *podcasts*, jogos e diferentes *sites*, instrumentos esses tão presentes no dia a dia dos alunos, estimular o uso de tais ferramentas, atrelando-as ao ensino da língua portuguesa. É uma forma de envolver os alunos de maneira mais rápida, assim como dar a eles oportunidade de desenvolverem um aprendizado mais significativo.

Diante de tal contexto e com o surgimento cada vez mais de aparatos tecnológicos para o processo ensino/aprendizagem no ambiente escolar, utilizamos também o *Datashow* integrado à lousa digital da sala de aula, como recurso pedagógico por acreditar que tal ferramenta é extremamente proveitosa e eficaz para os alunos que já estão acostumados a lidar com recursos digitais contemporâneos diariamente, além de chamar a atenção por ser um recurso tecnológico e ampliar a possibilidade de mídias e de informações.

Considerando a grande variedade de recursos tecnológicos que os alunos fazem uso fora do ambiente escolar e vislumbrando estudar as possibilidades de que esses mesmos recursos podem ser usados em sala de aula e assim influenciar os alunos de maneira positiva no processo de aprender, pesquisar e desenvolver novas possibilidades de aprendizado, buscamos desenvolver a presente pesquisa.

Com a intencionalidade de não apenas utilizar recursos tão presentes na vida dos alunos, mas sim utilizá-los de maneira consciente de sua importância, oferecendo ao alunado em um processo de aprendizagem com problematização e a análise de evidências, a compreender os contextos e a fazer questionamentos que os ajudem a refletir sobre o que foi aprendido.

Tendo em vista as reflexões trazidas, elegemos como objetivo geral desta pesquisa descrever o desempenho escolar de alunos da geração Z em relação à utilização pedagógica de recursos digitais contemporâneos nas aulas de língua materna, relacionando o uso de tais recursos com o desenvolvimento pedagógico desses alunos.

Entendemos que é necessário discutir e refletir a respeito das várias possibilidades de ensino e aprendizagem, que o professor pode oferecer aos alunos da geração digital uma nova proposta de ensino. Proposta essa que pode ser fundamentada no cenário do Ensino Híbrido, utilizando, também, a sala de aula invertida, que é uma das metodologias alvitradas pelo Ensino Híbrido.

O ensino híbrido consiste na utilização de recursos tecnológicos contemporâneos, com novos modelos de práticas de sala de aula. O processo de aprendizagem ocorre parte de forma presencial e a outra parte por meio do ensino *on-line*, com algum elemento de controle sobre o tempo, local, caminho ou ritmo de aprendizagem. Além de ter como proposta de ensino o uso de recursos digitais contemporâneos, o Ensino tem como indispensável uma proposta voltada para metodologias ativas em que visa a colocar o aluno como protagonista de seu aprendizado. Quanto à proposta do Ensino Híbrido, Rocha e Ota e Hoffman (2021, p.4) afirmam que

Esse modelo permite que o aluno acesse o conteúdo, disponibilizado em vários formatos, em qualquer hora, em qualquer lugar, quantas vezes quiser ou precisar, em seu próprio ritmo. Essa flexibilidade proporciona àquele que tem mais dificuldade na assimilação de um determinado conceito dedicarmos mais horas de estudo, enquanto um aluno com mais facilidade pode se dedicar menos tempo.

O Ensino Híbrido propõe diversos formatos, sendo um deles a sala de aula invertida, nela o conteúdo é ministrado inicialmente de maneira *on-line*, através de vídeo(os) que o aluno assistirá, fora do ambiente escolar ou de pesquisa que o mesmo realizará antes mesmo do assunto que será trabalhado durante as aulas seguintes.

Dessa forma, o professor tem a oportunidade de desenvolver em sala, em sua primeira aula, sobre o conteúdo desejado de maneira mais ativa e interativa. Em relação ao formato de sala de aula invertida, Rocha e Ota e Hoffman (2021, p.4) asseguram que “a Sala de Aula Invertida se torna o ambiente em que o aluno aprende ativamente, com o apoio do professor e a colaboração dos colegas. Menos exposição, mais aplicação, mais aprendizagem”.

Acreditamos que, dessa forma, conseguimos trazer o ensino da Língua Portuguesa para a sala de aula de maneira mais próxima das necessidades e das vivências dos alunos da atualidade, ou seja, mais para perto de seus falantes, envolvendo-os em um processo de aprendizagem de sua língua materna e de diferentes tipos de letramentos, inclusive o letramento digital.

Apresentamos como objetivos específicos que nortearam este trabalho: conhecer e analisar os comportamentos da geração Z e consequentemente como essas diferenças comportamentais podem influenciar a maneira de aprender dessa geração; refletir a respeito das tecnologias digitais e o quanto o uso de tais ferramentas podem auxiliar no processo de aprendizagem da Língua Portuguesa através da aplicação de planos de estudos que promovam o desenvolvimento da autonomia dos alunos para que possam adquirir e compartilhar conhecimentos utilizando tecnologias digitais; contribuir na promoção de novas ações e estratégias de Ensino da Língua Portuguesa e no letramento digital.

Nosso trabalho inicia-se com a justificativa da pesquisa desenvolvida, considerando as características da Geração em foco e a necessidade em se trabalhar novas metodologias em sala de aula que possibilitem incluir as tecnologias digitais contemporâneas nas aulas de língua portuguesa com o intuito de promover um aprendizado eficaz.

Damos continuidade com a fundamentação teórica, que está dividida em cinco tópicos. Iniciamos com a fundamentação teórica das gerações e as tecnologias digitais e damos continuidade com Letramento digital, Gêneros discursivos/textuais, Gêneros imagéticos: tira, charge, cartum e meme e concluímos com a contextualização da Sala de Aula Invertida e Ensino Híbrido.

Após a fundamentação teórica, apresentamos os procedimentos metodológicos utilizados ao longo da pesquisa, que está dividido em dois tópicos: contextualizando a pesquisa e apresentação para coleta de dados.

Finalizamos a pesquisa apresentando os resultados e análises obtidos, as conclusões preliminares que obtivemos, as referências da pesquisa e os apêndices.

1.2 JUSTIFICATIVA

Os jovens da geração digital não conseguem imaginar viver em um mundo sem estarem conectados em um ambiente *on-line*, e com troca constante de informações.

Levando em consideração que essa geração é uma geração de nativos digitais, que está constantemente conectada à internet, possuem uma grande necessidade de interação e de exposição de suas opiniões com o meio virtual, é acostumada em obter respostas e informações de forma rápida, fica evidente que é preciso desenvolver novas práticas pedagógicas nas aulas de língua portuguesa.

Essa geração utiliza a internet com frequência em seu dia a dia, porém a busca por meios tecnológicos acontece principalmente por entretenimento, ou a fontes de informação que não são confiáveis. Isso comprova o quanto o professor deve se preparar para atender as necessidades desse alunado e ajudá-lo a lidar com tais tecnologias para também adquirir conhecimento.

Sendo assim, ao invés de inibir o uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar, o professor de língua portuguesa precisa ensinar aos seus alunos a usar a tecnologia de maneira que contribua para seu aprendizado, ajudá-lo a interpretar, a distinguir os diferentes gêneros discursivos/textuais presentes dentro e fora do mundo virtual, para assim o mesmo conseguir selecionar informações de que precisa em meio a tantas outras opções.

O professor de língua portuguesa precisa ser em sala de aula um mediador do processo de aprendizagem; usar sua criatividade para estimular os seus alunos. Oferecer a eles práticas que os coloquem como seres ativos de todo o processo de aprendizagem da língua, de forma que consigam entender a importância em se apropriar mais de sua língua materna, compreender textos, desenvolver análise crítica e ampliar a capacidade de comunicação.

É válido refletir e reconhecer as diferenças comportamentais entre indivíduos de diferentes gerações, especificamente o da geração digital também conhecida como Geração Z pois através de tais reflexões, é possível desenvolver estratégias e informações a fim de melhorar as práticas de ensino nas aulas de Língua Portuguesa, envolvendo e introduzindo as tecnologias digitais contemporâneas no processo de

ensino-aprendizagem, para assim melhorar o desempenho dos estudantes da geração em foco, na disciplina de língua portuguesa, pois é fato que

a ideia de que as inovações tecnológicas podem mudar a vida de maneira fundamental e de que essas mudanças atingem cada aspecto da vida tem sido associada a várias inovações ao longo da história, incluindo o desenvolvimento da imprensa, jornais, câmeras, serviço postal, rádio e telefone. Ela está se tornando central na forma como pensamos as mudanças contemporâneas nas tecnologias digitais (BARTON; LEE, 2015, p. 11).

Essa afirmação também foi feita por Marshall McLuhan (1967, *apud* BARTON; LEE, 2015, p.11) em relação à televisão:

O meio, ou o processo, de nosso tempo – a tecnologia elétrica – está remodelando e reestruturando padrões, padrões de interdependência e cada aspecto de nossa vida pessoal. Por ele somos forçados a reconsiderar e reavaliar praticamente todos os pensamentos, todas as ações e todas as instituições anteriormente aceitos como óbvios. Tudo está mudando – você, sua família, sua educação, sua comunidade, seu trabalho, seu governo, suas relações com os (os outros). E está mudando dramaticamente. (Grifo do autor)

E essas mudanças a que McLuhan se refere continuam acontecendo, sendo em um ritmo cada vez mais acelerado. Elas deixam muito nítido o quanto as tecnologias estão presentes nas atividades cotidianas, nas práticas de trabalho, nas relações pessoais e que também precisam ser enxergadas na educação.

É preciso a conscientização de que o uso frequente desses meios mudou a forma das pessoas se comunicarem e explorarem suas opiniões, questões essas que são de extrema relevância para as pesquisas linguísticas e para no processo de aprendizagem ser entendida relação entre as experiências das pessoas com a tecnologia e o uso da linguagem *on-line*. O aluno precisa ter a oportunidade de reconhecer as inúmeras possibilidades que a rede lhe proporciona como opção de interagir com a informação que está recebendo.

A internet proporciona um espaço que possibilita a reflexão e a discussão da linguagem, pois, através dela, as novas formas de participação e de interação levam as pessoas a tomarem conhecimento acerca da linguagem, utilizar de forma criativa a própria língua e também conhecer novas formas de comunicação.

Entender como funciona esse meio é importante para que os educadores possam contribuir para discussões sociais das novas mídias e sobre a importância social que elas possuem para a vida escolar e social de seu alunado.

A escola contemporânea está diante de uma geração que tem como uma das principais características a extrema rapidez com que conseguem as informações e a fácil irritabilidade quando essas não lhes chegam rapidamente. É uma geração individualista e por isso possuem dificuldade em desenvolver atividades em grupo e em compreender a si mesma. Outra característica é a capacidade de desenvolverem várias atividades ao mesmo tempo, o que não era vivenciado por outras gerações, como afirma Tapscott (2010, p.56)

Quando a minha geração os *boomers*, assistia à televisão na adolescência, simplesmente assistia, durante aproximadamente 22,4 horas por semana. Não respondíamos. Quando líamos jornais ou ouvíamos os sucessos da rádio, éramos sobretudo consumidores passivos. Eram os grandes e distantes poderosos da indústria do jornalismo e do entretenimento – e não nós – que decidiam quais notícias deviam ser publicadas, quais músicas valiam a pena ouvir e quais filmes seriam exibidos no cinema.

É difícil sequer imaginar um jovem da Geração Z com uma postura passiva em suas relações comunicativas, o que era comum ser vivido em um momento anterior como afirmado por Tapscott (2010).

Ter acesso às informações sobre o comportamento de uma determinada geração, torna-se proveitoso, pois conhecer os aspectos que influenciam o comportamento, os hábitos do aluno, ajudará o professor a alcançar os objetivos pedagógicos de suas aulas. Segundo Takahashi, (2000, p. 3):

Assistir à televisão, falar ao telefone, movimentar a conta no terminal bancário e, pela internet, verificar multas de trânsito, comprar discos, trocar mensagens com o outro lado do planeta, pesquisar e estudar são hoje atividades cotidianas, no mundo inteiro e no Brasil.

Passamos a viver na sociedade da informação. Fazemos uso da tecnologia a todo momento e não poderia ser diferente durante as aulas de Língua Materna, já que os alunos estão habituados a interagir com ferramentas tecnológicas em quase todos seus afazeres cotidianos. Fica evidente, assim, a necessidade em buscar esses meios para desenvolver práticas de ensino do Português. Ainda segundo Takahashi, (2000, p. 6):

É a educação o elemento-chave para a construção de uma sociedade da informação e condição essencial para que pessoas e organizações estejam aptas a lidar com o novo, a criar e, assim, a garantir seu espaço de liberdade e autonomia. A dinâmica da sociedade da informação requer educação continuada ao longo da vida, que permita ao indivíduo não apenas acompanhar as mudanças tecnológicas, mas sobretudo inovar.

Portanto, faz-se necessário a capacitação tecnológica de educadores. Adquirir conhecimentos nesse assunto é preparar-se para usar a tecnologia e assim ajudar o aluno a preparar-se para o futuro, além do mais, fazer uso desses recursos é ampliar as competências e as habilidades de quem está aprendendo.

Quando o professor oportuniza em suas aulas inserir recursos tecnológicos que seus alunos estão habituados a usá-los fora do ambiente escolar, ele propõe a possibilidade de um aprendizado constante e reconhece acima de tudo que é possível aprender de diferentes maneiras, a refletir sobre o processo de aprendizagem e a reconhecer os recursos tecnológicos como aliados em seu processo de aquisição do conhecimento.

Segundo Freire (1987), o aprendizado acontece de verdade quando o aluno é levado a compreender o que ocorre ao seu redor, a fazer suas próprias conexões e a construir um conhecimento que tenha sentido para sua vida. Sendo assim, se a vida dos alunos da geração Z está totalmente interligada à tecnologia, não tem sentido conduzir o ensino da língua materna sem fazer uso dos recursos que tanto fazem parte da vida do aluno atual.

Outro argumento defendido por Freire (1987, p.68), que nos leva para uma reflexão sobre as mudanças que devem ocorrer nas salas de aula, é que “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens educam entre si, mediatizados pelo mundo”.

Essa frase de Freire (1987) nos ajuda a entender a necessidade de buscar uma nova educação e nos leva diretamente a uma educação significativa e que faça parte do contexto atual vivido pelo aluno, já que os alunos precisam viver em suas práticas de aprendizado aspectos que façam parte de suas rotinas e hábitos. Situações que interliguem com as relações dentro e fora e da sala de aula.

Através desta proposta de ensino, o professor tem como objetivo conectá-la com o mundo digital e abrir caminho para várias outras possibilidades de conduzir o ensino, além de promover um aprendizado significativo.

Nessa perspectiva de ensino, o professor deve ter consciência de que não é detentor de todo o conhecimento, ele passa a ser mediador do processo de aprendizagem, desenvolvendo projetos que têm como objetivo a solução de problemas e de resultados positivos de uma aprendizagem afetiva e com sentido.

Em vez de concorrer com a tecnologia, que tanto prende a atenção de jovens, de crianças, o professor tem a oportunidade de utilizá-la em suas aulas, transformando-as em aulas prazerosas e atrativas.

Além do mais, percebemos o quanto as informações estão cada vez mais acessíveis a quem as procuram, porém é um desafio para o educador motivar o seu aluno pela busca do próprio conhecimento. A ensiná-lo a encontrar fontes confiáveis e a entender que a tecnologia não serve apenas para entretenimento, mas sim que possui um universo de informações que podem ser transformadas em conhecimentos para uma vida toda.

Daros, (2021, prefácio) confirma nosso pensamento a respeito da necessidade de promovermos uma educação mais digital:

É inegável que os estudantes de hoje já não são os mesmos de poucos anos atrás. O fato é que a sociedade mudou, e a educação precisa acompanhar essas modificações mais amplas. É justamente nesse contexto que surge a necessidade de uma prática pedagógica pautada na educação ativa e cada vez mais on-line e híbrida.

Pensando na necessidade em se refletir a respeito do processo de aprendizagem e a utilização de recursos tecnológicos contemporâneos na sala de aula, assim como as necessidades apresentadas pelos alunos pertencentes à Geração Z, refletiremos a seguir a relação existente entre as gerações e a utilização desses recursos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica da pesquisa está distribuída em estudos que envolvem as gerações e o uso de tecnologias contemporâneas (com foco na Geração Z); sobre o desenvolvimento do letramento digital; sobre os gêneros discursivos/textuais e por fim uma contextualização do Ensino Híbrido e da utilização da proposta de metodologia da Sala de Aula Invertida.

Reconhecer que os alunos são criadores da sua própria experiência educacional, ouvi-los e entender as diversas situações que estão inseridos é extremamente proveitoso para o envolvimento deles na sua própria aprendizagem.

Cientes de que o foco do processo de aprendizagem deve estar no aluno e não mais unicamente no professor como “detentor do conhecimento” a passar para seus alunos através da explanação de informações, acreditamos que o processo de aprendizagem pode e deve ocorrer de diversas maneiras de interação e em diferentes ambientes, inclusive virtuais ou presenciais.

Hoje, existem meios para que o processo de aprendizagem se desenvolva de diferentes maneiras, contudo, é preciso conhecer, planejar e vivenciar com o alunado novos processos de construção do saber através de um ensino colaborativo e interativo.

O fato é que é preciso refletir sobre as mudanças que ocorreram na sociedade com o passar dos tempos. As mudanças de hábitos e nos modos de interagir, de receber informações, de conversar, fazer compras e até mesmo amizade.

Se pararmos para refletir, veremos que quase todos os serviços e processos de bens incorporaram os recursos das tecnologias digitais. Sendo assim, se as práticas e as vivências da sociedade estão imersas em novos processos e principalmente envolvidas com tecnologias digitais, fica evidente a necessidade de desenvolver novas práticas pedagógicas para um ensino mais significativo.

Reconhecendo o potencial que a tecnologia oferece aos seus usuários em transformar e integrar, através do Ensino Híbrido, acreditamos ser possível utilizar a tecnologia digital e a personalização do ensino para um melhor desempenho do aluno durante seu aprendizado escolar. Esse ensino possibilita desenvolver soluções inovadoras para a educação, assim como, o acesso a plataforma *on-line* oportuniza um

aprendizado em grupo, sem barreiras geográficas e respeitando o tempo de aprendizado de cada aluno.

Entendemos que conhecer como as gerações se comportam em determinado momento da vida social pode ser muito proveitoso para qualquer âmbito da sociedade, pois através de tal conhecimento é possível entender o comportamento das mesmas e saber a melhor maneira de se transmitir uma mensagem, fazer um apelo ou até mesmo tentar convencê-las de algo.

Deve-se ficar claro que este tipo de análise é comum por alguns setores. A exemplo temos o marketing, que utiliza esse tipo de informação para desenvolver textos e práticas de convencimento eficaz. Da mesma maneira que essas informações são extremamente úteis para esses setores podem ser igualmente relevantes para a educação, já que o cenário tecnológico possibilita diferentes formas de interação, fica claro que os alunos de hoje lidam com a informação diferente das gerações anteriores e assim precisam vivenciar novas práticas na escola.

2.1 AS GERAÇÕES E AS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS

Sociedade é um grupo de indivíduos se relacionando, a fim de conseguir e preservar seus objetivos comuns. Os objetivos que uma sociedade compartilha entre os seus membros são exatamente os objetivos dessa sociedade e são considerados o bem comum.

E é de extrema importância para a sociedade atual refletir maneiras comportamentais vivenciadas pelas pessoas de um dado momento passado a fim de compreender ações coletivas vividas por gerações anteriores a nossa.

A compreensão da palavra geração pode ser entendida sobre dois conceitos: um é considerar geração um grupo etário ou um grupo de pessoas nascidas em determinado período, classificar os indivíduos por geração é uma prática que vem sendo muito utilizada por quem deseja se comunicar com clareza e direcionar o seu discurso de acordo com a sua intencionalidade.

Deve ficar claro que essa classificação das gerações não se restringe apenas a pessoas nascidas na mesma época do ano, mas principalmente por essas pessoas

participarem dos mesmos acontecimentos sociais, políticos, culturais e tecnológicos. E esses fatores contribuírem para comportamentos específicos dos indivíduos de uma determinada época.

Claro que ao observar as características comportamentais de determinada geração fica mais fácil desenvolver estratégias para que, além da comunicação, os interesses por parte do que se está sendo enunciado tornem-se alcançados.

Essa investigação é também bastante comum por empresas que desejam perceber como os indivíduos se comportam no mercado de trabalho. Sendo assim, as gerações são estudadas a fim de uma melhor comunicação e um melhor relacionamento por empresas. Se é um motivo relevante para as empresas conhecer as gerações para saber lidar com as diferentes gerações que compõe sua equipe, deve ser também um assunto de extrema relevância a ser estudado por parte da educação, já que há em todo o processo educacional pessoas de diferentes gerações.

As mais recentes gerações são denominadas Geração *Baby Boomers*, X, Y (*Millennials*), e Z. Esse é um consenso tido mundialmente e a nomenclatura é dada de acordo com o período em que o indivíduo nasceu.

Os *Baby Boomers* são os nascidos entre 1945 e 1964; a geração X são os nascidos entre 1965 a 1984; a geração Y é composta por indivíduos que nasceram entre 1985 e 1999; a geração Z ou nativos digitais são os nascidos a partir de 2000.

Como já citado, essa classificação não é só uma análise temporal e cronológica e sim, trata-se de uma análise comportamental sobre os indivíduos de determinada geração. É constatado que os acontecimentos vivenciados em um período de tempo influenciam o comportamento das pessoas de uma determinada época e, é claro, definem um pouco de seus hábitos e de suas relações.

Após o término da Segunda Guerra Mundial, quando os soldados voltaram para suas casas, o número da população aumentou bastante e aí surge a geração *Baby Boomers*. O que explicaria o nome da geração “explosão de bebês”. Os jovens dessa geração eram caracterizados principalmente por serem jovens que valorizavam muito o trabalho e tinham uma grande preocupação em construir uma carreira duradoura. Esse tipo de comportamento iniciou-se nos EUA, porém acabou se tornando comum em jovens de vários países.

Naquela época, o mercado de trabalho não era tão exigente e a concorrência de menor intensidade, além de não ter tanta variedade de profissões. O que justifica o comportamento desses jovens de valorizar mais o tempo de serviço do que a criatividade e a inovação.

Assim, por ter sido jovens que tiveram uma educação rígida e cresceram em um pós-guerra, eram jovens que tinham como objetivo a busca por direitos e buscar melhores condições de vida e de bem-estar. Comportamentos que devem ter surgido devido aos relatos de seus pais e familiares que enfrentaram as dores de uma guerra.

Outro fator que terminou moldando o comportamento desses jovens foi a ascensão da televisão na época. Segundo Tapscott (2010, p.54),

os Baby Boomers poderiam ser chamados de “Geração da Guerra Fria”, de “Geração” do Crescimento Econômico” ou de qualquer outro nome que ligasse a sua era. Porém, foi o impacto da revolução nas comunicações - liderada pela ascensão da televisão – que moldou muitas das características dessa geração mais do que qualquer outra coisa (Grifo do autor).

Após aproximadamente dez anos do nascimento dos *Baby Boomers*, as taxas de natalidade caíram muito e surge então mais uma geração, a Geração X. Outro nome dado à Geração X era *Baby Bust* (Retração de natalidade), porém esse nome não firmou tanto quanto o de Geração X, que fazia referência ao título de um romance de Douglas Coupland. O X faz referência à geração ser considerada também uma incógnita por não serem tão ativos em manifestações e lutas sociais como eram os *Babys Boomers*.

Assim como os *Baby Boomers* a Geração X preservava a estabilidade no trabalho, porém foi uma geração marcada por questionamentos em relação ao que realizavam, principalmente envolvendo o lado profissional, jornada de trabalho e carreira. Tapscott (2010, p.25) assevera que:

Os integrantes da Geração X estão entre os mais bem instruídos da história. Eles enfrentaram algumas das maiores taxas de desemprego nos Estados Unidos, com um pico de 10,8% em novembro-dezembro de 1982, embora os últimos integrantes da Geração X tenham visto o desemprego diminuir e atingir níveis bem menores.

Já a Geração Y, conhecida também como *Millenials* ou Geração Internet possui características diferentes das gerações anteriores por serem menos apegadas aos cargos

desempenhados nas empresas que trabalhavam e que buscava não uma estabilidade profissional, mas sim uma satisfação no cargo e na função que desempenhavam.

Isso mudava a relação com o trabalho, já que essa geração arriscava mais novas possibilidades e funções. Essa geração se preocupava mais com o fato de estar satisfeito com o emprego do que propriamente a remuneração que recebiam. Faziam questão de saber se estavam desempenhando bem a função e tomar as decisões que achavam pertinentes.

Mais uma vez podemos observar o quanto as tecnologias modificaram os hábitos de uma geração. Para Tapscott (2010, p. 28):

Se você observar os últimos vinte anos, ficará claro que a mudança mais significativa que afetou a juventude foi a ascensão do computador, da internet e de outras tecnologias digitais. É por isso que chamo as pessoas que cresceram durante esse período de Geração Internet, a primeira geração emersa em bits. Agora o acesso de banda larga à internet é onipresente; os iPods estão em toda parte; telefones celulares podem navegar na rede, captar coordenadas GPS, tirar fotos e trocar mensagens de texto; e sites de redes sociais como Facebook permitem que a Geração Internet monitore cada movimento de seus amigos.

Após as gerações citadas, chegamos às características da geração Z ou nativos digitais, geração essa em que o estudo está focado. Essa geração possui algumas características da geração anterior em relação ao uso das tecnologias digitais, porém com mais intensidade, porque, enquanto a geração Y vivenciou o desenvolvimento de tais tecnologias, a geração Z já nasce imersa a essas tecnologias.

Com isso, o comportamento em relação a essas ferramentas é muito mais frequente e habitual. Segundo Palfrey e Gasser, (2011, p. 14),

ao contrário de muitos Imigrantes Digitais, os Nativos Digitais passam grande parte da vida *on-line*, sem distinguir entre *on-line* e o *offline*. Em vez de pensarem na sua identidade digital e em sua identidade no espaço real como coisas separadas, eles têm apenas uma identidade (com representações em dois, três ou mais espaços diferentes) São unidos por um conjunto de práticas comuns, incluindo a quantidade de tempo que passam usando tecnologias digitais, sua tendência para as multitarefas, os modos como se expressam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais, sua tendência para as multitarefas, os modos como se expressam e se relacionam um com o outro de maneiras mediadas pelas tecnologias digitais, e seu padrão de uso das tecnologias para ter acesso, usar as informações e criar novo conhecimento e novas formas de arte.

Para os jovens dessa geração, as novas tecnologias digitais fazem parte de suas relações. É por meio delas que eles se comunicam. Fazem uso delas de maneira nunca feita antes e a usam de maneira natural em suas relações, estando constantemente conectados.

Outra característica dessa geração é o imediatismo e a criatividade, características essas geradas pela rapidez em adquirir informações ou em desenvolver atividades na rede, já que acontecem de maneira muito mais rápida e personalizada do que vivenciada pelas outras gerações. Palfrey e Gasser (2011, p.15) afirmam que:

Os Nativos Digitais são extremamente criativos. É impossível dizer se são mais ou menos criativos do que as gerações anteriores, mas uma coisa é certa: eles se expressam criativamente de formas muito diferentes daquelas que seus pais usavam quando tinham a mesma idade. Muitos Nativos Digitais percebem que a informação é maleável, algo que podem controlar e configurar de maneiras novas e interessantes.

Sendo assim, fica claro que a Geração Z usa a tecnologia de maneira diferente. Ela desenvolve comportamentos diferentes e os aplica quando estão em contato com as tecnologias digitais. Diante de tal contexto, Tapscott (2010, p. 54) reafirma que:

Essa geração está revolucionando a própria natureza da internet. O *Facebook* de Zuckerberg é apenas um exemplo dos populares sites de rede social que estão transformando a internet em um lugar para compartilhar e se relacionar, uma espécie de cibercentro comunitário. Essa geração está transformando a internet em um lugar no qual você compartilha informações, colabora em projetos de interesse mútuo e cria novas maneiras para resolver alguns dos nossos problemas mais urgentes.

Eles recebem muitas informações, às vezes até mais à frente dos mais velhos na habilidade de ferramentas digitais e inovações. Pela primeira vez na história, a geração mais nova tem mais habilidade em algo do que a antecessora, mas isso acontece com a geração Z. É comum por exemplo vivenciar situações em que os pais pedem ajuda ao filho para lidar com alguma ferramenta digital ou até mesmo no ambiente escolar um aluno ensinar um professor algo ou alguma informação que o mesmo não a tinha.

Os nativos digitais gostam de compartilhar informações ao invés de apenas recebê-las. Por isso, a necessidade de incluir recursos digitais e *on-line*, pois a geração em estudo, apesar de gostar de uma interação com a rede, nem sempre tem a noção da dimensão e da gravidade de seus atos quando estão em um ambiente virtual.

Eles são curiosos, leitores e detestam situações de informações limitadas ou impositivas. Gostam de ambientes personalizados e principalmente interativos e é no meio *on-line* que eles fazem isso de maneira natural e recorrente. É inegável que o desenvolvimento das tecnologias deu a essas jovens novas possibilidades de relação.

O mundo digital trouxe muitas transformações na vida da sociedade, entre elas a facilidade em que se transmite informação e conhecimento, por isso a escola precisa levar a sério os desafios e as oportunidades que a cultura digital nos possibilita.

Há muitas preocupações que envolvem a quantidade de acesso, a exposição às redes, ameaças à privacidade, à sua segurança, diminuição das interações reais, prejuízo nas habilidades motoras, sedentarismo. Essas são algumas das muitas preocupações que envolvem pais e educadores dos nativos digitais.

Frente à tal realidade, Palfrey e Gasser, (2011, p. 18), asseguram:

Mas como a cultura do medo emerge em torno do ambiente online, devemos colocar as ameaças reais no contexto das oportunidades concretas; nossos filhos e as futuras gerações têm enormes oportunidades esperando por eles, não apesar da área digital, mas por causa dela.

A geração em evidência já foi muito criticada e principalmente questionada a demasia de tempo de acesso às redes, porém não devemos fazer crítica pela crítica e sim entender como esses jovens se comportam e enxergar como educadores o que podemos fazer para melhor prepará-los a lidar melhor com os recursos que tanto usam no dia a dia.

Por isso, a importância de se refletir sobre as características e os comportamentos desses nativos digitais, como alunos, a fim de pensar em novas práticas e novas possibilidades e de ensinar e aprender, pois essa geração deixa claro precisar de novas possibilidades, de novas ferramentas para que possam desenvolver um processo de aprendizagem pleno.

Precisamos ter a consciência de que diferente dos *Baby Boomers*, que tinham como objetivo entrar na faculdade, aprender uma profissão e a desenvolver uma carreira, os nativos digitais vivenciam situações na escola que provavelmente não lhes serão úteis como profissionais futuramente.

Hoje em dia, de acordo com as novas necessidades da sociedade e dos avanços tecnológicos, novas possibilidades de emprego vão surgindo. A escola hoje não consegue dizer aos alunos as profissões que existirão em sua vida adulta, porém pode prepará-los para enfrentar o novo e a importância de sempre aprender.

Conhecer melhor essas gerações nos mostram o quanto é importante para a escola conhecer o seu aluno, a sua época e as possibilidades que a tecnologia possibilita. É evidente que sempre haverá diferenças e conflitos entre uma geração e outra. Novos comportamentos continuarão a existir e assim como agora não cabe a uma geração criticar uma outra e sim conhecê-la melhor, e assim entender as situações que a motivaram ter determinada característica e procurar melhores estratégias para manter bem suas relações.

Refletida a necessidade, de atender as demandas de um alunado atual e conectado às redes, e levando em consideração também à necessidade em prepará-lo para conjecturar sobre o que está a sua volta e a encontrar, a ler, a escrever e a refletir sobre informações, saber de que maneiras essas informações lhe serão úteis, surge então a necessidade de a escola buscar maneiras e propostas que ajudem os alunos a desenvolverem competências e habilidades que promovam o letramento digital.

2.2 LETRAMENTO DIGITAL

As escolas vivem um momento diferente do que já foi vivido outrora em relação ao reconhecimento, à valorização, à utilização de tecnologias digitais no ambiente escolar. Durante muito tempo houve uma resistência por parte da escola e dos educadores quanto ao uso de recursos digitais em seu ambiente.

Com o passar do tempo, a tecnologia foi evoluindo e fazendo parte da vida da sociedade de uma maneira veloz. Até que se tornou perceptível a importância em se desenvolver tais práticas, porém ainda hoje, existem muitas lacunas para uma utilização com maior eficácia.

Na história da humanidade sempre houve uma preocupação com o impacto das novas tecnologias sobre a língua, o letramento e as relações delas com a sociedade. Até mesmo Sócrates apresentou insegurança em relação a nova tecnologia de seu

tempo e um medo de que ela prejudicasse o processo de memorização do indivíduo e até mesmo a um empobrecimento da discussão.

Essa preocupação ocorreu também quando houve com o advento da impressora de Gutemberg, nos anos de 1400, porque a invenção proporcionou a possibilidade de a reprodução de muitos livros. Erasmo, (1964, p. 84) se inquietava-se com a quantidade de impressões que ocorria. A preocupação e o medo do novo eram tão grandes que o humanista holandês chegou a afirmar que “livros estúpidos, ignorantes, caluniosos, escandalosos, delirantes, irreligiosos e sediciosos”.

Reclamações sobre o excesso de banalidade continuou durante séculos. Mas não eram só os livros que pareciam atroz. A mesma tensão e rejeição pelo novo aconteceu com a chegada de cada uma das novas tecnologias de comunicação. A exemplo, temos o telégrafo, que foi criticado no Espectador em 1889, (*apud* MOROZOV, 2011, localização Kindle 4588) que ressaltou: “A constante difusão de afirmativas fragmentárias [...] deve afinal, se poderia pensar, deteriorar a inteligência de todos aqueles que se deixam atrair pelo telégrafo”.

A respeito dos cartões postais foi levantado à possibilidade de acabarem com as cartas, que o telefone encorajaria contatos sociais inadequados. Até mesmo o gênero textual história em quadrinhos foram questionados.

Assim, ocorreu com a televisão, com os CDs e com os celulares. Sempre houve questionamentos e críticas. E não poderia ser diferente com as mídias contemporâneas como a *Wikipédia*, o *You Tube*, o *Facebook*, o *Instagram* e às mensagens de texto.

Isso tudo deixa claro que, assim como todas as tecnologias de comunicação do passado, as novas ferramentas digitais contemporâneas vão gerar novas relações de uso, mudanças na língua, no letramento, na educação e na sociedade. Segundo Dudeney; Hockly; Pegrum (2019, p. 17),

Alguns observadores percebem perdas, tais como o declínio de abordagens mais lineares de leitura ou abordagens mais reflexivas de escrita. Mas outros percebem ganhos, tais como a educação por meio de redes pessoais de aprendizagem, ou projetos colaborativos baseados na inteligência coletiva. Por fim, há de chegar o dia em que nossas novas ferramentas estarão tão entremeadas em nossa linguagem cotidiana e em nossas práticas de letramento que quase não nos daremos mais conta delas. Mas esse dia ainda está longe.

Há muito a se fazer e a se aprender para vivermos um letramento digital satisfatório nas escolas e acreditamos que o primeiro ponto é reconhecer que não

podemos falar em escola com acesso a recursos digitais de uma maneira geral, pois a desigualdade e a falta de apoio na educação, ainda é um problema enfrentado pelo nosso país. Contudo, há sim um olhar e um investimento nesse quesito.

As escolas procuram se encaixar nesse novo cenário digital que a sociedade vive. Por isso se faz necessário não apenas incluir as tecnologias digitais contemporâneas na escola, é preciso refletir de que maneiras elas podem ser utilizadas para atender as necessidades do aluno atual.

Há uma preocupação em alinhar a estrutura física da escola, seu modelo de gestão escolar com as práticas pedagógicas de seu corpo docente para o desenvolvimento de aprendizagens que sejam significativas para o aluno no que se refere aos recursos digitais que eles utilizam com frequência.

Com esse pensamento, educadores e gestores de políticas educacionais têm desenvolvido programas, projetos e ações que concretizem a aplicação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação -TDIC na escola. Sobre isso Moran (2019, p.11) afirma que:

a sociedade está caminhando para ser uma sociedade que aprende de novas maneiras, por novos caminhos, com novos participantes (atores), de forma contínua. As cidades se tornam cidades educadoras, integrando todas as competências e serviços presenciais e digitais.

Vivenciamos atualmente, a segunda fase da inserção das tecnologias na escola. A partir do momento em que foi vencido a primeira parte, resistência ou dúvida na utilização das tecnologias digitais na educação e considerando a hipertextualidade, essa perpassa todas essas novas sugestões de aquisição de saberes, há uma preocupação em como efetivar o letramento digital de forma satisfatória e com propósitos para o desenvolvimento do aluno.

É possível hoje reconhecer a importância do espaço *on-line* e compreender que o aprendizado se tornou mais amplo e rompe com os muros da escola, já que através da internet é possível ter acesso à informação e ao conhecimento também fora da escola. E essa mesclagem do ensino *on-line* com o ensino presencial permite além de enunciações mais amplas, oportunizar novas experiências e novas interações.

Trabalhar com o letramento no ambiente escolar consiste em promover situações, atividades de leitura e de escrita, leitura e produção de textos (de diferentes

gêneros discursivos/textuais) que envolvam os alunos em práticas de leitura e de escrita socialmente relevantes.

Segundo Kleiman (2007, p. 10),

O letramento também significa compreender o sentido, numa determinada situação, de um texto qualquer outro produto cultural escrito; por isso, uma prática de letramento escolar poderia implicar um conjunto de atividades visando ao desenvolvimento de estratégias ativas de compreensão de escrita, à ampliação do vocabulário e das informações para aumentar o conhecimento do aluno e à influência na sua leitura.

É preciso sempre proporcionar ao aluno o maior número de informação de interação durante o processo de letramento, envolvê-lo em tais práticas e ensiná-lo a refletir sobre o que está lendo e a buscar novas informações. Por isso também é positivo envolver recursos tecnológicos durante o processo de letramento na escola.

Takahashi *et al* (2000, p. 29) afirmam que,

Assistir à televisão, falar ao telefone, movimentar a conta no terminal bancário e, pela internet, verificar multas de trânsito, comprar discos, trocar mensagens com o outro lado do planeta, pesquisar e estudar são hoje atividades cotidianas, no mundo inteiro e no Brasil.

Passamos a viver na sociedade da informação. Fazemos uso da tecnologia a todo momento e não deve ser diferente no universo escolar, já que os alunos estão habituados a interagir com ferramentas tecnológicas em quase todos seus afazeres periódicos. Fica evidente assim, a necessidade em buscar esses meios para desenvolver práticas de letramento e ensino no ambiente escolar.

Sendo assim, é necessário que o professor prepare seu aluno a interpretar e a distinguir os diferentes gêneros discursivos/textuais presentes dentro e fora do mundo virtual, para assim o mesmo conseguir selecionar e interpretar informações que precisem em meio a tantas outras opções. Para Dudeney, Hockly; e Mark Pegrum, (2019, p. 19.)

o letramento digital, então, é ainda mais poderoso e empoderador do que do que o letramento analógico. Precisamos incrementar nosso ensino e a aprendizagem de nossos estudantes de acordo com essas novas circunstâncias. Para nosso ensino de língua permanecer relevante, nossas aulas têm de abarcar ampla gama de letramentos, que vão bastante além do letramento impresso tradicional. Ensinar língua exclusivamente através do letramento impresso é,

nos dias atuais, fraudar nossos estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras.

Reconhecer a importância em se desenvolver o letramento digital é reconhecer o universo que o aluno está inserido e o quanto se faz necessário prepará-lo para interpretá-lo com fluidez. Dudeney, Hockly; e Mark Pegrum, (2019, p. 19.) ressaltam que: “Ensinar língua exclusivamente através do letramento impresso é, nos dias atuais, fraudar nossos estudantes no seu presente e em suas necessidades futuras.”

Além de o desenvolvimento do letramento digital oferecer ao aluno, muitas vezes, a oportunidade de ter acesso a um número maior de interação, de informações, de textos e de contextos do que se teria utilizando apenas materiais impressos.

O letramento pode ser desenvolvido dentro da perspectiva do professor, agindo como mediador do processo de aprendizagem; usando sua criatividade para estimular e desafiar os seus alunos. Oferecendo a eles práticas que os coloquem como seres ativos de todo o processo de letramento, de forma que consigam entender a importância em se apropriar mais de sua língua materna, compreender textos, desenvolver análise crítica e ampliar a capacidade de comunicação. Em relação a isso, Moran (2018, p. 8) destaca que

a combinação de tantos ambientes e possibilidades de troca, colaboração, coprodução e compartilhamento entre pessoas com habilidades diferentes e objetivos comuns trazem inúmeras oportunidades de ampliar nossos horizontes, desenhar processos, projetos e descobertas, construir soluções e produtos e mudar valores, atitudes e mentalidades.

O acesso fácil (infraestrutura, banda larga, mobilidade) e as competências digitais são fundamentais para implementar propostas educacionais atuais, motivadoras e inovadoras.

Durante o período escolar o indivíduo aprende a ler e a escrever textos impressos e é preciso tempo e esforço para que ocorra o desenvolvimento de tal habilidade. Aprendemos na escola durante muito tempo aperfeiçoar o letramento impresso, é preciso, agora, fazer o mesmo com os letramentos digitais. Segundo Dudeney, Hockly; Pegrum, (2019, p. 18.)

Língua e letramento estão fortemente aglutinados um no outro: por uma parte, porque a verdadeira noção de letramento se baseia na língua; por outra,

porque todos os letramentos se conectam com a comunicação de sentido, seja por meio da linguagem, seja por outros canais frequentemente complementares.

Além de se trabalhar o letramento, respeitando os aspectos sociais de cada aluno, utilizar ferramentas digitais para o ambiente pode ser extremamente proveitoso por serem recursos já utilizados pelos alunos da atualidade, além de possibilitar um número maior de informações, de imagens e de textos.

Utilizar as tecnologias digitais contemporâneas no ambiente escolar é ajudar o aluno a preparar-se para o que está a sua volta hoje e no futuro mercado de trabalho, além do mais, fazer uso desses recursos é ampliar as competências e as habilidades de quem está aprendendo.

Como já dito anteriormente, o aluno pode chegar à escola letrado, pois traz com ele experiências familiares e sociais que deram a ele um contato com a leitura e a escrita, sendo assim pertencentes de conhecimentos culturais e particulares de cada um.

Cabe à escola desenvolver atividades que proporcionem não apenas a decodificação de palavras e a aquisição da linguagem. Mas sim, promover a ele situações de leitura e de escrita que foquem nas práticas sociais. Desenvolver a leitura e a escrita, o raciocínio lógico, o senso crítico, a reflexão de diferentes temas e a interpretação de situações que estão a sua volta e que são relevantes para sua vivência enquanto ser social.

Acreditamos que o professor precisa oferecer ao seu aluno o maior número de gêneros discursivos/textuais, digitais ou analógicos assim como diferentes recursos para proporcionar a ele sempre a oportunidade de dialogar e de discursar sobre seu ponto de vista e argumentar.

É preciso ajudar o aluno a desenvolver o senso crítico sobre os tipos de textos que estão a sua volta. Sendo assim extremamente necessário oferecer a ele a oportunidade de interpretá-los. Trabalhar hoje apenas textos analógicos é tirar dele a oportunidade de desenvolver uma habilidade tão necessária para sua vida hoje, que é saber interpretar e interagir utilizando um suporte digital.

Temos a consciência de que, como professores de Língua Portuguesa, precisamos contribuir com o letramento digital dos nossos alunos, integrando-os com as linguagens: verbal, não verbal, cinésica, tátil e auditiva e o ensino do letramento na medida em que oferecemos a eles uma sucessão de letramentos de que precisarão como membros de uma sociedade imersa nas redes sociais e que utiliza recursos digitalizados.

Através do aprendizado é possível ter a certeza do quanto é preciso aprender ou aperfeiçoar. É fato que o conhecimento nunca será em sua totalidade, sempre será possível aprender mais. Aprender proporciona a oportunidade de sanar dúvidas e de encontrar novos questionamentos.

Durante esse processo podemos ampliar nossos espaços de ensino e promover uma formação contínua, refletir e questionar sobre o que está a nossa volta. Utilizar os gêneros discursivos/textuais de maneira consciente dentro dos processos de comunicação em que estamos inseridos.

2.3 GÊNEROS DISCURSIVOS/TEXTUAIS: REVISITANDO CAMINHOS PERCORRIDOS POR TEÓRICOS

Por isso é que os gêneros discursivos/textuais devem ser a base do ensino de língua materna pois, são utilizados a todo momento. Em qualquer situação em que haja linguagem há gêneros textuais/discursivos, orais ou escritos. Utilizamos dos recursos da linguagem constantemente e em variadas situações, pois na vida há uma variedade imensa deles por ser também diversas as esferas de produção da linguagem.

De forma natural e constantemente nos deparamos com eles quando precisamos passar uma informação, expressar uma ideia, refletir sobre algo, quando lemos um cartaz, um folheto, um anúncio, um aviso e por assim adiante. Em todas essas atividades, utilizamos vários gêneros discursivos/textuais, orais ou escritos, digitais ou impressos. Utilizamos quando escrevemos um recado, uma mensagem eletrônica, relatórios etc.

Os gêneros discursivos/textuais fazem parte de nossa vida e nos ajudam no processo de comunicação. Como escreveu (Bakhtin 2003 [1952-1953/1979]: 299-300),

O objeto do discurso do falante, seja esse objeto qual for, não se torna pela primeira vez objeto do discurso em um dado enunciado e um dado enunciado e um dado falante não é o primeiro a falar sobre ele. O objeto, por assim dizer, já está ressaltado, contestado, elucidado e avaliado de diferentes modos; nele se cruzam, convergem e divergem diferentes pontos de vista, visões de mundo, correntes. O falante não é um Adão bíblico só relacionado com objetos virgens ainda não nomeados, aos quais dá nome pela primeira vez.

Daí a necessidade de refletirmos a respeito das definições que envolvem os gêneros textuais/discursivos na escola: para que possamos conjecturar sobre os elementos linguísticos que envolvem a língua e usá-los de maneira consciente.

A denominação de gênero discursivo é apresentada inicialmente por Mikhail Bakhtin, (Bakhtin, 1979, p.279) que os define como “tipos relativamente estáveis de enunciados.” Para o autor, os gêneros de que os interlocutores sociais fazem uso nas interações verbais são tão variados e heterogêneos quanto à diversidade de esferas de circulação social nas interações verbais e na diversidade da atividade humana.

Para Bakhtin (2003), no momento da interação, oral ou escrita, os sujeitos recorrem a determinados gêneros discursivos e as escolhas deles estão diretamente associadas às necessidades de quem fala ou escreve. Sendo assim, os gêneros discursivos/textuais são determinados pelo momento que envolve a situação discursiva e fazem parte, como dito, de toda atividade comunicativa humana.

Considerando as definições dos gêneros discursivos trazidos por Bakhtin, Rojo; Barbosa (2015 p. 18) reafirmam que,

tudo o que ouvimos e falamos diariamente se acomoda a gêneros discursivos (preexistes, assim como o que lemos e escrevemos. Nossas atividades que envolvem linguagem, desde as mais cotidianas -como a mais simples saudação – até mesmo as públicas (de trabalho, artísticas, científicas, jornalísticas etc.) se dão por meio da língua/linguagem e dos gêneros que as organizam e estilizam, possibilitando que façam sentido para o outro.

Bakhtin (1997) classifica os gêneros discursivos como tipos relativamente estáveis de enunciados, dispostos por campos específicos do emprego da língua. Nesta continuidade, há três traços distintivos na teoria dos gêneros de Bakhtin: gêneros primários, gêneros secundários e enunciado como unidade dialógica.

Os gêneros primários (simples) são relacionados com o campo da oralidade, o qual é considerado a forma mais clássica de comunicação. Sua heterogeneidade é tão

ampla que seria impossível estudá-los em um plano único. Cada uma dessas modalidades tem conteúdo específico e se dão a partir do objetivo discursivo do falante.

Já os secundários ou complexos são os gêneros literários propriamente ditos e aparecem em situações mais complexa e relativamente mais evoluída da comunicação, principalmente escrita. São eles os romances, dramas, pesquisas científicas de toda espécie etc. No processo de sua formação eles incorporam e reelaboram diversos gêneros primários (simples). Deve-se ficar claro que, para Bakhtin (2003 p. 15-16)

A diferença entre os gêneros (ideológicos) primário e secundário é imensa e essencial, e é por isso mesmo que a natureza do enunciado deve ser descoberta e definida por meio da análise de ambas as modalidades; apenas sob essa condição a definição pode vir a ser adequada à natureza complexa e profunda do enunciado (e abranger as suas facetas mais importantes); a orientação unilateral centrada nos gêneros primários redundaria fatalmente na vulgarização de todo o problema (o behaviorismo linguístico é o grau extremado de tal vulgarização). A própria relação mútua dos gêneros primários secundários, bem como o processo de formação histórica dos últimos, lança luz sobre a natureza do enunciado (e antes de tudo sobre o complexo problema da relação de reciprocidade entre linguagem e ideologia, linguagem e visão de mundo).

Para o autor, os três elementos que compõem o texto (o estilo, o conteúdo temático e a composição) integram como inseparáveis a totalidade do enunciado e são determinados em iguais proporções pela especificidade de um campo definido da comunicação. Cada enunciado tem sua particularidade e se dá através dos gêneros discursivos/textuais.

Dentro dessa perspectiva, o texto não é considerado algo fixo, um modelo ou uma estrutura que não possa ser mudada, pois os textos evoluem para atender as necessidades dos sujeitos no momento da transmissão de uma mensagem. Em qualquer situação comunicativa ele será desenvolvido de acordo com a necessidade de quem o fala ou de quem o escreve. Em sua obra “Estética da Criação Verbal” (1997), Bakhtin define os gêneros discursivos como tipos relativamente estáveis de enunciados, compostos por conteúdo temático, estilo e construção composicional. Para Bakhtin, (2003, p. 261-262),

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção de recursos lexicais, fraseológicas e gramaticais da língua, mas, acima de tudo, por sua construção composicional.

[...] Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso.

Partindo das contribuições deixadas por Bakhtin (2003) surgem com o passar dos anos novos estudos relacionados aos gêneros discursivos e gêneros/textuais, conceitos que aparecem através de outros autores com diferentes vertentes, apesar de terem sido iniciados os estudos a partir de uma concepção bakhtiniana.

Para Marcuschi (2008), o texto constrói-se na perspectiva da enunciação, sendo a relação dos indivíduos entre si e com a situação discursiva um dos aspectos centrais diante do processo interlocutor. O autor considera que ao se produzirem textos, quer orais ou escritos, enunciam-se conteúdos e sentidos que são construídos, inferidos e determinados mutuamente pelos participantes da enunciação. Segundo Marcuschi, (2008, p. 72), “O texto é uma (re)construção do mundo e não uma simples refração ou reflexo [...]. Ele retrata o mundo na medida em que o reordena e reconstrói.”

Para seguir com as reflexões trazidas a respeito dos gêneros textuais/discursivos seguiremos com algumas definições que nos ajudem a distinguir o que é considerado texto/enunciado do que é considerado gêneros discursivos/textuais.

Rojo e Barbosa (2015, p. 25) asseguram que “um texto ou um enunciado é concreto e único, gera significação e se vale da língua/linguagem para sua materialização, constituindo o discurso”. Na era do impresso a palavra texto passou a designar textos escritos, impressos ou não. Atualmente, os textos se misturam com frequência com imagens, vídeos e com sons, daí a palavra texto se estendeu a esses enunciados híbridos, de tal modo que falamos em textos orais e textos multimodais.

Quanto às distinções entre tipos de textos e de gênero textual, Marcuschi (2008, p. 22-24) define como:

(a) Usamos a expressão tipo textual para designar uma espécie de construção teórica definida pela natureza linguística de sua composição (aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais, relações lógicas). Em geral, os tipos textuais abrangem cerca de meia dúzia de categorias conhecidas como: narração, argumentação, exposição, descrição, injunção.

(b) Usamos a expressão gênero textual como uma propositalmente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos,

propriedades funcionais, estilo e composição característica. Se os tipos textuais são apenas meia dúzia, os gêneros são inúmeros.

Essas definições deixam claro a diferença entre tipos de texto e gêneros textuais. Os tipos de textos são classes, categorias de uma gramática de texto, que busca classificar os textos baseados em suas características linguísticas. Já os gêneros textuais não são classes gramaticais para classificar textos: são entidades da vida, não se trata da teoria em si, que se define pelo modo como funciona social e comunicativamente. São os gêneros discursivos/textuais que usamos a todo momento em nossas relações para nos comunicarmos.

Apesar de ser natural o processo de (re)conhecer e designar os gêneros por estarmos em contato com eles constantemente em nossas vidas, cabe a escola e ao professor de língua portuguesa trabalhar e desenvolver com seus alunos a possibilidade de reflexão dos recursos que utilizamos para uso da língua materna, da comunicação e da interação.

Levamos em consideração também durante o desenvolvimento da pesquisa o fato de que o ser humano utiliza da linguagem para estabelecer comunicação com o meio em que vive e é comum a utilização de recursos visuais no cotidiano das pessoas. Desta forma não podemos limitar a compreensão da linguagem apenas à linguagem verbal. A exemplo dos gêneros discursivos/textuais que utilizam recursos visuais em sua composição temos a tira, a história em quadrinhos, a charge, o cartum e o *meme*.

2.4 GÊNEROS IMAGÉTICOS: TIRA, CHARGE, CARTUM E MEME

Há diferentes formas de linguagem tradicionais, como a comunicação através da música, da dança, das artes plásticas, do design de moda, da arquitetura, do desenho e da pintura.

O domínio discursivo jornalístico é um exemplo de esfera social que utiliza gêneros com desenhos ou imagens que se integram aos textos verbais. Esse uso se justifica pelo fato de que a visão é um sentido que prende a atenção do indivíduo e é a partir dela que o mesmo constrói também os significados das informações recebidas. Com frequência, em nosso dia a dia, estabelecemos uma relação com os textos verbais e não verbais de tudo que está à nossa volta.

Por isso que o jornalismo utiliza tanto dos recursos visuais, com o intuito de produzir uma mensagem rápida e que chamem a atenção do leitor. O que não obriga todos os textos jornalísticos a ter uma linguagem rápida e simples. Algumas vezes esse tipo de texto utiliza dos recursos visuais ligados a mensagens mais complexas.

Um recurso frequente utilizado por jornais e revistas é o de se narrar uma história através de quadros. Chamadas de tirinha, que é um segmento das Histórias em Quadrinhos HQs. Sua principal característica é o número reduzido de quadros em que é narrado uma breve história. Segundo Mendonça, (2005, p.198),

As tiras são um subtipo de HQ; mais curtas (até 4 quadrinhos) e, portanto, de caráter sintético, podem ser sequenciais (“capítulos” de narrativas maiores) ou fechadas (um episódio por dia). Quanto às temáticas, algumas tiras satirizam aspectos econômicos e políticos do país, embora não sejam tão “datadas” como a charge. Dividimos as tiras fechadas em dois subtipos: a) tiras piada, em que o humor é obtido por meio das estratégias discursivas utilizadas nas piadas de um modo geral, como a dupla possibilidade de interpretação, sendo selecionada pelo autor a menos provável; b) tiras- episódio, as quais o humor é baseado especificamente no desenvolvimento da temática uma determinação situação, de modo a realçar as características das personagens. (Grifos do autor).

A tira é uma narrativa disposta em quadrinhos que seguem uma sequência e tem como finalidade produzir humor. A imagem que compõe a tira é geralmente, um recurso expressivo fundamental na HQ, para que sua intenção seja estabelecida.

Já a charge pode apresentar um desenho único ou se dividir em dois ou mais quadros, faz uma crítica a um fato jornalístico, a um acontecimento recente ou que ainda esteja em evidência. Por isso o gênero charge é caracterizado pelo aspecto temporal e crítico, tendo como elemento o humor. Segundo Marcuschi (2008, p.150) “Todos os gêneros tem uma forma e uma função, bem como um estilo e um conteúdo, mas sua determinação se dá basicamente pela função e não pela forma.”

O propósito do gênero charge é atacar, confrontar. Segundo Espínola (2001), a charge tem a função social de criticar situações cotidianas da vida política e social de uma sociedade através da composição do texto.

Por isso podemos considerar a importância desse gênero na vida social do aluno e também motivá-lo a interpretá-lo já que não se trata de um gênero textual/discursivo de fácil compreensão, exigindo do leitor uma compreensão de mundo para a construção dos sentidos. Segundo Espínola (2001, p.110 e 111), “o leitor precisa identificar: os

personagens e os fatos que o texto faz referência, o contexto social, histórico e político da situação apresentada (caso a tenha), as circunstâncias, os elementos linguísticos (caso as (os) tenha e as intenções do chargista”.

O cartum, outro gênero discursivo/textual que também utiliza do componente visual em sua composição, possui muitas semelhanças com a charge por se utilizar também em sua composição a linguagem visual, a crítica e o humor. É uma espécie de anedota gráfica que satiriza comportamentos humanos. A palavra cartum se originou do inglês “*cartoon*” (HOUAIS,2001, p.1671) significa esboço ou modelo desenhado em cartão ou desenho humorístico ou sático veiculado em geral por jornais e revistas. (HOUAIS,2001, p.1671). Mais tarde se chamou *animated cartoon*, desenho animado.

Deve-se ficar claro que, a criação de textos que utilizam as imagens em sua composição não são exclusividade dos veículos jornalísticos. Com os avanços tecnológicos, temos cada vez mais o poder de criar textos e publicá-los por meio da internet. O humor, tem sido explorado na internet a partir de novos gêneros bastante particulares, como o trabalhado também em nossas aulas, a exemplo do *meme*.

São considerados *memes*: atitudes, falas, padrões de comportamentos, que passam por um contínuo de aparecimento, de compreensão e de reprodução. Gonçalves Lima (2017, p.2) afirmam que,

Os memes apresentam-se como gêneros textuais multissemióticos que sefixam nas redes sociais, como teor humorístico acerca de questões contemporâneas [...] há a constatação de que é necessário afirmar um conjunto de estratégias cognitivas e metacognitivas para situar o gênero sócio historicamente e recuperar-lhe os sentidos.

Uma grande vantagem tanto para o professor como para seus alunos é que muitos dos livros didáticos e dos recursos tecnológicos apresentam hoje em dia gêneros textuais/discursivos que fazem parte da sociedade no momento atual. Soares (1999, p. 24) vê essa prática de maneira positiva, afirmando que,

As propostas dos livros didáticos são adequadas às atividades realizadas em sala de aula. Além de apresentarem vários tipos de textos: literários, informativos e “práticos”, os livros adotados nas escolas consideradas propõem exercícios de reestruturação, reconstrução e refacção do texto, encarando este como o resultado de um processo, na perspectiva de que o sujeito produtor precisa se preocupar com as ideias, a organização, os elementos característicos do tipo de texto, a escolha de informações

específicas, a adequação da linguagem ao destinatário e com a correção ortográfica e gramatical. (grifos do autor)

2.5 CONTEXTUALIZANDO O ENSINO HÍBRIDO E A SALA DE AULA INVERTIDA

Há muito o que falar sobre o Ensino Híbrido. Inclusive, deve-se ficar claro que esse ensino não se restringe ao fato de fazer uso de tecnologias digitais contemporâneas no ambiente escolar e muito menos discutir se tal prática é relevante ou não. Essa discussão hoje, é ultrapassada já que é comprovado e óbvio que o uso de ferramentas digitais deve estar inserido no processo pedagógico do aluno atual por esse fazer uso constante de várias ferramentas virtuais em suas rotinas.

Segundo Moran (2015, *apud* BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015, p. 29),

São muitas as questões que impactam o ensino híbrido, o qual não se reduz a metodologias ativas, ao mix de presencial e on-line, de sala de aula e outros espaços, mas que mostra que, por um lado, ensinar e aprender nunca foi tão fascinante, pelas inúmeras oportunidades oferecidas e, por outro, tão frustrante, pelas dificuldades em conseguir que todos desenvolvam seu potencial e se mobilizem de verdade para evoluir sempre mais.

Segundo os pesquisadores Clayton Christensen Institute (CHRISTENSEN; HORN; STAKER, 2015) o ensino híbrido é um ensino que mescla o ensino tradicional com a tecnologia digital. Neste ensino, o aluno aprende, segundo os autores, pelo menos em parte por meio do ensino *on-line*, utilizando alguns elementos que monitoram o tempo, o lugar e o ritmo de estudo de cada estudante.

Para Moran (2015, *apud* BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, p.27), grifos do autor),

Híbrido significa misturado, mesclado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Esse processo, agora, com a mobilidade e a conectividade, é muito mais perceptível, amplo e profundo: é um ecossistema mais aberto e criativo. Podemos ensinar e aprender de inúmeras formas, em todos os momentos, em múltiplos espaços. Híbrido é um conceito rico, apropriado e complicado. Tudo pode ser misturado, combinado, e podemos, como os mesmos ingredientes, preparar diversos “pratos”, com sabores diferentes. (Grifos do autor)

Trabalhar o Ensino Híbrido é reconhecer que cada ser é único e que por isso, cada pessoa pode aprender de uma maneira diferente. Entender que não há uma única estrutura de aprendizagem, muito menos lugar específico. E para que o ensino aconteça, deve-se existir uma reflexão do que o alunado está vivenciando em sua vida fora da sala de aula e quais práticas ele deve desenvolver na escola para colocar em prática fora dela.

A educação é considerada híbrida por acontecer em um contexto de uma sociedade plural, com suas imperfeições, suas contradições e seus desafios, por isso não se deve padronizar o ensino dentro de uma ou outra necessidade. Deve-se refletir a respeito das necessidades emocionais, políticas e sociais que envolvem os docentes e os discentes.

Por isso é que a escola precisa ver seu alunado de maneira plural, dar a ele diferentes informações, refletir sobre as várias formas de nos realizarmos pessoalmente e profissionalmente. A aprendizagem precisa estar ligada a um contexto, à história de vida do aluno e a sua maneira de aprender a aprender.

Fazemos parte de uma era em que nos possibilita a oportunidade de aprender e ensinar, somos ao mesmo tempo consumidores e produtores de informação e de conhecimento. E através das tecnologias digitais podemos além de receber as informações refletir, dialogar e interagir com elas.

A tecnologia digital é também um elemento que contribui na personalização da aprendizagem, pois através dela é possível permitir que cada aluno aprenda em seu ritmo e assim ajudá-lo, a partir dos seus conhecimentos prévios, avançar de maneira condizente à compreensão do que se está sendo trabalhado.

Através das tecnologias digitais é possível desenvolver dentro do espaço de aprendizagem atividades que possam ser dosadas, planejadas e avaliadas. Os desafios fundamentados e pensados anteriormente ao momento da aula possibilitam o desenvolvimento e o alcance das competências intelectuais, emocionais, pessoais e comunicativas do aluno.

Proporcionar ao aluno um Ensino Híbrido é proporcionar a ele a oportunidade de dialogar com diferentes ferramentas e formas de aprender. A partir do

reconhecimento de que somos integrantes de uma sociedade multicultural e que por isso, é preciso uma constante reflexão do que se está ensinando, o que será de fato relevante e o que faz de fato sentido para a sociedade escolar aprender.

Consideramos que o ensino de fato é heterogêneo devido a certeza que ninguém aprende da mesma maneira e que nem todo mundo absorve e entende os conteúdos ministrados da mesma maneira, pois a história de vida de cada indivíduo estará diretamente atrelada à sua compreensão.

A história que cada um carrega consigo, os sonhos, as experiências, os relacionamentos familiares, o contato com ferramentas digitais, as leituras e outros aprendizados, formais ou informais estarão intrinsicamente ligados com a maneira que o aluno fará a interpretação e de como compartilhará seus aprendizados. E isso precisa ser um fator norteador para os educadores. Mediante ao exposto, Moran (2017, p. 31) certifica que

Aprendemos mais e melhor quando encontramos o significado para aquilo que percebemos, somos e desejamos, quando há alguma lógica nesse caminhar -no meio de inúmeras contradições e incertezas -, a qual ilumina nosso passado e presente, bem como orienta nosso futuro.

O Ensino Híbrido possui uma proposta de ensino mais flexível, que tem uma base de planejamento para todos e ao mesmo tempo oferece novas possibilidades de aprendizagem a fim de atender as necessidades de cada aluno. Sendo através dele possível trabalhar diferentes valores e saberes, integrando-os a várias áreas de conhecimento através de diferentes metodologias.

A educação híbrida busca além de proporcionar ao seu aluno informações que lhe serão relevantes, contribuir na formação de seres menos individualistas, mais amorosos, que transmitam seus aprendizados e saibam usá-los na sociedade que atuam de maneira positiva e consciente.

Para Moran (2017, p. 30, grifos do autor),

Professores e pais, nessas escolas inovadoras, transmite uma mensagem fundamental para as crianças: “Persigam seus sonhos”. Além disso, ajudam os estudantes a realizá-los (orientação e apoio), mesmo que tais objetivos, depois, mudem. Nosso maior desafio é aprender a nos transformar em pessoas cada vez mais humanas, sensíveis, afetivas e realizadas, vivendo de forma simples, andando na contramão de muitas visões materialistas, egoístas e deslumbradas com as aparências. De pouco adianta saber muito se não

saímos do nosso egoísmo nem praticamos o que conhecemos. (Grifos do autor)

Esse reconhecimento de ver o aluno como um indivíduo único e, portanto, com particularidades únicas, auxilia-o entender que as pessoas ao seu redor também o são. Valorizar a história de cada um ajuda a dar sentido no aprendizado e ainda mostra o quanto ele pode ser colaborativo.

Somos seres em constante construção e que o aprendizado sempre deve estar em desenvolvimento. O aprendizado passa a ter mais sentido quando o que é aprendido pode ser compartilhado e vivenciado nas relações dentro e fora do ambiente escolar. Rogers (1992, p.65) afirma que: “Se as pessoas são aceitas e consideradas, tendem a desenvolver uma atitude de mais consideração em relação a si mesmas”

É preciso que a escola experencie novas práticas e que sejam elas bem planejadas. As tecnologias sempre desenvolveram, novas situações e necessidades e surgem a cada ano na sociedade e o que a escola precisa é estar aberta ao novo e a novas pesquisas e possibilidades de aula. A prática de um professor pode servir de exemplo para outros professores.

A respeito da necessidade em se desenvolver, vivenciar e aperfeiçoar as práticas pedagógicas, Bortoni-Ricardo (2008, p. 46) assegura que:

O professor pesquisador não se vê apenas como um usuário de conhecimento produzido por outros pesquisadores, mas se propõe também a produzir conhecimentos sobre seus problemas profissionais, de forma a melhorar sua prática. O que distingue um professor pesquisador dos demais professor é seu compromisso de refletir sobre a própria prática, buscando reforçar e desenvolver aspectos positivos e superar as próprias deficiências. Para isso ele se mantém aberto a novas ideias e estratégias.

É preciso insistir, adequar-se as novas práticas dentro de um novo cenário pedagógico e buscar os resultados de aprendizagem dos alunos. As experiências vividas e os resultados práticos tornam possível quebrar as resistências e avançar rumo à reformulação de novos espaços dentro da escola. Este pensamento é reforçado por Moran (2012, p. 31) ao asseverar que:

Precisamos dos educadores humanistas na educação on-line para experimentar formas de interação entre virtual e presencial e nos ajudar a

encontrar caminhos para equilibrar quantidade e qualidade nos diversos tipos de situação em que nos encontramos hoje.

É preciso o desenvolvimento de novas práticas para que a educação consiga vivenciar tais experiências, virtual e presencial e assim poder aperfeiçoar os processos que envolvem esses meios. E o Ensino Híbrido proporciona através de diferentes propostas que são: modelos de rotação (Rotação por Estações, Laboratório Rotacional, Sala de Aula Invertida e Rotação Individual), Modelo Flex, Modelo À la Carte e Modelo Virtual Enriquecido, tais experiências.

Para desenvolvimento da aplicação da proposta do Ensino Híbrido, em nosso trabalho, escolhemos como modelo a Sala de Aula Invertida.

O conceito da Sala de aula Invertida é em princípio o de inverter o que seria trabalhado inicialmente em sala de aula com o que seria posteriormente trabalhado como atividade de casa e o que seria trabalhado como atividade de casa é trabalhado em sala de aula.

A princípio é passado para os alunos um vídeo sobre o assunto a ser trabalhado durante às aulas. Nesse momento, como atividade de casa, o aluno tem o primeiro contato com os assuntos a serem trabalhados durante as próximas aulas. Ele é orientado a deixar outros dispositivos digitais, assistir ao vídeo proposto e anotar pontos importantes da lição ou até mesmo dúvidas a respeito do assunto abordado. Os alunos são orientados também a usarem, sempre que acharem necessário o recurso de pausar o vídeo ou até mesmo o de assistir quantas vezes achar necessário para compreensão.

A ideia de inverter a sala de aula, através de um primeiro contato através de um vídeo explicativo, surge a partir da necessidade de proporcionar ao aluno a oportunidade de desenvolver uma atividade que faz parte de suas vidas (assistir vídeos no espaço *on-line*). Para Bergmann e Sams (2011, p.19) “Em vez de combater a cultura vídeo/digital, não a exploramos para obter melhores resultados. Já não seria mais que tempo de finalmente adotar os recursos digitais como auxiliares da aprendizagem.”

Proporcionar aos alunos uma prática de aprendizagem que utiliza recursos digitais contemporâneos é a primeira de muitas outras vantagens que a sala de aula invertida proporciona. Listaremos algumas delas a seguir.

A inversão da sala de aula ajuda os estudantes ocupados. É comum ter em nossas salas de aulas alunos que possuem várias outras atividades em suas rotinas além de serem estudantes. Como o conteúdo é transmitido através de vídeos *on-line*, eles podem quando achar necessário acelerar o próprio ritmo e avançar com mais rapidez no conteúdo.

A inversão ajuda os estudantes que enfrentam dificuldades para aprender os conteúdos propostos em sala. Quando o assunto é ministrado inicialmente com uma aula dialogada é comum que os alunos com mais facilidade participem mais das aulas. Assim, os alunos que não entenderam tão bem o assunto costumam ficar quietos e não desenvolvem tanto o aprendizado daquela aula, apresentando também, dificuldade em desenvolver a atividade passada relacionada aquele mesmo assunto como atividade de casa.

Com essa proposta, assistindo ao vídeo em casa primeiramente, o aluno com mais dificuldade tem a oportunidade de assistir ao vídeo mais de uma vez se precisar e quando estiver em sala de aula o professor tem a oportunidade de desenvolver uma atividade mais prática, e poder assim dar mais atenção aos alunos com mais dificuldade para desenvolver o aprendizado.

A inversão possibilita também a oportunidade de deixar a aula do professor, através do vídeo assistido, mais longa. Nós, professores, entramos em sala de aula com um roteiro a se cumprir e muitas vezes esse roteiro termina deixando para trás os alunos com dificuldade no aprendizado. Com essa proposta de ensino o aluno pode pausar, assistir novamente uma explicação quantas vezes precisar e assim aprender em seu tempo. Bergmann e Sams (2011, p.21) comentam que

Obrigar os alunos a se sentarem em fileiras de carteiras bem arrumadas e ouvir o professor explicar com eloquência sua especialidade nem sempre é um meio eficaz de se comunicar com eles. Geralmente avançamos com muita rapidez na opinião de alguns estudantes, e com muita lentidão para outros. Os aprendizes mais ligeiros compreendem rapidamente e logo ficam entediados, enquanto os estudantes mais lentos demoram mais para processar as lições. Inevitavelmente, sempre que clicamos na seta e passamos para o *slide* seguinte, um pequeno grupo de alunos protesta e pede que retornemos ao slide anterior. Quando damos aos alunos a capacidade de “pausar o professor”, eles têm a chance de digerir a exposição em seu próprio ritmo. (Grifos do autor)

O recurso de pausar o vídeo oferece assim, uma possibilidade que seria mais difícil ser vivenciada em sala de aula, ou por timidez do aluno que não entendeu ou mesmo por conta do tempo que deve ser programado para cumprimento de um plano de aula. Por esse motivo os alunos são sempre orientados a utilizar quantas vezes achar necessário tanto o recurso de pausar o vídeo para fazer anotações, quanto o de voltar a explicação.

Consequentemente, quando o professor estiver em sala de aula, terá a oportunidade de desenvolver com os alunos individualmente uma dificuldade específica relacionada ao assunto e não desenvolver a explicação do assunto como um todo.

A inversão da sala de aula cria condições para que os professores explorem a tecnologia e melhorem a interação com os alunos. Não se trata de uma metodologia para aulas inteiramente remotas. Elas iniciam no espaço *on-line*, porém seu desenvolvimento e sua prática ocorrem no espaço presencial da escola. Essa fusão entre presencial e *on-line* está justamente dentro da proposta híbrida de ensino, mesclar as duas formas de aprender: *on-line* e presencial.

A inversão possibilita que os professores conheçam melhor os seus alunos, pois as aulas presenciais se tornam mais interativas, permitindo que o professor esteja não só na frente do quadro transmitindo um componente curricular. Deixando-o mais perto do aluno, ouvindo-o e encorajando-o a desenvolver seu aprendizado.

Para Bergmann e Sams (2011, p.25) através da proposta de sala de aula invertida é possível personalizar a aprendizagem:

Como passamos quase todo o tempo em sala de aula caminhando entre alunos e ajudando os que necessitam, temos condições de personalizar a aprendizagem. No caso daqueles que compreendem com rapidez o conteúdo, concluímos que, comprovada a aprendizagem, podemos diminuir a carga de trabalho para casa. É como se realizássemos diferentes contratos individuais com os alunos, cabendo a cada um deles confirmar o que foi aprendido.

Dessa forma, os alunos que compreenderam mais os assuntos trabalhados consigam avançar com mais rapidez para os próximos tópicos, e os que apresentam dificuldade consigam entender a compreensão básica do assunto para dar adiante em seu próprio tempo de aprendizagem.

Outro ponto muito positivo que os vídeos proporcionam é a transparência do que se está trabalhando em sala de aula. Eles permitem uma visão mais nítida dos pais ou familiares que desejam acompanhar o que se está trabalhando na escola. Deixando a sala de aula mais ampla e claro os conteúdos desenvolvidos.

Inverter a sala de aula não consiste em apenas disponibilizar um vídeo para os alunos. Exige do professor, antes de mais nada, um planejamento com objetivos claros para os alunos. Primeiramente o vídeo a ser disponibilizado deve atender às habilidades pretendidas. Podem fazer parte do próprio material didático ou gravado e editado pelo próprio professor, desde que ofereça ao aluno um suporte para que ele desenvolva as questões futuras que lhe serão cobradas durante as aulas presenciais.

A proposta do Ensino Híbrido e da sala de aula invertida consiste também na concepção de personalização do ensino e pensar em uma educação personalizada é estar ciente, quanto educador, que nem todos os alunos aprenderão da mesma maneira e no mesmo ritmo. Sendo assim, o vídeo apresentado é um dos suportes que compõem uma estratégia de planejamento, como afirmam Bergmann e Sams (2011, p.62)

Temos consciência de que nossos vídeos não são a melhor solução para todos os alunos. Para ofertar aos alunos vários meios de representação, apresentamos-lhes outras opções de aprendizagem. Além dos vídeos, tarefas e experimentos em laboratório, cada conjunto de objetivos indica as seções a estudar no livro-texto da disciplina. Muitos alunos aprendem com nossos vídeos, outros aprendem com os livros-textos, outros encontram informações sobre nossos objetivos na Internet. Não existe tamanho único, e não mais exigimos que os alunos vejam os vídeos, se preferirem recorrer a outras fontes.

Oferecer ao aluno diferentes possibilidades para o aprendizado é colocá-lo como protagonista em seu processo de aprendizado e ainda estimulá-lo a aperfeiçoar a autonomia e a responsabilidade de um processo contínuo.

Levando em consideração os aspectos e as reflexões aqui trazidos, desenvolvemos uma prática e uma aplicação de planos de aula com o intuito de vivenciar e colocar em prática durante as aulas de Língua Portuguesa procedimentos que fazem parte do Ensino Híbrido, tendo como proposta de ensino a sala de aula invertida.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos que delinearão o desenvolvimento, a aplicação e a coleta de dados foram: primeiramente uma contextualização do momento vivido durante a aplicação dos planos de aula, secundamente uma explanação desses procedimentos metodológicos desenvolvidos e por último os instrumentos utilizados para a coleta de dados.

Com o intuito de coletar os dados da pesquisa, refletir sobre os pontos apresentados e desenvolver as práticas pedagógicas aqui apresentadas de maneira segura, conduzimos as ações, os planos de aula abordando os gêneros textuais/discursivos, especificamente charge, cartum, *meme* e gif., e coletas de dados, obedecendo a todos os protocolos de segurança quanto ao distanciamento social de um metro e meio durante as aulas presenciais e escolhemos também atividades no ambiente *on-line* para a não propagação do Coronavírus, vírus ainda enfrentado pelo país e pelo mundo durante o decorrer da pesquisa.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Como já citado, a presente pesquisa foi desenvolvida através de um aporte teórico, desenvolvimento de um plano de aula em que são aplicadas as possibilidades de ensino voltadas para uma geração imersa no espaço *on-line*. Os planos de aula aplicados durante a pandemia da COVID 19, especificamente no ano de 2021. Nesse momento, no ano 2021, a escola em que foi aplicado os planos de aula e as práticas para coletas de dados estava funcionando tanto de maneira presencial como remota. Sendo assim, parte dos alunos assistiam aula em casa, remotamente, através da plataforma *Teams*, e outra parte da turma assistia as aulas presencialmente na escola, revezando semanalmente entre aulas *on-line* e presencial.

O ano letivo de 2021 da escola em que foram aplicadas as práticas para a pesquisa iniciou-se com as aulas híbridas. Sendo assim, as aulas aconteciam com cinquenta por cento da capacidade total da sala de aula presencial, enquanto que a outra

parte da turma assistia à aula simultaneamente através da plataforma *Teams*¹. Nesse contexto, as aulas eram transmitidas, e ministradas por mim com o auxílio de um mediador de turma, que ficava controlando a plataforma do *Teams*, passando os slides e lendo os comentários via chat para os alunos que estavam assistindo a transmissão da aula de maneira remota.

Contamos também como suporte com uma caixa de som, que permitia ao aluno que estava em casa também fazer leituras e questionamentos oralmente e assim participar das aulas com o restante da turma que estava presencialmente em sala de aula. A câmera ficava voltada para mim e para o quadro e assim quando um outro aluno da turma presencial desejava interagir com os alunos que estavam em casa ia até à frenteda sala para se comunicar com os colegas que estavam assistindo a aula de maneira *on- line*.

As aplicações dos planos de aula e os questionários realizados com os alunos que fizeram parte das aulas de Português a respeito dos recursos tecnológicos e das metodologias aplicadas para coleta de dados foram desenvolvidas de maneira híbrida, ou seja, tanto presencial como *on-line*.

Nos planos de aula aplicados foram trabalhados os gêneros textuais/discursivos, especificamente charge, cartum, *meme* e gif através da aplicação dos planos de aula, foi possível estabelecer comunicação, principalmente, e às vezes exclusivamente por elementos visuais ou semióticos. Procuramos promover o desenvolvimento não só dos aspectos estruturais e composicionais, mas também os elementos linguísticos, os recursos estilísticos, os imagéticos, a leitura e a produção de tais gêneros dentro de um meio presencial quanto virtual.

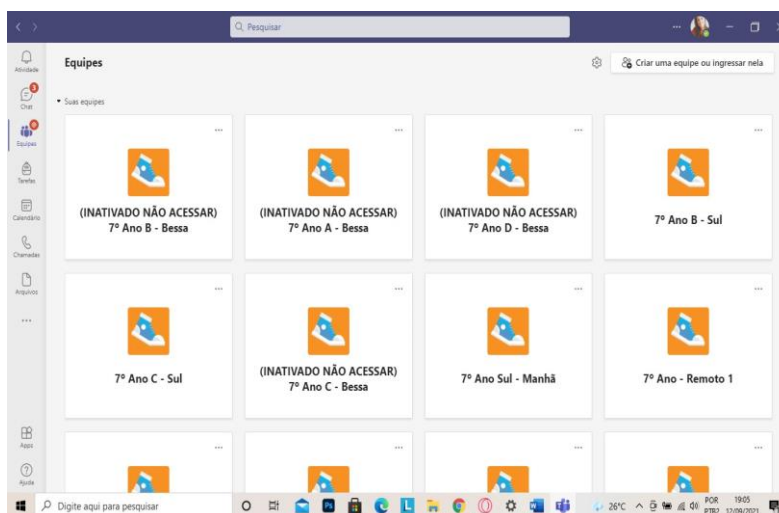
Após o estudo dos gêneros textos/discursivos citados, foi aplicado um *quiz* através da plataforma de aprendizado baseado em jogo, usado como tecnologia educacional *Kahoot!*² e finalizado com a produção dos gêneros estudados através da plataforma do *Teams*.

¹ Teams é uma plataforma *on-line* desenvolvida por um *software* da Microsoft, que tem como intuito a colaboração de equipes no espaço *on-line*.

² O *Kahoot!* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada com o intuito de gerar um aprendizado embasado em jogos. É utilizado como tecnologia educacional, utilizada

Para aplicação dos planos de aula aqui apresentados e a execução da pesquisa utilizamos a sala de aula de uma escola particular na cidade de João Pessoa, bem como um questionário através do Google Forms. Disponível no link: https://docs.google.com/forms/d/1zVZLiBT-bekU5GPK8w7OEFLLPHjr7lkNfZdt_5lIL_4/edit?vc=0&c=0&w=1&flr=0, assim como a plataforma digital *Teams*, por onde os alunos puderam enviar suas atividades sobre os gêneros textuais/discursivos trabalhados durante as aulas.

Figura 1- Plataforma *Teams*



Fonte: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/group-chat-software>

A metodologia usada neste trabalho compõe-se de uma pesquisa-ação, qualitativa de cunho etnográfico, tomando como referenciais teóricos: RICARDO- BORTONI (2008), O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa, dentre outros.

A pesquisa foi norteada pelo método de pesquisa diretamente relacionada para fornecer dados e análise capazes de responder à questão de pesquisa que buscamos investigar: como a tecnologia pode favorecer jovens da Geração Z a melhorar o desempenho escolar em língua portuguesa. O método escolhido para o desenvolvimento da pesquisa depende assim da natureza e do âmbito desse questionamento.

geralmente em diferentes instituições de ensino. disponível em: <https://kahoot.com/schools-u/>

A pesquisa-ação consiste em refletir sobre as práticas pedagógicas mais interativas em que são utilizadas as tecnologias contemporâneas com o intuito de envolver também os alunos durante as aulas, assim como essas tecnologias podem trazer benefícios para o aprendizado; formular, desenvolver tais estratégias e ampliar a compreensão de uma nova situação.

A relevância e as possibilidades que a utilização dos recursos tecnológicos contemporâneos pode proporcionar aos alunos da Geração Z foram fundamentados em estudos com as práticas e os fundamentos do ensino híbrido e do letramento digital.

Para o desenvolvimento do trabalho foram aplicados planos de aula durante as aulas de Língua Portuguesa quando foram utilizadas práticas da Sala de Aula Invertida, recursos como *Data-show*, *slides*, vídeos do *You Tube* e aparelho de celular dos alunos e acesso à plataforma *Kahoot!*.

Tais ferramentas foram utilizadas a fim de proporcionar a possibilidade de análise de práticas inovadoras, que têm o aluno como protagonista do processo de aprendizagem e mesclam o processo de aquisição do conhecimento com o ambiente virtual e presencial.

Assim, a aplicação dos planos de aula foi utilizada como uma proposta de um ensino inovador, relevante e possível e o questionário realizado com o intuito de refletir a respeito da viabilidade e da eficácia em inserir recursos tecnológicos nas aulas de Língua Portuguesa e como os alunos vivenciaram a experiência em relação à utilização de recursos digitais contemporâneos durante as aulas de Língua Portuguesa. Entendemos que os questionários nos oferecem a possibilidade de colher dados de forma eficiente e econômica como assegura Kozinets (2014, p. 51)

Entrevistas online com grupos de foco tornaram-se populares nos últimos cinco anos. A razão pode ser identificada no resumo do método apresentado por Mann e Stewart (2000, p. 125): “o grupo de foco online é um mecanismo eficiente e altamente econômico para coletar dados detalhados e em grandes quantidades”. O meio online também oferece ao moderador do grupo de foco novas possibilidades. A sessão do grupo de foco pode ser espalhada no tempo, misturada culturalmente, dispersada geograficamente, ou usada qualquer combinação desses fatores (Grifos do autor).

O critério escolhido para o questionário e coleta de dados foram alunos do sétimo ano que fazem parte da geração Z e que posteriormente ao questionário

vivenciariam a aplicação dos planos de aula em que foram utilizados diferentes tecnologias digitais contemporâneas e as metodologias baseadas no Ensino Híbrido.

3.2 INSTRUMENTO PARA COLETA DE DADOS

Por conseguinte, este estudo foi desenvolvido em cinco etapas para a contribuição de estudos netnográficos. Na primeira etapa, foi feita a leitura e as análises das fontes de pesquisa para o desenvolvimento da fundamentação teórica do trabalho. Iniciamos com Tapscott (2010), Palfrey e Gasser (2011) para refletir a respeito das diferenças entre as gerações, especificamente, a Geração Z, Kleiman (2005), Moran (2012) e Heath *apud* Street (2012) nos nortearam para os fundamentos do letramento digital, Bakhtin (2003) e Marcuschi (2008) para o embasamento nos gêneros discursivos/textuais e a contextualização do Ensino Híbrido com Bacich, Tanzi Neto (2015); Trevisani (2015), dentre outros.

A segunda etapa iniciou com o questionário disponível no Apêndice A, direcionado aos alunos que vivenciaram os planos de aula a fim de coletar dados com o intuito de gerar informações de como esses alunos utilizam as tecnologias digitais contemporâneas no dia a dia e de como se sentem em relação do uso dessas tecnologias durante as aulas de Língua portuguesa.

Durante a terceira etapa, houve o desenvolvimento dos planos de aula, disponível na sessão “Apêndices B”, que permitiram vivenciar na prática de sala de aula experiências que envolvem as tecnologias digitais contemporâneas no processo de aprendizagem do alunado, assim como a proposta de ensino que envolvem a ludicidade, jogo digital e gamificação na aprendizagem.

A quarta etapa contou com a aplicação desses planos de aula desenvolvidos. Como dito, as aulas foram ministradas em uma escola particular de João Pessoa com alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

A quinta, e última etapa contou com a aplicação do *quiz* realizado através da plataforma *Kahoot!*, a fim de refletir a respeito do aprendizado dos alunos durante a vivência em sala de aula.

Utilizamos o método de etnografia, que, segundo Kozinets (2014, p. 9 e 10), é “uma forma especializada de etnografia adaptada às contingências específicas dos mundos sociais de hoje mediados por computadores.”, Com o intuito de incluir a observação participante das ações realizadas de maneira *on-line*. O uso do termo netnografia representa a nossa tentativa de reconhecer a importância das comunicações mediadas por computador nas vidas dos alunos da geração Z, como assegura Kozinets (2014, p.62):

O uso do termo netnografia, nesse caso, representaria a tentativa do pesquisador de reconhecer a importância das comunicações mediadas por computador nas vidas dos membros da cultura, de incluir em suas estratégias de coleta de dados a triangulação entre diversas fontes online e offline de compreensão cultural, e de reconhecer que, como entrevistas ou semiótica, a netnografia tem seus próprios conjuntos de práticas e procedimentos exclusivamente adaptados que distinguem da conduta de etnografia face a face.

Considerando as questões levantadas durante a pesquisa e a importância da coleta de dados para a reflexão dos temas trabalhados, segue adiante, os resultados e as análises obtidos com este estudo.

4. RESULTADOS E ANÁLISES

Visando averiguar os propósitos que norteiam o nosso estudo e encaminharmos para o desenvolvimento das aulas ministradas, elaboramos um questionário para a coleta de dados acerca da utilização das tecnologias digitais contemporâneas por parte dos alunos envolvidos no estudo.

Enviamos para os alunos através da plataforma do Teams, no canal de Gramática, o *link* de um questionário desenvolvido através do *Google Forms* que nos possibilitou colher dados sobre em que situações nossos alunos/ Geração Z fazem uso das tecnologias digitais contemporâneas e se, para eles, a utilização desses recursos modifica a interação e a aprendizagem no ambiente escolar.

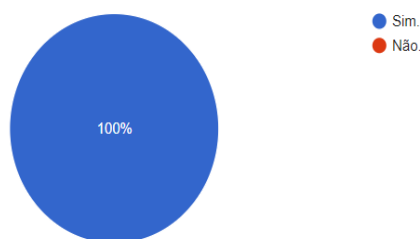
A intencionalidade foi levar os alunos a refletir acerca do uso das tecnologias digitais em suas rotinas, assim como o uso de tais ferramentas durante as aulas de Língua Portuguesa, ou seja, com o intuito de gerar interação entre eles,

compartilhamento, pesquisa no espaço *on-line* e, conseqüentemente, aquisição de conhecimento.

O intuito do questionário foi também averiguar a relação que os alunos possuem com os recursos tecnológicos/contemporâneos para assim desenvolver os planos de aulas observando o perfil do aluno da geração em foco.

Para coleta de dados, contamos com a participação de 12 alunos que responderam ao questionário que enviamos para a Plataforma do *Teams* para os que fizeram parte das aulas de Língua Portuguesa ministradas por mim, como já dito. Foi apresentado para os alunos um questionário com nove perguntas que tratavam sobre o uso de tecnologias digitais/contemporâneas e o ensino da língua portuguesa. Como primeira pergunta, questiona-se o aluno sobre a utilização das tecnologias digitais no dia a dia.

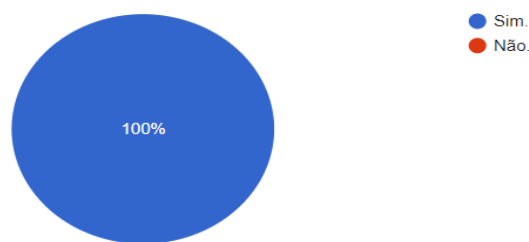
Gráfico 1- Utilização das tecnologias digitais



Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Algo de grande importância para nós, durante o questionário, foi averiguar se os nossos alunos utilizavam os recursos tecnológicos em suas rotinas, para assim podermos refletir sobre o que estudamos ao longo da pesquisa, refletir a respeito da necessidade de incluir tais recursos também durante as aulas de Língua Portuguesa e também nortear o planejamento das aulas que fizeram parte da nossa pesquisa. Dos alunos participantes da pesquisa, 100% responderam que utilizam as tecnologias digitais em seu dia a dia.

Sabemos o quanto a sociedade atual utiliza constantemente *smartphone*, por isso selecionamos como a segunda pergunta se o entrevistado/aluno utilizava *smartphone*.

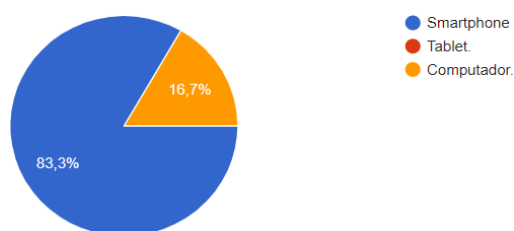
Gráfico 2 - Utilização de *smartphone*

Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Além da necessidade de saber se os nossos alunos utilizavam recursos tecnológicos em suas rotinas, sentimos a necessidade também, para aprofundamento das informações, conhecer quais recursos tecnológicos contemporâneos os nossos alunos mais usavam. Dos entrevistados, 100% afirmaram possuir *smartphone* e utilizá-lo diariamente.

São muitos os recursos digitais/contemporâneos que nos permitem ter acesso a informações no espaço *on-line*. Com o intuito de averiguar qual o recurso mais utilizado, selecionamos como terceira pergunta, qual dos recursos propostos: *smartphone*, *tablet* ou computador, o aluno mais utilizava em sua rotina, ou seja, qual desses recursos eles optavam com mais frequência em suas rotinas.

Gráfico 3 - Recursos mais utilizados pelos alunos

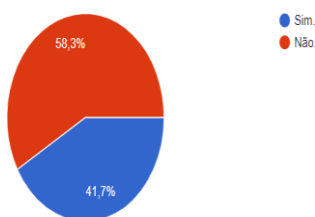


Fonte: Pesquisa direta, 2021.

O resultado foi o de que o recurso mais utilizado por eles, com 83,3% é o *smartphone* e 16,7% afirmaram utilizar mais o computador, enquanto que nenhum aluno optou pela opção de utilizar como recurso o *tablet*.

Um dos problemas vivenciados pela sociedade atual é o excesso de uso das tecnologias digitais, ou mesmo a dificuldade de se desconectar em alguns momentos do espaço *on-line* e se deter ao que se está vivendo presencialmente. Visando refletir sobre essa problemática, selecionamos como a quarta pergunta a respeito dessa dificuldade: “A dificuldade em deixar o aparelho celular de lado”. O aluno foi questionado se sente a necessidade de utilizar o aparelho celular durante as aulas, mesmo quando não solicitado pelo professor.

Gráfico 4 - Necessidade de uso do celular durante as aulas

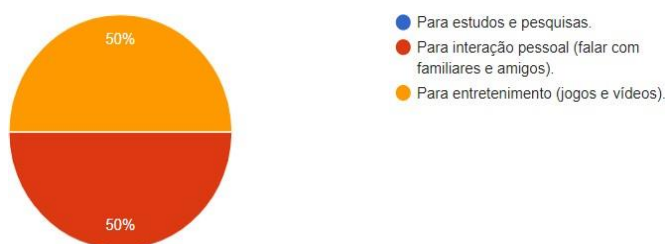


Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Já tínhamos vivenciado em sala de aula a dificuldade de deixar os alunos sem utilizar o celular em sala para acessar as ferramentas que não fazem parte da aula. Dos alunos que responderam ao questionário, 58,3% afirmaram não sentir a necessidade de usar o celular durante as aulas e 41,7% assumiram que sim, mesmo sem a solicitação do professor, sentia essa necessidade.

A quinta pergunta foi em relação às circunstâncias que mais os motivavam a utilização das tecnologias digitais, tendo como opções: Para estudos e pesquisas; para interação pessoal (falar com familiares e amigos) ou para entretenimento (jogos e vídeos).

Gráfico 5 - Circunstâncias de uso das tecnologias digitais



Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Como resposta à quinta pergunta, constata-se que 50% dos alunos utilizam mais as tecnologias digitais/contemporâneas para a interação pessoal (falar com familiares e amigos) e os outros 50% para entretenimento (jogos e vídeos). Dentre os alunos que responderam ao questionário, não houve escolha em relação à utilização das ferramentas tecnológicas contemporâneas com fins de estudo e de pesquisas.

Em busca de refletirmos sobre o fato de os alunos da Geração em foco utilizar os recursos tecnológicos/contemporâneos mais para interação do que propriamente para aquisição do conhecimento, selecionamos com sexta pergunta o questionamento se o mesmo se considerava um bom pesquisador no espaço *on-line*.

Gráfico 6 - Você se considera um bom pesquisador

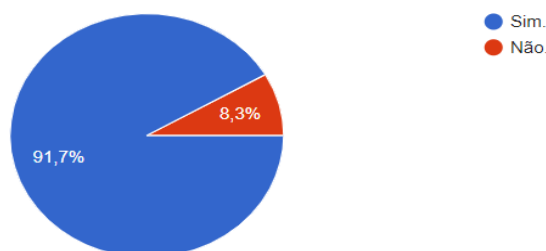


Fonte: Pesquisa direta, 2021.

O resultado foi o de que 66,7% dos alunos respondentes do questionário se consideram bons pesquisadores por saber selecionar e identificar informações, assim como saber a veracidade de um *site* ou informação no espaço *on-line*; 33,3% dos alunos respondentes afirmaram se considerar um bom pesquisador às vezes, por sentir dificuldade em encontrar informações no espaço *on-line* e nenhum dos respondentes escolheu a opção de não se considerar um bom pesquisador no espaço *on-line*.

Levando em consideração o constante uso dos recursos tecnológicos/contemporâneos por parte dos alunos da Geração Z, buscamos na sétima pergunta, refletir se o aluno considerava importante a utilização de recursos tecnológicos durante as aulas de Língua Portuguesa.

Gráfico 7 - A importância de recursos tecnológicos digitais nas aulas de Língua Portuguesa.



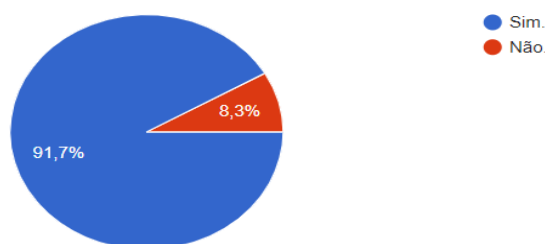
Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Diante de tal questionamento, o resultado foi o de que 91,7% dos alunos consideram importante a utilização de tais recursos, enquanto que 8,3% dos alunos responderam que não achar relevante o uso de tais recursos durante às aulas de Língua Portuguesa.

A oitava pergunta foi a única que pedia uma resposta subjetiva. Se referia ao que o aluno percebia acontecer no ambiente da sala de aula quando o professor utilizava recursos tecnológicos com intuito de gerar interação entre eles. As respostas foram variadas, mas positivas. Respostas como: “Os alunos se interessam mais pelo assunto”, “A aula fica mais divertida.”, “Na minha opinião isso faz com que as pessoas se interessem mais pelo aprendizado, pois a internet é algo muito comum na nossa vida e isso poderia ajudar-nos a focar mais no assunto.”, “Bom, em meu ponto de vista e por minha experiência é muito bom e importante, pois une a atualidade há um espaço de estudos o que nos convém a gostar mais. Mas como tudo tem um, porém, muitos não veem dessa forma, e utilizam seus aparelhos eletrônicos de modo indevido durante as atividades, gerando confusão e estresse com base em que não era essa a intenção da atividade.” Entre outras.

A nona, ou seja, a última pergunta indagava se o aluno acreditava que as tecnologias digitais são facilitadoras durante o processo de aprendizado pedagógico deles.

Gráfico 8 - As tecnologias digitais são facilitadoras da aprendizagem pedagógica



Fonte: Pesquisa direta, 2021.

A pergunta direcionada aos alunos teve o intuito de dar a eles além da oportunidade de responderem ao questionário, refletir a respeito do uso das tecnologias digitais em sala de aula e o quanto elas podem, no ponto de vista deles, ser facilitadoras de seu aprendizado, ou seja, auxiliá-los durante o desenvolvimento dos assuntos estudados durante as aulas de Língua Portuguesa. E, poder assim, coletar dados referentes ao ponto de vista dos alunos respondentes para desenvolver novas práticas de sala de aula utilizando tais recursos. Como resultado do questionamento, tem-se, 91,7 %dos alunos afirmaram que sim, as tecnologias digitais são facilitadoras para o seuaprendizado, enquanto que apenas 8,3% afirmaram que não são.

Os dados coletados através do questionário, assim como o referencial teórico estudado nos deixa claro que, com o passar dos anos, os objetivos relacionados ao ensino da Língua portuguesa foram sendo repensados e reestruturados através da necessidade de atender aos anseios de uma sociedade atual e se adequar à concepção de linguagem de determinada época, gerando assim uma necessidade em vivenciar na escola e no ensino da língua materna novas metodologias e também oferecer novas possibilidades de aprendizado relacionadas ao uso da língua, de forma que leve o aluno a refletir sobre o que está sendo aprendido.

O papel do ensino da língua materna deixa de ser o de apenas ensinar a língua padrão e passa então à necessidade de criar meios para que o aluno desenvolva a compreensão oral e escrita, ler e interpretar diferentes gêneros discursivos/textuais, refletir sobre a intencionalidade de quem escreve quando está lendo e a também saber utilizar os recursos linguísticos possíveis na língua quando se quer produzir um texto, seja ele oral ou escrito.

Levando em consideração essa concepção de ensino e os dados coletados através do questionário, buscamos desenvolver um plano de aula que oferecesse ao aluno a oportunidade de estar em contato com diferentes gêneros textuais/discursivos, refletindo sobre as questões linguísticas que envolvem o próprio texto e o discurso, excluindo a possibilidade de trabalhar um gênero visando apenas aspectos isolados da Gramática. Na concepção de Fávero e Koch, (1998, p. 25),

texto em sentido lato, designa toda e qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano (quer se trate de um poema, quer de uma música, uma pintura, um filme, uma escultura etc), isto é, qualquer tipo de comunicação realizado através de um sistema de signos (...) O discurso é manifestado, linguisticamente, por meio de textos (em sentido estrito). Nesse sentido, texto consiste em qualquer passagem, falada ou escrita, que forma um todo significativo independente de sua extensão.

Esse conceito de texto nos impulsiona a trabalhar o texto dando a ele a devida atenção significadora como um todo e a estabelecer uma relação e uma interação com o meio. Essa interação acontecerá através da linguagem verbal, porém quando no texto aparece a linguagem não verbal é preciso que aconteça a interpretação da mesma para que o texto seja compreendido em sua totalidade.

Os textos são organizados dentro de um determinado gênero, tendo em vista características peculiares que dizem respeito às intenções comunicativas que possui. Por isso faz todo sentido trabalhar com o aluno uma diversidade de gêneros discursivos/textuais. Essa diversidade ajudará o aluno a compreender que, tanto na língua oral quanto na escrita, produzimos textos a partir de uma intencionalidade.

Como dito, a linguagem não verbal também é considerada texto e precisa ser interpretada com atenção e levar em consideração o todo que a compõe ou a relação que existe, se tiver, ligada à uma linguagem verbal. É dentro dessa perspectiva que trabalhamos com nossos alunos durante a aplicação dos planos de aula.

Os planos de aula foram desenvolvidos em quatro etapas, distribuídas em oito aulas, que mesclam, como dito, presencial e remoto. No primeiro momento, foi conversado com os alunos a respeito das linguagens: verbal, visual, cinésica e auditiva, perguntado a eles através de uma aula dialogada o que sabiam sobre os gêneros discursivos/textuais: tirinhas, charges, *cartuns*, *memes* e *gifs*.

Inicialmente não apresentamos alguma informação a respeito de tais gêneros. Houve primeiramente o momento para eles apresentarem e discutirem as informações que sabiam sobre tais gêneros. Após ouvir o que os alunos tinham a dizer sobre o que sabiam acerca das características dos gêneros e a interpretação da expressão gêneros imagéticos, foi passado como tarefa de casa para eles assistirem a um vídeo que é proposto através do *QR code*, disponível no livro didático que utilizamos e a partir do vídeo assistido, responderem no caderno as questões propostas: O que são gêneros discursivos/textuais imagéticos? Em que veículos de informação encontramos esses gêneros? Qual a intencionalidade de cada um?

Assim, o segundo momento foi vivenciado pelos alunos durante a realização da atividade de casa, sendo a Sala de Aula Invertida, umas das propostas sugeridas pelo Ensino Híbrido, em que cada um pôde assistir ao vídeo sugerido pelo livro didático sobre os gêneros discursivos/textuais imagéticos para responderem as perguntas lançadas no primeiro momento em sala de aula.

Segundo Moran (2012 p. 31),

na educação, o mais importante não é utilizar grandes recursos, mas desenvolver atitudes comunicativas e afetivas favoráveis e algumas estratégias de negociação com os alunos, chegar a consenso sobre as atividades de pesquisa e a forma de apresentá-las para a classe.

O terceiro momento foi vivenciado mais uma vez em sala de aula. A aula iniciou com a apresentação da atividade de casa sugerida aos alunos sobre o vídeo assistido a respeito dos gêneros discursivos/textuais charge, cartum e *meme*.

Então, após a apresentação e a discussão trazida por eles, a respeito dos gêneros discursivos textuais charge, cartum e *meme*, FIG. 2 pudemos aprofundar mais sobre os gêneros estudados pelos alunos através do vídeo. Durante as aulas seguintes, seguiram com o desenvolvimento e o aprofundamento a respeito dos gêneros textuais /discursivos em foco. Através de slides, apresentamos a eles além da definição e do conceito dos gêneros discursivos/textuais visuais, a interpretação, a intertextualidade e a intencionalidade de cada gênero discursivo/textual.

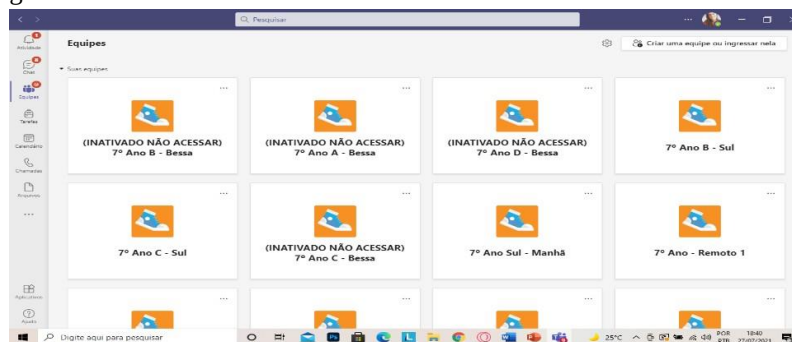
Figura 2 -Primeira página dos slides usados em sala.



Fonte: Pesquisa direta, 2021.

Os slides utilizados em sala de aula para dar andamento ao estudo foram também disponibilizados para os alunos na área de Gramática na plataforma *Teams*, plataforma essa utilizada pelos alunos e pela escola. Na plataforma, FIG. 3. existe um perfil para cada turma e uma pasta individual de cada disciplina, assim foi possível ampliar o que foi dado em sala de aula, postar vídeos, slides e informações consideradas pertinentes, assim como o *link* do livro adotado pela escola e utilizado na aula.

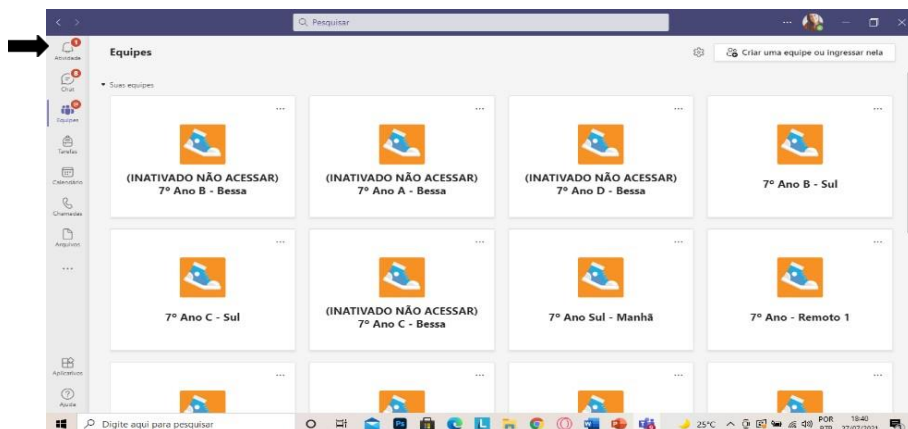
Figura 3- Turmas de Gramática dos sétimos anos no *Teams*



Fonte: <https://teams.microsoft.com/?lm=deeplink&lmsrc=NeutralHomePageWeb&cmpid=WebSignIn#/school/teams-grid/General?ctx=teamsGrid>

A FIG. 4 apresenta um *print* das turmas de Gramática. Em cada ícone é possível direcionar a mensagem para a turma desejada ou até mesmo dialogar com os alunos através do *chat* particular.

Figura 4 - Turmas de Gramática dos sétimos anos no Teams/chat para conversa individual com o aluno



Fonte: <https://teams.microsoft.com/?lm=deeplink&lmsrc=NeutralHomePageWeb&cmpid=WebSignIn#/school/teams-grid/General?ctx=teamsGrid>

As aulas foram seguidas com a utilização dos slides, que permitiram uma aula mais dinâmica e visual, possibilitando que toda a turma observasse a mesma imagem e a mesma informação. O gênero discursivo/textual na FIG. 5 é observado e discutido e à medida que a turma ia respondendo as questões trazidas pelo livro, dessa forma era feita a discussão e os ajustes necessários às respostas apresentadas, de forma que cada questão seguia uma a uma, conforme o andamento da aula.

Figura 5- Imagem da charge que o livro didático propõe e respostas de algumas questões relacionadas à mesma

Livro BASIS
Linguagens, códigos e suas tecnologias Português – volume 2
Página 34 e 35
Gêneros imagéticos –tópico 1

01. (a)
02. A pobreza e a desigualdade social.
03. (c)
04. O excesso de crianças deitadas na rede, junto à feição de agonia do personagem que fala (aparentemente, o pai das crianças), sugere uma situação de pobreza e cria no leitor uma sensação de angústia pela situação social em questão. Essa situação construída imageticamente, quando confrontada com o enunciado verbal, surpreende e quebra a expectativa do leitor para o que se espera de uma “rede social”. Essa contradição entre a palavra “rede social” e a representação visual empreendida na tirinha é o que gera o efeito de humor do texto.

www.isocolegiocursos.com.br

@isocolegiocursos

Fonte: https://www.instagram.com/regischarges/?utm_medium

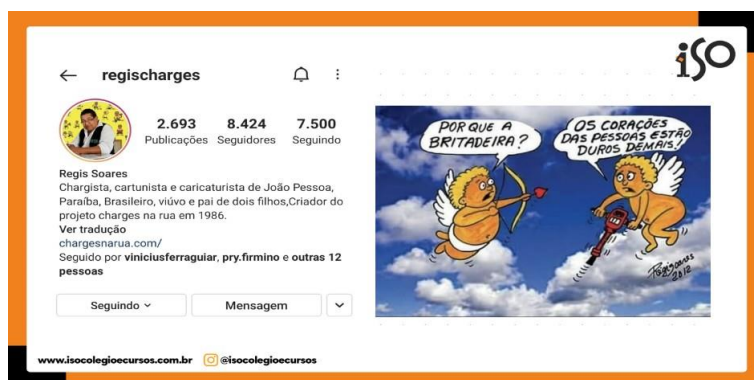
Após a realização da leitura, da interpretação e da discussão sobre o gênero charge, apresentamos algumas imagens, disponível no Apêndice B, tiradas do

Instagram do chargista Regis Soares, disponível em: https://www.instagram.com/regischarges/?utm_medium muito conhecido na cidade de João Pessoa. Fizemos leitura de algumas charges do artista e discutimos as que selecionei para a aula. Alguns alunos pediram para, durante essa mesma aula, segui-lo através da rede social *Instagram* e assim acompanhar outras charges e assim foi permitido. Acreditamos que trazer para a sala de aula elementos do espaço *on-line* que os alunos estão habituados a usar, desperta neles maior interesse e atenção para conteúdos ministrados em sala, pois como asseguram Bergmann e Sams (2018, p. 180),

os alunos de hoje em dia crescem com acesso à internet, You Tube, Facebook, MySpace e a muitos outros recursos digitais. Em geral, podem ser vistos fazendo exercícios de matemática enquanto enviam mensagens de texto, postam e curte no Facebook e ouvem música, tudo ao mesmo tempo. Muitos desses estudantes relatam que quando chegam à escola precisam se desconectar e emburrecer, já que as escolas proíbem celulares, iPods e quaisquer outros dispositivos digitais. O mais triste é o fato de que a maioria dos alunos carrega consigo dispositivos de computação mais poderosos do que grande parte dos computadores existentes em nossas escolas subfinanciadas – e ainda não lhes permitimos explorar esses recursos, que são naturalmente parte de seu dia a dia.

A rede social do chargista, FIG. 6, também permitiu uma maior visualidade e apresentação de outras charges, ampliando assim mais o assunto trabalhado, já que o aluno teve a oportunidade de conhecer as charges selecionadas por mim, como a possibilidade de conhecer tantos outros trabalhos do artista.

Figura 6- Página do *Instagram* do chargista Regis Soares



Fonte: https://www.instagram.com/regischarges/?utm_medium

Foi possível perceber a surpresa dos alunos em poderem vivenciar a experiência de acessar suas redes sociais durante a aula, direcionar suas pesquisas sobre o gênero discursivo/textual e comentarem com os colegas de sala a charge que encontrou e sobre a leitura que fez. Assim também refletem sobre o tema, Bergman e Sams (2011, p. 18),

[...] em vez de combater a cultura vídeo/digital nós a exploramos para obter melhores resultados. Já não seria mais que tempo de finalmente adotar os recursos digitais como auxiliares da aprendizagem, em vez de recomendar aos alunos que evitem as ferramentas hoje disponíveis.

Finalizamos o terceiro momento com o gênero discursivo/textual mais apreciado pelos alunos, o *meme*, e refletimos a importância da intertextualidade para a compreensão e a comicidade comum ao gênero.

Inicialmente escolhemos um que viralizou nas redes sociais a partir de um vídeo em que, durante a festa de aniversário, duas irmãs brigam entre si porque uma apaga a velinha da aniversariante, por sua vez a outra puxa o cabelo da irmã. O *meme* faz referência a esse vídeo, disponível em vários vídeos no *You Tube* através do link: https://www.youtube.com/watch?v=LM_vNrGqh14. O *meme* faz uma ligação cômica com esse vídeo e o ano de 2020, um ano considerado difícil e desafiador para maior parte da população mundial.

Figura 7- Outros memes de 2020.



Fonte: <https://images.app.goo.gl/ZcafJ3zso9UqGPS68>

O quarto momento do plano de aula foi vivenciado em sala de aula. Iniciamos a aula retomando os slides trabalhados com o intuito de revisar o assunto sobre os gêneros textuais/discursivos trabalhados e sanar possíveis dúvidas que tenham ficado ao longo dos nossos estudos. Após a revisão oral e dialogada demos início a uma revisão através da plataforma *Kahoot!*

Os alunos foram instruídos a acessar ao *link* que foi disponibilizado na lousa através do *QR cod* e acessar a plataforma sugerida, FIG. 8, colocar o código que

aparecia também no *slide*, colocar um apelido de sua preferência e assim iniciarmos mais uma revisão do assunto.

Fig. 8 – Acesso à plataforma Kahoot!



Fonte: <https://kahoot.it/>

Fig. 9 – Alunos participantes do Kahoot!



Fonte: <https://kahoot.it/>

Participaram do quiz 20 alunos, nenhum deles com seu nome real, todos eles colocaram apelido. Neste *quiz* foi apresentado aos alunos 15 questões relacionadas aos gêneros textuais/discursivos estudados com o objetivo de divulgar os resultados de uma pesquisa para identificar o desempenho dos alunos após as metodologias aplicadas ao longo do percurso dos planos de aula, averiguar em quais pontos houve um maior índice de dificuldade para poder retomar os assuntos estudados e sanar possíveis dúvidas.

Utilizamos a gamificação para mais uma vez inserir as tecnologias digitais contemporâneas no processo de aprendizagem, melhorar o engajamento dos alunos e

também para ter um *feedback* quantificável e imediato. A gamificação utiliza das estruturas e técnicas dos jogos para engajar pessoas a resolver problemas e pode ser utilizada por diferentes setores e finalidades.

Os jogos, por oferecerem ao jogador um desafio a ser vencido, torna-se um grande aliado do processo de aprendizagem, já que a turma se vê desafiada com questões de assuntos que aprenderam e seguem em uma sequência que lhe dará um resultado final de seu desempenho.

O *Kahoot!*, plataforma que escolhemos para aplicação de uma avaliação, trata-se de uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos que tem como missão despertar no aluno seu potencial através de um aprendizado dinâmico e envolvente.

A primeira pergunta do *quiz*, como mostra a FIG.10 foi: “O que chamamos de gêneros imagéticos?”

Figura 10 – “O que chamamos de gêneros imagéticos?”

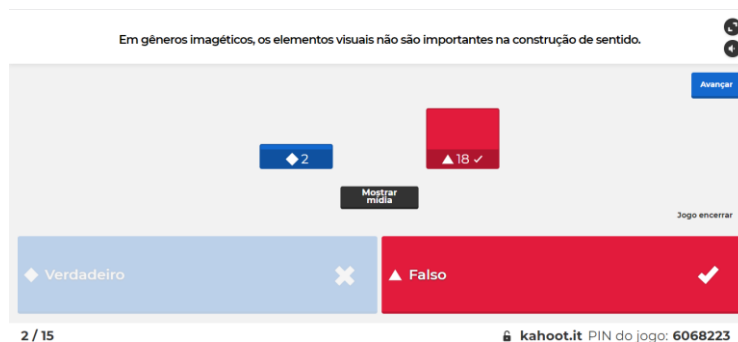


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos participantes do *quiz*, 04 responderam classificarmos como gênero imagético apenas a linguagem não verbal, 02 alunos responderam ser apenas a linguagem verbal, 11 assinalaram a alternativa linguagem verbal e não verbal e 4 alunos responderam ser a linguagem audiovisual. Totalizando 21 respostas, sendo 11 delas na opção correta.

A segunda questão do *quiz*, FIG. 11, pedia para o aluno assinalar como verdadeiro ou falso a seguinte afirmação: “Em gêneros imagéticos, os elementos visuais não são importantes na construção de sentido.

FIG. 11 – “Em gêneros imagéticos, os elementos visuais não são importantes na construção de sentido.”

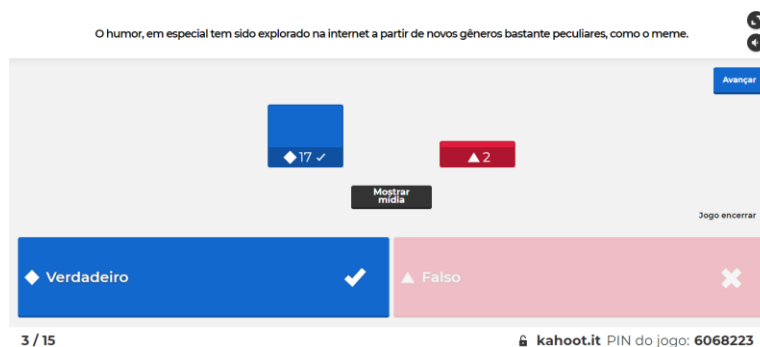


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos participantes, 2 assinalaram a afirmação como verdadeira e 18 alunos assinalaram a alternativa como falsa. Totalizando 20 respostas, sendo 18 respostas na opção correta.

A terceira questão pedia para o aluno assinalar como verdadeiro ou falso a seguinte afirmação: “O humor, em especial, tem sido explorado na internet a partir de novos gêneros bastante peculiares, como o *meme*.”

Figura 12 – “O humor, em especial tem sido explorado na internet a partir de novos gêneros bastante peculiares, como o *meme*.”

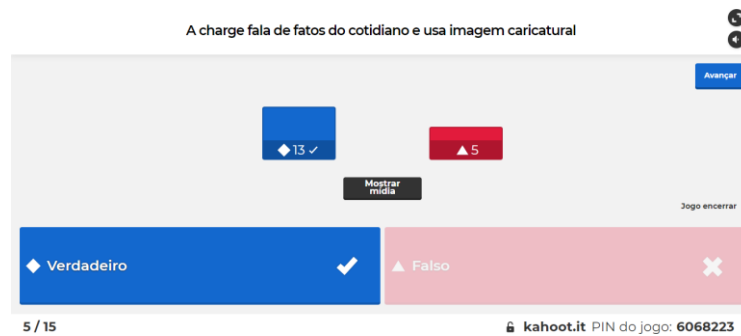


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos respondentes, 17 responderam ser verdadeira a afirmação e 2 alunos responderam ser falsa. Totalizando 19 respostas, sendo 17 delas na opção correta.

A quarta questão, FIG.13, pedia para o aluno assinalar verdadeiro ou falso para a afirmativa: “A charge fala de fatos do cotidiano e usa imagem caricatural.”

Figura 13 – “A charge fala de fatos do cotidiano e usa imagem caricatural.”



Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos respondentes, 13 deles assinalaram a afirmação como verdadeira e 5 alunos assinalaram a afirmativa como falsa. Totalizando 18 respostas, sendo 13 delas na alternativa correta.

A quinta questão do *quiz*, FIG.14, pedia para o aluno assinalar como verdadeiro ou falso a afirmação: “Uma característica importante do *meme* é poder ser recrutado ou reutilizado por qualquer pessoa.”

Figura 14 – “Uma característica importante do *meme* é poder ser recrutado ou reutilizado por qualquer pessoa.”

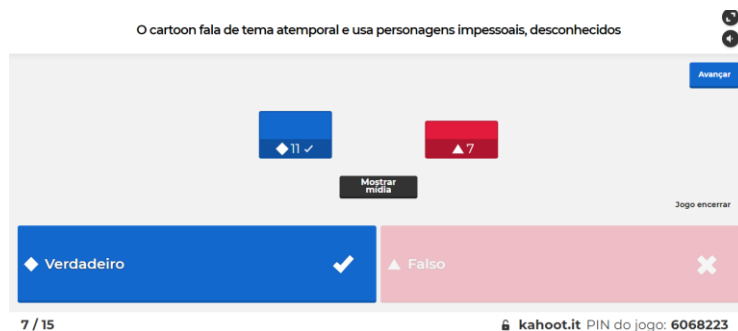


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos respondentes, 17 deles assinalaram como verdadeira a afirmação e apenas 1 aluno considerou a afirmativa como falsa. Totalizando 18 respostas, sendo 17 delas na alternativa correta.

A sexta questão do *quiz* pedia para o aluno assinalar como verdadeira ou falsa a afirmação: “O cartoon fala de tema atemporal e usa personagens impessoais, desconhecidos.”

Figura 15 – “O cartoon fala de tema atemporal e usa personagens impessoais, desconhecidos.”

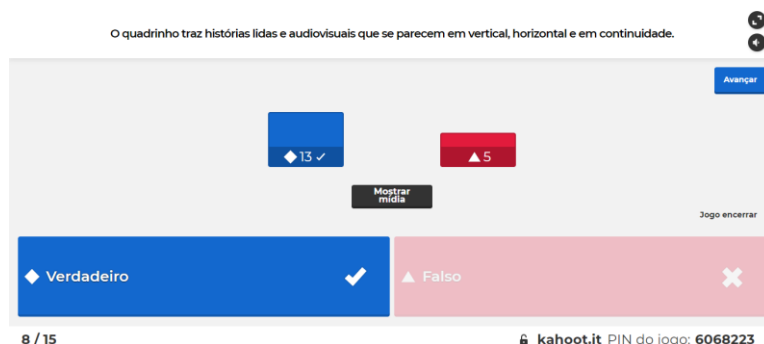


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos que responderam, 11 assinalaram a afirmação como verdadeira e 7 deles optaram como uma afirmação falsa. Totalizando 18 respostas, sendo 11 delas na alternativa correta.

A sétima questão do *quiz*, FIG.16, pedia para o aluno assinalar como verdadeira ou falsa a afirmação: “O quadrinho traz histórias lidas e audiovisuais que se aparecem em vertical, horizontal e em continuidade.”

Figura 16 – “O quadrinho traz histórias lidas que se aparecem em vertical, horizontal e em continuidade.”

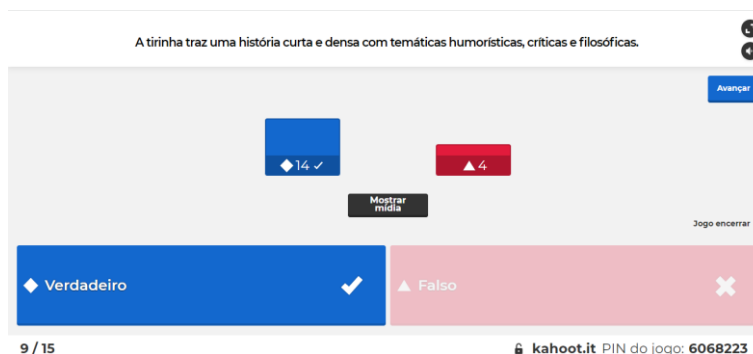


Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos que responderam 13 assinalaram a alternativa como verdadeira e 5 alunos assinalaram como uma afirmação falsa. Totalizando 18 respostas, sendo 13 delas na alternativa correta.

A oitava questão do *quiz*, FIG. 17, pedia para o aluno assinalar verdadeiro ou falso para a afirmação: “A tirinha traz uma história curta e densa com temáticas humorísticas, críticas e filosóficas.”

Figura 17 – “A tirinha traz uma história curta e densa com temáticas humorísticas, críticas e filosóficas.”



Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos respondentes, 14 consideraram a afirmação verdadeira e 4 alunos consideraram a alternativa como falsa. Totalizando 18 respostas, sendo 14 delas na alternativa correta.

A nona questão do *quiz*, FIG. 18, apresentava uma questão de múltipla escolha com o seguinte enunciado: “A charge revela uma crítica aos meios de comunicação, em especial à internet, porque:”. Como possibilidades de respostas foi sugerido: Questiona integração das pessoas nas redes sociais; Enaltece pretensão do homem estar em todos os lugares ao mesmo tempo; Considera relações sociais menos importantes que virtuais; Descreve sociedades humanas no mundo globalizado.

Figura 18 – “A charge revela uma crítica aos meios de comunicação, em especial à internet, porque:”



Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos que responderam, 8 deles assinalaram como alternativa correta: “Questiona integração das pessoas nas redes sociais”, 3 deles assinalaram: “Enaltece pretensão do homem estar em todos os lugares ao mesmo tempo”, 5 alunos assinalaram: “Considera relações sociais menos importantes que virtuais” e 2 alunos assinalaram como correta: “Descreve sociedades humanas no mundo globalizado.” Totalizando 18 respostas, sendo 8 delas na alternativa correta.

A décima questão do *quiz*, FIG.19, fazia referência à leitura e à interpretação de uma charge e tinha como enunciado: “A discussão da carga, publicada após promulgação da Constituição 1988, referencia ao conjunto de direitos:” e tinha como alternativas: Civis, como o direito à vida; sociais, como direito à educação; discursos, como direito a paz; coletivos, como direito à organização sindical.

Figura 19 – “A discussão da charge, publicada após promulgação da Constituição 1988, referencia ao conjunto de direitos:”



Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos que responderam, 1 optou pela primeira alternativa: Civis, como o direito à vida; sociais, 15 alunos optaram pela segunda alternativa: como direito à educação; discursos, e nenhum aluno optou pelas alternativas: como direito a paz; coletivos, como direito à organização sindical. Totalizando 16 respostas, sendo 15 delas na alternativa correta.

A décima primeira questão contou com uma questão de múltipla escolha, FIG. 20, e pedia para o aluno fazer a interpretar uma tirinha e perceber a intencionalidade da mesma.

Figura 20 –Na tirinha o leitor é induzido a refletir sobre fatores afetivos, tem o objetivo de”



Fonte: <https://kahoot.it/>

A questão décima primeira do *quiz* se referia a interpretação e a intencionalidade de uma tirinha. Quando questionados a respeito do objetivo da tirinha, 4 alunos responderam como alternativa de resposta a primeira opção “criticar a superficialidade (cor vermelha) nenhum aluno respondeu a opção na cor amarela: enfatizar a importância de novas experiências; 12 alunos responderam a opção na cor azul ‘conceitos antigos negar relações afetivas’ e apenas um aluno considerou ser a opção correta a opção na cor verde: “valorizar manifestações nas redes sociais”

Figura 21 – “A figura destacada está em designação às outras e representa:”

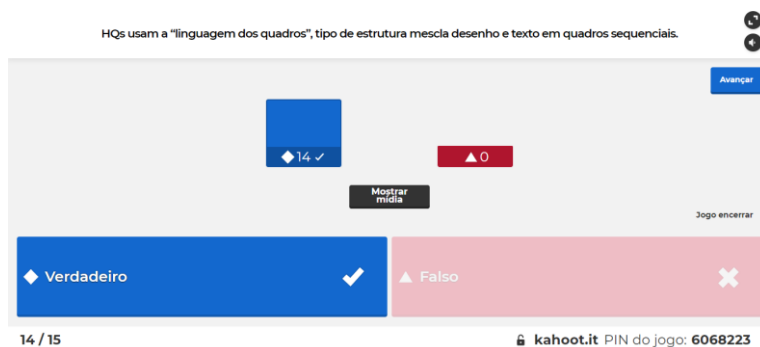


Fonte: <https://kahoot.it/>

A décima segunda questão do *quiz*, FIG. 22, se referia-se à interpretação e à intencionalidade de um cartoon. Quando questionados a respeito do sentido da imagem apresentada pelo cartoon, nenhum aluno optou como correta as opções em vermelho: “opressão das minorias sociais”, nem azul: “carência de recursos tecnológicos.” 11 alunos assinalaram como alternativa correta: “reação de controle e pensamento coletivo

e 3 alunos assinalaram como correta a alternativa na cor verde: “falta liberdade de expressão.”

Figura 22 – “HQs usam a “linguagem dos quadros”, esse tipo de estrutura mescla o desenho e texto em quadros sequenciais.”



Fonte: <https://kahoot.it/>

Dos alunos respondentes, 14 deles optaram pela alternativa na cor azul, verdadeiro e nenhum aluno optou pela opção vermelha, falso.

Figura 23 – Pódio: Gêneros imagéticos



Fonte: <https://kahoot.it/>

O pódio do jogo foi formado pelos três participantes que obtiveram as melhores pontuações durante o jogo. Essa pontuação é marcada através da quantidade de respostas corretas e tempo de resposta. O pódio contou com “Raivosa” em terceiro lugar, com a pontuação de 11290, com 13 respostas corretas; em segundo lugar com “Pinguim”, com a pontuação de 11459, com 13 respostas corretas e em primeiro lugar com “Misteriosa”, com 12991, com 14 respostas corretas.

As questões apresentadas para os alunos através da plataforma de jogos *Kahoot!* foram apresentadas com o intuito de revisar os gêneros textuais/discursivos estudados,

desde a definição e conceito de cada gênero, característica, intencionalidade e interpretação dos gêneros visuais estudados.

No capítulo seguinte faremos as conclusões finais a respeito dos estudos desenvolvidos sobre as gerações, especificamente a Geração Z, e o uso das tecnologias digitais contemporâneas como recursos utilizados para aplicação e desenvolvimento de práticas pedagógicas fundamentadas no Ensino Híbrido, assim como a respeito dos dados obtidos através da vivência dos planos de aula e do questionário respondido pelos alunos participantes das aulas em que pudemos aplicar as metodologias citadas ao longo do presente estudo.

5. CONCLUSÕES FINAIS

Considerando que os alunos da geração Z são alunos que já nasceram em um ambiente conectado às redes e que para eles os recursos tecnológicos contemporâneos são usados em suas rotinas de maneira natural, alunos esses que são integrantes de uma geração considerada imediatista e conectada, foi prazeroso desenvolver com eles uma pesquisa em que pudéssemos utilizar as tecnologias digitais/contemporâneas.

A escolha feita com base no compromisso de refletir acerca da utilização de ferramentas digitais em um processo de aprendizagem que visa a desenvolver o letramento digital dentro da proposta do Ensino Híbrido e da Sala de Aula invertida, proporcionou-lhes a vivência de aulas interativas e com participação ativa dos alunos.

O método da Sala de Aula Invertida possibilitou otimizar as etapas de transmissão dos assuntos sobre os gêneros discursivos/textuais e oferecer a eles mais uma forma de assimilação do conhecimento, além de colocá-los frente a um recurso (assistir a vídeos no espaço *on-line*) que eles já têm domínio, aceitação e prática, assim como a oportunidade de usar os recursos tecnológicos/contemporâneos para pesquisar sobre o assunto em foco e a utilizar a internet para adquirir novos conhecimentos.

Segundo Bergmann e Sams (2011, p.6), “a inversão da sala de aula estabelece um referencial que oferece aos estudantes uma educação personalizada, ajustada às suas necessidades individuais”.

Através dessa metodologia, iniciamos nossas aulas invertendo o processo de aprendizagem em que os alunos estão habituados e pudemos ter a oportunidade de vê-los compartilharem seus aprendizados de forma ativa durante as aulas de Língua portuguesa.

Percebemos que no momento em que os alunos compartilharam com o restante da turma o seu aprendizado, nós, como professores, assumimos o papel de mediador e de orientador das discussões sobre o tema. Após esse momento de compartilhamento de informações por parte dos estudantes, foi possível aprofundar o tema estudado, oferecendo a eles novas informações, novas reflexões, e assim ampliar em sala as compreensões acerca dos gêneros textuais/discursivos através de aulas mais interativas.

Os estudos relacionados às diferenças vivenciadas pelas Gerações e o quanto tais vivências modificam a maneira de pensar e de aprender de uma sociedade foram fundamentais e inspiradores para iniciarmos os estudos relacionados às novas práticas de ensino e nos levou a refletir o quanto nós professores precisamos oferecer aos alunos recursos que lhes possibilitem utilizar as tecnologias digitais/contemporâneas para adquirir diferentes conhecimentos.

Por último, a utilização de recursos digitais contemporâneos, incluindo a gamificação, no processo de aprendizagem nos permitiu perceber que o uso de tais ferramentas precisam ser planejado para que sejam desenvolvidas estratégias e metodologias para integrar esses recursos aos seus conteúdos.

Sabemos o quanto a utilização de recursos digitais contemporâneos faz parte da vida dos alunos e a utilização desses recursos permite ao professor uma infinidade de utilização e diferentes finalidades, como, por exemplo, ampliar o assunto que está sendo ministrado, deixar a aula mais visual, atrativa, coletar dados ou até mesmo avaliar.

O *Kahoot!*, ferramenta escolhida para a gamificação e a avaliação dos alunos que fizeram parte do plano de aula possibilitou-nos uma aula dinâmica e interativa, além da oportunidade de percebermos em quais questões os alunos apresentaram maior dificuldade e sendo essa resposta em tempo real, possibilitando uma ação imediata, como poder retomar o assunto na mesma aula.

Durante a aula em que utilizamos a aplicação da gamificação usando o *Kahoot!*, todos os alunos presentes na sala de aula tinham em mãos o seu próprio celular, porém, em alguns momentos, houve queixa dos alunos em relação à internet, por falhar, prejudicando assim o desempenho dele no jogo.

Através do quiz, podemos avaliar o desempenho dos alunos, que foi satisfatório e antes da avaliação principal que a escola oferece trimestralmente, possibilitou retomarmos o assunto mais uma vez.

Em relação ao conceito dos gêneros textuais/discursivos, os alunos apresentaram um número maior de acerto nas questões, houve mais dificuldade, por parte deles, nas questões que envolvam a interpretação e a intencionalidade do autor do gênero textual/discursivo em evidência.

Por se tratar de uma avaliação dinâmica, foi possível perceber que os alunos fizeram a atividade solicitada com mais entusiasmo e, ao final do *quiz*, retomamos todas as questões respondidas por eles e fizemos uma revisão oral focando principalmente nas questões que os alunos tiveram mais dificuldade para responder.

Ficou evidente que as TICs são recursos muito atraentes e através de uma proposta de ensino inovadora é possível chamar mais atenção do aluno e ajudá-lo na conscientização de que ele é o protagonista de seu próprio aprendizado.

REFERÊNCIAS

- BACICH, Tanzi Neto, Trevisani. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BAKHTIN Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Marfins Fontes Editora Ltda, 1997.
- BARTON, David; LEE, Carmem. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BERGMANN e SAMS. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Tradução Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: LTC, 2018.
- BORTONI-RICARDO Stella Maris. **O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- ESPÍNOLA, Lucienne. **A charge no ensino da língua portuguesa**. Letr@ Viv@ UFPB. 2001.
- FÁVERO, Leonor e KOCH, Ingedore. **Linguística textual: introdução**. São Paulo, Cortez, 1998.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.
- GABRIEL, Santana. **-Linguagens, códigos e suas tecnologias/ volume 2, BASIS - GGE Sistema de Ensino**, 2020.
- GAVIN, Dudeney, NICKY, Hockly e PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- HORN, M. B.; STAKER, H. **Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- HOUAISS, Antonio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- KLEIMAN, Angela B. **Letramento e suas implicações para o ensino de língua materna**. Revista Signo. Santa Cruz do Sul, v. 32 n. 53, p. 1-25, dez, 2007. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/download/242/196>. Acesso Em: 17 mar. 2021.
- KOZINETTS, Robert V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; e BEZERRA, Maria Auxiliadora (org.). **Gêneros textuais e Ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. 5 ed., Campinas, SP: Papirus, 2012.

MOROZOV, E. **The net delusion:** the dark side of internet freedom. Nova York: Public Affairs, 2011.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital:** entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RODRIGUES, Rosângela Hammes. Os gêneros do discurso na perspectiva dialógica da linguagem: a abordagem de Bakhtin. In: MEURES, J. L.; BONINI, Adair; MOTTA-ROTH, Désirée (org.). **Gêneros:** teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos.** São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SOARES, Maria Elias. **A produção de textos na escola.** Revista do GELNE. Ano 1. Nº 1. 1999.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da informação no Brasil:** livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital:** como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

APÊNDICES

APENDICE A: ENTREVISTA -GERAÇÃO Z E O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS



Geração Z e o uso das tecnologias digitais

Professora Luciana Jeronimo

QUESTIONÁRIO

7º ano Fundamental 1

Lua *

☐ Opção 1

Você costuma utilizar as tecnologias digitais em seu *
dia a dia?

☐ Sim.

☐ Não.

Você costuma utilizar as tecnologias digitais contemporâneas em seu dia a dia? *

☐ Sim.

☐ Não.

Você utiliza aparelho celular/smatphone? *

☐ Sim.

☐ Não.

Qual dos recursos a seguir você mais utiliza em seu dia a dia? *

☐ Smartphone

☐ Tablet.

☐ Computador.

Durante as aulas, você sente necessidade de mexer no celular mesmo quando não solicitado pelo professor? *

☐ Sim.

☐ Não.



Em que situação você mais utiliza as tecnologias digitais? *

- ☐ Para estudos e pesquisas.
- ☐ Para interação pessoal (falar com familiares e amigos).
- ☐ Para entretenimento (jogos e vídeos).

Você se considera um bom pesquisador no espaço on-line? *

- ☐ Sim, sei selecionar as informações que preciso e identificar quando um site ou informação não é verdadeira.
- ☐ As vezes tenho dificuldade em encontrar informações que preciso na internet.
- ☐ Não, pois muitas vezes não encontro as informações que preciso na internet.

Você considera importante a utilização de recursos tecnológicos durante as aulas de Língua Portuguesa? *

- ☐ Sim.
- ☐ Não.

Em sua opinião, o que acontece quando o professor utiliza tecnologias digitais durante suas aulas? *

Sua resposta

Você acredita que as tecnologias digitais são facilitadoras no processo de aprendizagem pedagógico? *

☐ Sim.

☐ Não.

Página 1 de 1

Enviar

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.
[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Fonte: Pesquisa direta, 2021.

APENDICE B: PLANO DE AULA

Plano de aula 1

Professora	Luciana Jeronimo
Duração da aula	1 aula de 45 minutos
Disciplina	Língua Portuguesa
Número de alunos	20
Modelo híbrido	(x) Sala de aula invertida
Objetivos	Abordar a definição dos gêneros discursivos/textuais visuais, bem como suas características constitutivas, seu propósito comunicativo, conteúdo temático e estrutura composicional.
Conteúdo	Gêneros discursivos/textuais Gêneros imagéticos: tira, charge, cartum e <i>meme</i> .
Personalização do ensino	No primeiro momento, ocorreu uma conversa a respeito dos gêneros trabalhados (charge, cartum, tira e <i>meme</i>), com o intuito de promover a oportunidade de os alunos compartilharem os conhecimentos que já possuem a respeito do assunto a ser desenvolvido e aprofundado posteriormente e assim promover uma sondagem com o objetivo de verificar os saberes prévios do alunado a respeito desses gêneros. Mais especificamente, o que eles assistem, o que eles leem em suas rotinas. Para atividade de casa foi solicitado que os alunos acessassem a um <i>QR Code</i> (disponível na abertura do capítulo do livro didático que utilizamos) que dá acesso a um vídeo em que o próprio autor do livro didático que utilizamos apresenta as características desses gêneros visuais. Através desse vídeo foi possível proporcionar ao aluno a vivência da Sala de Aula Invertida e pedido para anotarem no caderno informações a respeito do que aprenderam com o vídeo assistido.
Recursos	Em casa: - <i>Smartphone</i> com conexão à internet - Acesso ao vídeo através da leitura pela câmera do celular que dará acesso ao aluno para assistir ao vídeo de Gabriel , autor do livro didático que utilizamos. -Anotações no caderno a respeito das informações que o autor apresenta durante o vídeo assistido e a partir do dele responderem: O que são gêneros discursivos/textuais imagéticos? Em que veículos de informação encontramos esses gêneros? Qual a intencionalidade de cada um?

Espaço	Classe/casa

Plano de aula 2

Professora	Luciana Jeronimo
Duração da aula	4 aulas de 45 minutos
Disciplina	Língua Portuguesa
Número de alunos	20
Modelo híbrido	(x) Sala de aula invertida
Objetivos	Promover a leitura e a interpretação de tiras, charges, cartuns e <i>memes</i> , explorando a linguagem verbal e não-verbal; distinguir as diferenças de sentidos entre elas e refletir como a intertextualidade e conhecimento de mundo são responsáveis pela produção dos sentidos. Utilizar o espaço <i>on-line</i> para aquisição do conhecimento e compartilhamento de textos.
Conteúdo	Gêneros textuais/discursivos Gêneros imagéticos: charge, cartum, tira e <i>meme</i> .
Personalização do ensino	A partir da atividade feita pelos alunos a respeito do vídeo assistido como tarefa de casa desenvolvemos uma discussão sobre a atividade realizada e apresentado para eles um aprofundamento nos gêneros discursivos/textuais visuais através de uma aula expositiva dialogada com o intuito de abordar a diferenciação entre os gêneros textuais/discursivos visuais, assim como o conceito e as características constitutivas de cada texto estudado. Foi proposto para os alunos acessarem ao Instagram para visualizarem outros textos do chargista pessoense Regis Soares.
Recursos	Computador, slide, <i>smartphone</i> , livro didático
Espaço	Sala de aula

Plano de aula 3

Professora	Luciana Jeronimo
Duração da aula	2 aulas de 45 minutos
Disciplina	Língua Portuguesa
Número de alunos	30
Modelo híbrido	(x) Sala de aula invertida
Objetivos	Promover a leitura e a interpretação de tiras, charges, cartuns e <i>memes</i> , explorando a linguagem verbal e não-verbal; distinguir as diferenças de sentidos entre elas e refletir como a intertextualidade e conhecimento de mundo são responsáveis pela produção dos sentidos. Utilizar o espaço <i>on-line</i> para aquisição do conhecimento e compartilhamento de textos.
Conteúdo	Gêneros textuais/discursivos Gêneros imagéticos: charge, cartum e <i>meme</i> .
Personalização do ensino	Iniciamos a aula com uma revisão oral e dialogada utilizando os slides das outras aulas e oferecendo a oportunidade dos alunos compartilharem o que aprenderam a respeito dos gêneros discursivos/textuais visuais.
Recursos	Computador, slide, <i>smartphone</i> , livro didático.
Espaço	Sala de aula

APENDICE C

OUTRAS CHARGES DO CHARGISTA REGIS SOARES



Fonte: https://www.instagram.com/p/CQVzuN9Nq_Y/?utm_medium=copy_link (último acesso em: junho, 18, 2021)



Fonte: https://www.instagram.com/p/CO0Fy_JtFBJ/?utm_medium=copy_link (último acesso em: junho, 18, 2021)



regischarges



Fonte: https://www.instagram.com/p/CPvggNNt0Wc/?utm_medium=copy_link (último acesso em: junho, 18, 2021)