



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA
PORTUGUESA - MODALIDADE A DISTÂNCIA

JOSÉ CARLOS FONSECA DA SILVA

O USO DAS FERRAMENTAS VIRTUAIS NÃO EXCLUSIVAS A APRENDIZAGEM
(FVN_{exA}) NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO PERÍODO PANDÊMICO

ITAPORANGA-PB
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA
PORTUGUESA - MODALIDADE A DISTÂNCIA

JOSÉ CARLOS FONSECA DA SILVA

O USO DAS FERRAMENTAS VIRTUAIS NÃO EXCLUSIVAS A APRENDIZAGEM
(FVNexA) NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO PERÍODO PANDÊMICO

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em
Letras – Língua Portuguesa - Modalidade a Distância da
Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção
do grau de Licenciado(a) em Letras.

Prof. Jorgevaldo de Souza Silva

ITAPORANGA-PB
2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

J83u Silva, José Carlos Fonseca.

O uso das ferramentas virtuais não exclusivas a aprendizagem (FVNexA) no ensino de língua portuguesa / José Carlos Fonseca Silva. - João Pessoa, 2024.
29 f. : il.

Orientador: Prof Dr Jorgevaldo de Souza Silva.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências humanas, letras e Artes, 2024.

1. Ensino. 2. Educação. 3. Tecnologia. 4. FVNexA. I. Silva, Jorgevaldo de Souza. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 37:004

JOSÉ CARLOS FONSECA DA SILVA

O USO DAS FERRAMENTAS VIRTUAIS NÃO EXCLUSIVAS A APRENDIZAGEM
(FVNexA) NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO PERÍODO PANDÊMICO

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa – Modalidade a Distância da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado(a) em Letras.

Data de aprovação: 06/12/2024

Banca examinadora

PROF. DR. JORGEVALDO DE SOUZA SILVA - SIAPE 2379917

Nome e Título do(a) Orientador(a)

PROF. HENRIQUE MIGUEL DE LIMA SILVA - SIAPE 1420051

Nome e Título do(a) Examinador(a)

PROFA. DRA. HÉRICA PAIVA PEREIRA - SIAPE 1911533

Nome e Título do(a) Examinador(a)

RESUMO

No cenário educacional atual, é essencial promover a formação de cidadãos críticos e conscientes. E com a evolução dos recursos de aplicativos móveis que se destacaram durante o período pandêmico apelidados de ItemNets – blogs; sites; aplicativos como: *WhatsApp*; *Instagram*; *Facebook*; e *youtube*. ItemNet só é considerado uma FVNexA – que são as ferramentas digitais que foram criadas para o aprendizado – depois que for avaliada por um agente/docente com fins educacionais, a fim de atingir os objetivos proposto pelo docente. Nesse caso, a figura do agente é imprescindível para que o ItemNet seja transformado numa FVNexA. O presente estudo tem como objetivo verificar como os ItemNets podem contribuir para o ensino aprendizado de docentes e discentes na disciplina de língua portuguesa. A técnica da pesquisa é documental de abordagem qualitativa, pois através de características específicas buscou estudar um grupo específico, nesse caso, os docentes e discentes da disciplina de língua portuguesa que utilizam as ferramentas digitais – ItemNet – para o aprendizado – FVNexA. A coleta de dados deu-se por meio base de dado eletrônico, *google school*, utilizando os seguintes descritores: “ItemNet”; “FVNexA”; “Tecnologia educacional”; “Educação na pandemia”; “ItemNet” e “língua portuguesa”, utilizando os critérios de inclusão de temporalidade e seleção de acordo com os objetivos. Para o embasamento teórico foram utilizados os seguintes autores: Sena, Matos e Cavalcante (2019); Matos (2020); e Matos (2022). Os resultados da pesquisa mostram que o uso adequado de ItemNets no ensino de português promove o interesse e o engajamento dos alunos, tornando a aprendizagem mais interessante e significativa. A combinação de recursos digitais como práticas de ensino inovadoras permite não só a absorção do conteúdo do programa, mas também o desenvolvimento de competências críticas, ampliando assim a capacidade dos alunos de interagir com ferramentas digitais e construir uma nova compreensão.

PALAVRAS-CHAVE: Língua portuguesa. ItemNet. FVNexA. Tecnologia. Ensino.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	06
2	EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: Os avanços da implementação de tecnologia para educação.....	09
3	CONTRIBUIÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO E APRENDIZADO NO CONTEXTO PANDÊMICO.....	10
3.1	CONTEXTO EDUCACIONAL E TECNOLÓGICO.....	10
4	IMPORTÂNCIA DO APRIMORAMENTO DOS ITEMNETS COMO FVNEXA.....	12
4.1	DEFINIÇÃO E PROPÓSITO DOS ITEMNETS COMO FVNEXA NO CONTEXTO EDUCACIONAL.....	14
5	METODOLOGIA.....	17
6	RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	19
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	24
	REFERÊNCIAS.....	27

1 INTRODUÇÃO

No cenário educacional atual, é essencial promover a formação de cidadãos críticos e conscientes. E com a evolução dos recursos de aplicativos móveis que se destacaram durante o período pandêmico apelidados de ItemNets – blogs; sites; aplicativos como: *WhatsApp*; *Instagram*; *Facebook*; e *youtube* – disponíveis de forma gratuita e fáceis de serem acessados e de grandes utilidades durante o Ensino Remoto Emergencial – ERE – e que podem ser usados durante todo o ensino da educação básica como mecanismos de atuação na educação vigente, apresentando resultados significativos para a aprendizagem em várias dimensões, inclusive no ensino de língua portuguesa, no qual oferece uma abordagem mais dinâmica, acessível e adaptável, atendendo de forma considerável e eficaz as necessidades e os interesses da educação contemporânea (Lemos; Matos, 2016).

Diante disso, devido as diversas variedades de mecanismos disponíveis por esses ItemNets, o ensino tornou-se algo inovador, trazendo consigo mudanças expressivas no comportamento humano, nas ações que norteiam os processos de mediação entre pares, bem como nos ambientes escolares. Além disso, é proposto um Quadro Sinótico Crítico (QSC) para definir as unidades que constituem o universo virtual, fornecendo assim uma visão abrangente das características e potencialidades dessas tecnologias no contexto educacional (Matos, 2022).

Essa abordagem sinótica e crítica estabelece uma base sólida para o desenvolvimento de estratégias inovadoras de ensino, bem como as voltadas para o aprimoramento e o avanço do ensino de língua e linguagem, especialmente da educação básica, por focarem no ensino de língua e leitura através do letramento com ênfase em gêneros textuais, gramática e uso, incluindo a sintaxe em suas modalidades escrita e oral.

Diante desse cenário, cabe ressaltar que nem todo ItemNet pode ser considerado uma FVNexA. Segundo Matos (2020) ItemNet só é considerado uma FVNexA depois que for avaliada por um agente/docente com fins educacionais, a fim de atingir os objetivos proposto pelo docente. Nesse caso, a figura do agente é imprescindível para que o ItemNet seja transformado numa FVNexA. Diante disso, nenhuma ferramenta é ideal para ser usada no campo da educação sem antes ser avaliada por um agente.

Assim, o agente proporciona o caminho das informações educacionais até chegar ao aluno por meio do ItemNet já transformada em FVNexA proporcionando assim um melhor aprendizado entre professor e aluno. É importante frisar que o professor, é o agente

responsável por fazer acontecer o compartilhamento de saberes. Por isso ele precisa estar familiarizado com as inovações que estão surgindo em meio ao campo das TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação), ou seja, torna-se relevante que este esteja sempre em constante aperfeiçoamento por meio da busca por uma formação continuada que contemple o inédito, as inovações e transformações que emergem da esfera tecnológica.

O presente estudo possui relevância para o curso de letras e futuros profissionais da educação, pois sabemos que o uso das FVNexA, no mundo virtual, revela recursos inesgotáveis que podem ser aprimorados para melhorar o processo de ensino-aprendizagem e a interação entre professores e estudantes, dada a crescente utilização desses instrumentos pela sociedade. Nesse viés, as FVNexA possibilitam a aplicação de metodologias específicas, ampliando as oportunidades de ensino-aprendizagem e a interação entre professores e alunos, não somente com os aplicativos voltados para educação, como também aprimorar aqueles já existentes, os ItemNet.

Assim, o uso das FVNexA, no contexto educacional, proporciona aos alunos uma experiência inovadora e dinâmica, enriquecendo o processo educacional como um todo. Diante do exposto, é imprescindível ressaltar que, após a ferramenta desprovida de funções educacionais for avaliada pelo profissional da educação, ela estará pronta para ser utilizada em determinada função, passando a ser utilizada como dispositivo pedagógico (Lemos; Matos, 2016).

Durante o desenvolvimento do projeto e à medida que as pesquisas avançaram, foi possível observar resultados notáveis em relação aos objetivos pedagógicos estabelecidos. O uso do ItemNet como ferramenta para aplicação de metodologias de ensino tem demonstrado eficácia significativa quando comparado aos métodos tradicionais. Com isso observa-se que a integração dos meios digitais no ambiente educacional desperta maior interesse dos alunos pelo conteúdo, estimulando a curiosidade e tornando as aulas mais dinâmicas e produtivas. Além de absorver o conteúdo programático, os alunos passam a dominar uma nova ferramenta no contexto da cibercultura.

Diante disso, o aluno passa a construir novos sentidos, aumentando assim o seu conhecimento crítico, capaz de gerar novas culturas com outras formas de aprendizagem. O uso exclusivo de cada ferramenta virtual proposta pelo agente modificador trará várias formas de significação a partir da ação social, gerando assim uma educação digital inclusiva e social. Tendo em vista a possibilidade de distanciamento física e geográfica, a FVNexA favorece um ensino síncrono ou assíncrono possibilitando a comunicação e a transmissão de aulas e materiais didáticos.

No ensino de língua portuguesa, o docente poderá propor uma interação com o aluno durante as aulas aplicando de maneira acessível o ItemNet que mais se adapta a determinado assunto de língua portuguesa. Seja WhatsApp, Instagram, Facebook ou youtube enquanto dispositivo pedagógico. Com isso, pode-se alcançar o estímulo e o interesse do discente por se sentir familiarizado com a ferramenta virtual, e isso facilita o ensino e aprendizagem dos conteúdos de língua portuguesa que foram planejados. Com esse método de aplicação de conteúdos, além de o discente adquirir um conhecimento crítico sobre o que a tecnologia pode ofertar, também reduz os efeitos nocivos da indústria cultural (Matos; Rodrigues, 2013).

Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo verificar como os ItemNets podem contribuir para o ensino aprendizado de docentes e discentes na disciplina de língua portuguesa. Tendo como objetivos específicos: Detalhar como os discentes fazem uso das ferramentas digitais dentro de sala de aula; demonstrar qual a importância da tecnologia, principalmente no período da pandemia do COVID-19; E expor a importância do aprimoramento, através do agente condutor, dos ItemNets para FVNexA para o ensino e aprendizado de língua portuguesa.

2 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: Os avanços da implementação de tecnologias para educação

Nos últimos anos, a introdução da tecnologia na educação mudou drasticamente o cenário educacional e proporcionou um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e acessível. Buscando um desenvolvimento cognitivo humano por meio do uso tecnológico, nas quais as novas informações ampliam o conhecimento. E para enfatizar que o reconhecimento das tecnologias seja efetivo, Maturana (2001) afirma que:

Sem dúvida, a interconectividade atingida através da Internet é muito maior do que a que vivemos há cem ou cinquenta anos através do telégrafo, rádio ou telefone. Todavia nós ainda fazemos com a Internet nada mais nada menos do que o que desejamos no domínio das opções que ela oferece, e se nossos desejos não mudarem, nada muda de fato, porque continuamos a viver através da mesma configuração de ações (de emocionar) que costumamos viver (Maturana,2001, p. 199).

Além disso, o uso de tecnologias na educação promove uma democratização de acesso ao conhecimento, em muitas regiões, especialmente em áreas remotas ou subdesenvolvidas, a educação de qualidade era inacessível devido à falta de infraestrutura e recursos materiais. Dessa forma, Nascimento (2016) retrata que o uso das tecnologias no ensino contribui para a ampliação dos recursos disponíveis aos professores, tanto de forma material quanto em forma de recursos metodológicos. Através de sua utilização, os educandos podem trabalhar de forma independente, criativa e interativa, sempre pesquisando e investigando os problemas reais relacionados ao conteúdo abordado.

A internet e os dispositivos móveis preenchem estas lacunas, proporcionando acesso a uma vasta gama de materiais educativos, desde de aulas, tutoriais e até mesmo bibliotecas digitais. O uso adequado da tecnologia na educação é algo necessário a capacitação dos profissionais da educação, pois para que o professor possa instruir um aluno a usar tais ferramentas, precisa transmitir de maneira clara o conhecimento para orientar sobre a tecnologia no contexto educacional, investigando possíveis benefícios e malefícios, do uso diário da tecnologia (Pozo,2008).

Por fim, o desenvolvimento da tecnologia educacional permite uma maior colaboração e conexão entre estudantes de diferentes partes do mundo, ferramentas como as videoconferências, fóruns de discussões e entre outros, permitem uma troca de ideias e experiências culturais, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Esta integração não

só amplia as diferentes perspectivas educacionais, mas também prepara os alunos para um mundo interconectado e multicultural.

3 CONTRIBUIÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO ENSINO E APRENDIZADO NO CONTEXTO PANDÊMICO E PÓS PANDÊMICO

Em meados do final de 2019, o mundo foi acometido pela pandemia causada pelo vírus da COVID-19, de alta transmissão e letalidade. Devido à rapidez de sua disseminação pelo mundo e poucas informações sobre prevenção e combate foi recomendado o isolamento social, que acabou por interromper o ciclo cotidiano. Desta forma, pensou-se em maneiras de minimizar os impactos do isolamento social de novas formas e sendo a tecnologia forte aliada em “conectar” pessoas através dos meios de comunicação social, surgiu a possibilidade de implementação do ensino virtual – EaD a fim de diminuir os impactos educacionais proporcionado pela interrupção do ano letivo em decorrência da corona vírus.

Sendo assim, esta seção irá tratar sobre como a tecnologia auxiliou no ensino aprendizado durante a pandemia e posteriormente a esta, bem como, analisar os desafios enfrentados, sobretudo, pelo desconhecimento de alguns profissionais sobre as ferramentas tecnologias e a dificuldade do acesso de alguns estudantes.

3.1 CONTEXTO EDUCACIONAL E TECNOLÓGICO

A sociedade contemporânea possui acesso à tecnologia de formas inovadoras, todavia, nem sempre eram utilizadas os mecanismos digitais dentro de sala aula, principalmente, pelo conservadorismo proposto pela educação na maior parte do país, sobretudo, nas séries iniciais. Este fator está ligado à dificuldade e desafios de concentração e aprendizado enfrentados pela educação infantil. Entretanto, mesmo antes da pandemia, em 2017, foram criados programas de incentivo educacional a implantação da educação conectada, ou seja, meio de subsídio a fim de proporcionar universalização ao acesso aos meios tecnológicos, por parte dos docentes e discentes (Catanante; Dantas; Campos, 2020).

Essa proposta foi caminhando a passos lentos, em decorrência que todo o processo de efetivação desses programas iria ocorrer por etapas com a parceria de órgãos como: Agência Nacional de Telecomunicações – Anatel; Comitê Gestor de Internet – CGI; Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES. Para tanto, as projeções eram de que fossem inseridas tecnologias e acesso à internet em todas as escolas públicas até 2024 e

embora toda crise econômica enfrentada à época, em nenhum dos cenários imaginou-se enfrentar uma pandemia mundial da forma como foi a COVID-19 (Catanante; Dantas; Campos, 2020).

Nesse interim, o desafio maior dos profissionais foi adaptar os recursos metodológicos das práticas presenciais de sala de aula aos recursos digitais disponíveis para ministrar as aulas. Assim, os docentes se viram na obrigação de se adiantar no tempo, pois, a previsão para a incorporação digital nas escolas ainda aconteceria 4 anos após esse fato, e aprender a produzir vídeos; disponibilizar aulas no YouTube; inserir atividades em plataformas digitais; disponibilizar apostilas eletrônicas; entre outros mecanismos, utilizando como ferramentas de trabalho, não somente os livros ou quadro, mas, os celulares e notebook. Observa-se as pontuações de Miranda *et al.* (2020) de acordo com sua pesquisa que investigou, através de pesquisa de campo feita por meio de questionários os desafios enfrentados durante a pandemia nas aulas EaD:

Analisando o segundo questionário, voltado para os professores identificamos que assim como os alunos, os professores também apresentam dificuldades quanto ao acesso à internet. Além de outras dificuldades tais como, dividir o mesmo aparelho eletrônico com outras pessoas em casa, falta de estímulo dos alunos, planejamento das aulas, que leva em média de quatro a seis horas por dia para serem concluídas, e a falta de um ambiente adequado para realização das atividades ou gravação das aulas.

Como demonstrado acima, em relação aos discentes os desafios enfrentados estavam relacionados à universalização e acesso as plataformas digitais, pois, nem todos possuíam acesso e mecanismos para participarem da aula, e quando o tinham não conseguiam devido às distrações e dificuldade de entender o propósito das salas de aula virtual, entre outros fatores.

Dentro desse contexto, compreende-se que as mudanças que ocorrem no mundo dentro da esfera tecnológica criaram novos modelos na esfera social, profissional e educação, o que revela a realidade incontestável que tantos os profissionais quanto os alunos sofreram impacto dessa nova “roupagem” dos modelos educacionais, pois, houve uma mescla de situações que não permitiam aos professores e estudantes delimitar quando estes estavam em sala de aula ou não, ou seja, não existia rotina delimitada já que a todo o momento estavam conectados, justamente, por não existirem ferramentas destinadas, disponíveis e adequadas para educação (Souza; Santos; Rodrigues, 2024).

Proporcionar capacitações e especializações para discentes sobre o uso das ferramentas digitais é essencial, pois, já houve a implantação das tecnologias na educação,

porém, devido sua forma desordenada, muitos profissionais acabam que por não acompanharem e não entenderem a forma de condução proposta pela grade curricular de ensino.

Desta forma, fomentando ainda mais a condução de FVNexA, pelo agente condutor, a utilizarem os ItemNets para promover educação de qualidade, já que houve o adiantamento da realidade digital de forma precoce do esperado, sem que houvesse nenhum preparo, nem por parte dos profissionais da educação, nem muito menos dos alunos que estavam adaptados a outro modelo de ensino.

4 IMPORTÂNCIA DO APRIMORAMENTO DOS ITEMNETS COMO FVNexA

Os avanços da implementação tecnológica, vem ocorrendo há tempos em sociedade, e revolucionando diversos setores, principalmente na educação. Nos últimos anos, vimos a consolidação da revolução digital se intensificar através do uso de plataformas educacionais como a FVNexA, que visa a ampliação e o acesso ao conhecimento de forma digital, ou seja, proporciona um processo de ensino-aprendizagem, que facilita uma variedade de recursos e ferramentas que possibilitam uma experiência mais dinâmica e interativa.

Além disso, o avanço da tecnologia permite que estudantes possam aprender no seu próprio ritmo, ao revisar os conteúdos e participando de atividades interativas que podem ser realizadas a qualquer hora e em qualquer lugar, ampliando as possibilidades de engajamentos e motivação dos estudantes.

As tecnologias são construtos sociais, ou seja, não podem ser vistas apenas como o fruto lógico de um esquema de desenvolvimento do progresso técnico. Elas são resultantes de orientações estratégicas, de escolhas deliberadas, num determinado momento dado da história e em contextos particulares (Peixoto e Araújo, 2012, p. 264).

Além de tudo, a implementação de tecnologias como o FVNexA, promove uma perspectiva de ensino colaborativa e dinâmica, entre estudantes de diversas partes do mundo, ao qual podem interagir em tempo real, trocar ideias e participar de projetos em grupos. Este ambiente digital era impensável há décadas atrás. Atualmente o uso da tecnologia, permite uma troca de conhecimentos, mas também estimula o desenvolvimento de competências fundamentais, para o pensamento crítico e na resolução de problemas, dessa forma, o papel do professor nessa nova era tecnológica, e de suma importância, pois torna-se o transmissor e

facilitador do processo de aprendizagem.

Segundo Matos (2020) a utilização da FVNexA no contexto escolar é amplamente atual, mediante ao uso de Itemnets, vale ressaltar que esses meios de comunicação, não foram criadas para o uso educacional, mas devido a pandemia da Covid-19, ocorrida em 2020 no mundo, as ferramentas digitais, como as redes sociais foram imprescindíveis nas aulas remotas, intensificando ainda mais a FVNexA.

Estas ferramentas estimulam o envolvimento, a motivação e a colaboração ativa dos alunos, para mais os professores podem utilizar softwares educativos para acompanhar o progresso dos estudantes ao longo do tempo, identificando rapidamente áreas de melhorias e de reforços, sempre ajustando estratégias de ensino mais eficazes. Nesse sentido, o ambiente escolar torna-se personalizado para desenvolver habilidades essenciais no mundo, possibilitando aos alunos, uma compreensão do uso da tecnologia, como benefício ao ajudar nos estudos.

Nesse cenário, sobre FVNexA, Souza (2023) distingue as características principais da FVNexA na educação como:

- São concebidas sem interesse precípua de ensino ou aprendizagem de língua;
- São mais acessíveis, pois, normalmente, são constituídas a partir de ItemNet de domínio público;
- São mais atrativas aos usuários, pois vêm de ItemNet muito acessados;
- São suscetíveis a questões geográficas e culturais. Uma mesma FVNexA pode não ter o mesmo sucesso em região, estado ou país diferente. E não se trata de uma questão de diferentes variantes ou idiomas. Do mesmo modo, podem ser utilizadas para diferentes conteúdos dos componentes curriculares voltados para o ensino de língua;
- O docente (agente) é peça fundamental para elencar o ItemNet que pode funcionar como um dispositivo pedagógico, bem como testar seus resultados. Sem este agente que identifica o ItemNet e constrói a FVNexA, percebendo as possibilidades educacionais, não há como um ItemNet cotidiano, extra ensino/aprendizagem, tornar-se uma FVNexA;
- Elas espelham os interesses do momento;
- Estarão vívidas para os aprendentes, conforme a vida virtual do ItemNet. Este é um ponto muito positivo, pois estimula a criação de novas FVNexA, dando ao ensino maior dinamicidade, estimulando o interesse dos aprendentes que também se transformam de acordo com o tempo (Souza, 2023).

Um exemplo claro deste desenvolvimento pode ser visto, com a utilização de sistemas

de inteligência artificial, conhecido como IA, exemplo, o uso do “*ChatGPT*” e Machine Learning na educação. As tecnologias como a plataforma FVNexA são ideias excelentes para fornecer um ambiente de aprendizagem adaptativo que atenda às necessidades individuais de cada aluno. Assim, o uso integral permite identificar as necessidades e promover uma aprendizagem eficaz, ao solucionar gestões de tempo e de recursos educacionais, que foquem em atividades práticas e personalizadas, uma vez que as tarefas repetitivas são automatizadas.

Contudo, apenas dos muitos benefícios, a integração da tecnologia na educação apresenta desafios significativos. Além de investir na formação de professores e prevenir a exclusão digital, a implementação dessas ferramentas precisa ser devidamente estruturada, uma vez que a desigualdade de acesso a dispositivos e a internet é um obstáculo significativo em muitas regiões do Brasil, podendo ampliar a disparidade educacional. É, portanto, fundamental que iniciativas como FVNexA sejam acompanhadas de políticas públicas abrangentes, para que todos os estudantes independentemente da sua localização geográfica ou de condição socioeconômica, possam beneficiar das oportunidades oferecidas pela a tecnologia educacional.

4.1 DEFINIÇÃO E PROPÓSITO DOS ITEMNETS COMO FVNexA NO CONTEXTO EDUCACIONAL

O mundo digital trouxe um novo conjunto de conceitos e ferramentas que revolucionaram muitas áreas da educação, uma dessas inovações é o aprimoramento dos Itemnets como FVNexA, tem que se mostrar importante para otimizar o desempenho e aumentar a produtividade. O aprimoramento de itens tecnológicos como o FVNexA é essencial para renovação e qualidade do ensino, à medida que a tecnologia evolui, as ferramentas educativas devem adaptar-se a estes desenvolvimentos para satisfazer as necessidades de uma sociedade em constante mudança. O FVNexA, por exemplo, poderia incluir funcionalidades como plataforma de aprendizagem interativa e sistemas de avaliação eficiente, para facilitar no aprendizado tanto do professor quanto para os alunos. Por isso, investir no desenvolvimento e aprimoramento dessas ferramentas é necessário para melhorar o sistema educacional.

Diante Matos (2020) a utilização da ferramenta torna-se um “ItemNet”, definida como matéria-prima empregada ou adaptada pelo o trabalho do professor. Por exemplo, o aplicativo WhatsApp, que foi originalmente criado para conectar pessoas e promover a comunicação, mas por meio de seus conjuntos de ferramentas como: *Status*, *Chat* em grupos e Vídeo

chamada, teríamos os ItemNet – termo invariável quanto ao número – que pode ser muito bem aplicado em aula, como uma ferramenta que permite o conhecimento de forma inteligente e criativa, ao qual dependerá do agente professor que irá utilizar de forma que leve os estudantes para além das experiências comuns.

Com isso, o uso de itens como o FVNexA no ambiente educacional promove a personalização do aprendizado, com tecnologias mais sofisticadas, é possível criar sistemas que se adaptem ao ritmo e às necessidades específicas de cada aluno, permitindo que o ensino seja mais direcionado e individualizado. No caso do FVNexA, a inteligência artificial pode ser integrada em plataformas de aprendizado, sistemas de ensino automatizados e ferramentas de avaliação inteligentes, tornando a educação mais eficiente e acessível, garantindo que todos tenham a oportunidade de demonstrar suas habilidades e conhecimentos de maneira adequada.

O impacto das ferramentas digitais foi exponencial em todos os níveis educacionais. Assim, a preocupação com a construção de competências digitais por alunos e professores atingiu um novo patamar, principalmente na educação à distância. Educação à distância pós-pandemia [...]. O papel do educador é fundamental nesse modelo, confirmando a necessidade de contar com recursos técnicos e pedagógicos para aprimorar as competências dos discentes para que possam atuar com sucesso no âmbito digital. (Mattar,2022, p.5)

Dessa forma, o autor reflete o impacto que as ferramentas digitais tiveram uma alta importância no ensino, especialmente no contexto EaD, que se tornou ainda mais relevante após a pandemia, assim a tecnologia passou a ser considerada uma peça-chave na educação, mais também trouxe novos desafios, tanto para os alunos quanto aos professores, no que se refere ao desenvolvimento tecnológico.

Em concordância com Souza (2023) existem muitas opções para organizar as ferramentas, aplicativos, programas de software e entre outros, que podem ser utilizados com o ItemNet, como exemplo o *WhatsApp*, que através da aba “*Status*”, o professor, durante a aula agendada, poderá fazer perguntas, enquetes ou pesquisas a serem realizadas individualmente ou até mesmo em grupos através da “*Chamada de vídeo*” aos estudantes, sem dúvidas tornará o ensino mais atrativo e interessante ao participar das atividades propostas pelo o professor durante o ensino, tudo isso possibilitado por intermédio do uso de uma Ferramenta Virtual Não exclusiva à aprendizagem (FVNexa), se tornando um ItemNet *WhatsApp*.

Por fim, com o uso de tecnologias de ponta, os alunos têm a oportunidade de

desenvolver competências digitais e técnicas altamente valorizadas no mercado de trabalho atual, integrado estes avanços no currículo escolar, a educação não só melhora a aprendizagem imediata, mas também permite que os estudantes se adaptem às mudanças tecnológicas mais diversificadas. Dessa forma, os itens aprimorados ItemNet como FVNexA não apenas beneficiam os estudantes, mas também fortalecem o corpo docente e, conseqüentemente, todo o sistema educacional.

5 METODOLOGIA

A revisão de literatura está ligada a construção de uma fundamentação teórica para responder a problemática formulada para nortear a pesquisa. Este método de pesquisa resulta do processo de levantamento e análise dos temas escolhidos através da realização um mapeamento pré-realizado de outros estudos. Esta decorre de pesquisas em documentos – artigos; monografias; e teses – anteriores para afirmar ou não conhecimento já existente sobre determinado assunto, ou seja, são utilizados dados já trabalhados por autores e pesquisadores registrados para atualizar o conhecimento (Fonseca, 2002).

A técnica da pesquisa é documental de abordagem qualitativa, pois através de características específicas buscou estudar um grupo específico, nesse caso, os docentes e discentes da disciplina de língua portuguesa que utilizam as ferramentas digitais – ItemNet – para o aprendizado – FVNexA (Severino, 2013).

A coleta de dados deu-se por meio base de dado eletrônico, *google school*, utilizando os seguintes descritores: “ItemNet”; “FVNexA”; “Tecnologia educacional”; “Educação na pandemia”; “ItemNet” e “língua portuguesa”.

A análise dos dados obtidos em base de dados eletrônicos foi delimitada de acordo com os critérios de inclusão e exclusão, como demonstrado na Figura 1:

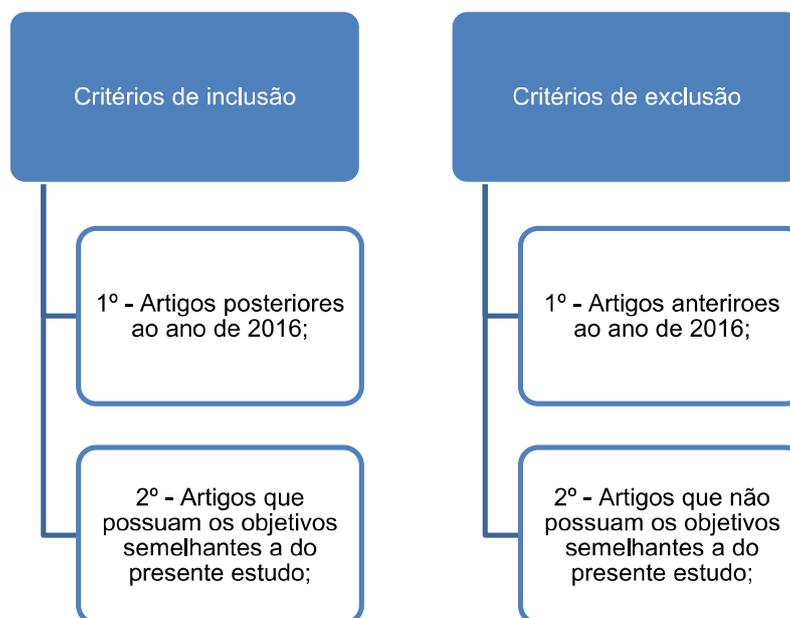


Figura 1 – Critérios de inclusão e exclusão;

Elaboração própria, 2024.

O primeiro critério de inclusão é a seleção dos artigos de 2016 a 2024, sendo descartados os estudos anteriores ao ano de 2016; O segundo critério de inclusão é a seleção de artigos com objetivos semelhantes, sendo descartados os estudos com objetivos diversos ao pretendido nesse estudo. Após essas etapas, foram realizadas leituras críticas e aqueles artigos que atenderam aos quesitos fim desse estudo foram selecionados. Desta maneira, foram selecionados nove artigos para compor os resultados e discussão.

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os achados dessa pesquisa (Tabela I) verificaram que todos os estudos foram localizados entre os anos de 2019-2024, texto completo, disponíveis *online*, assim, 100% (n=09) em português, sendo referente ao uso da FVNexA no contexto educacional.

Tabela 1 – Caracterização dos resultados encontrados segundo Autor, ano, títulos e principais resultados;

Autor (Ano)	Título(s)	Principais resultados
Moreira, R. G. de A., Matos, D. P. de, & Pessoa, E. A. S. (2024)	O podcast como gênero discursivo-digital: história, usos e definições atuais	Este artigo explora o conceito e a complexidade de definição do podcast, reconhecendo que a literatura sobre o tema ainda é escassa e que muitas discussões estão por vir. Assim como os gêneros discursivos e digitais, o podcast tem como principal objetivo compartilhar conteúdo sobre uma variedade de temas, que podem incluir sociedade, cultura, educação, saúde, religião e espiritualidade, entre outros. Cada episódio ou programa é criado em torno de um tema específico e pode assumir diferentes formatos e durações.
SANTOS, Samara Cornélio Fernandes dos et al. (2023)	As TDIC e o letramento digital: práticas docentes da sala de aula remota para a regular	Este estudo teve como objetivo investigar o uso das ferramentas digitais mais recorrentes no ensino remoto emergencial, adotado pelos professores de língua portuguesa, e sua continuidade após o retorno às aulas presenciais. O foco principal foi compreender como essas tecnologias foram apropriadas e quais impactos trouxeram para as práticas docentes. Um dos primeiros questionamentos levantados foi identificar quais ferramentas foram mais utilizadas durante o ensino remoto. A pesquisa apontou que o WhatsApp foi a ferramenta mais recorrente entre os professores, seguido pelo Google Meet e o Zoom. Esse dado foi confirmado pelos participantes, embora não tenha sido possível obter uma resposta oficial da Secretaria de Educação do município sobre o tema.
MEDEIROS, Julieta Vilar et al. (2023)	A FVNexA Whatsapp e a retextualização na oralidade: Contação de história na educação infantil	Esta dissertação de mestrado teve como objetivo investigar o impacto do uso da ferramenta WhatsApp no contexto da Educação Infantil, buscando compreender como essa tecnologia pode auxiliar o trabalho

		docente, apesar de não ter sido originalmente desenvolvida com fins educacionais. O interesse da pesquisadora surgiu da observação da crescente presença do WhatsApp no cotidiano dos brasileiros e da curiosidade em entender como os alunos da Educação Infantil reagiriam à aplicação dessa ferramenta em atividades escolares.
SOUZA, FILLIP HAMURABY FLORIANO (2023)	Literatura e RPG: Experimentos via FVNexA	Esta pesquisa teve como objetivo inovar o ensino da literatura por meio do uso de uma ferramenta não originalmente desenvolvida para o contexto educacional: o RPG, uma forma de FVNexA. A investigação procurou verificar se o RPG pode efetivamente contribuir para o ensino da literatura e, ao mesmo tempo, aprimorar as habilidades de leitura, escrita e outras competências sociais dos alunos.
GABI, Wuilians Jonys Tavares et al. (2022)	A ferramenta virtual <i>Vocaroo</i> como recurso pedagógico no ensino de língua portuguesa na modalidade oral.	Esta pesquisa trouxe conclusões significativas sobre o uso da oralidade e suas dimensões no ensino em sala de aula, destacando o impacto de ferramentas digitais como o <i>Vocaroo</i> . A pesquisa demonstrou que o <i>Vocaroo</i> , uma ferramenta digital simples e acessível, se converteu em uma FVNexA, ou seja, uma ferramenta não originalmente educativa, mas adaptada com sucesso para fins pedagógicos. O uso do <i>Vocaroo</i> foi acessível a todos os alunos, sendo gratuito e democrático.
SANTOS, Débora Sandyla de Araújo dos et al. (2021)	Atuação docente em tempos de cibercultura: reflexões sobre ferramentas virtuais e ensino na modalidade EAD via Zoom	Esta pesquisa buscou explorar o uso de ferramentas virtuais não exclusivas à aprendizagem (FVNexA), como o Zoom, para o ensino de línguas adicionais na modalidade de Educação a Distância (EaD). O estudo teve como objetivo principal investigar a transformação do Zoom, originalmente um ItemNet, em uma FVNexA, potencializando seu uso pedagógico no ensino de idiomas. A pesquisa se desenvolveu em tempos de ensino remoto emergencial (ERE) e analisou como essa ferramenta pode aproximar docentes e discentes, mesmo no ambiente virtual.

Elaboração própria, 2024.

A tabela 1 resume diversos estudos sobre o uso de ferramentas digitais no ensino com

ênfase em ferramentas virtuais não específicas para aprendizagem (FVNexA). Estes estudos demonstram o impacto destas tecnologias nas atividades educativas, presenciais e a distância, e destacam a adaptação de ferramentas de origem não educativa ao contexto educacional.

Estudos que investigam o uso de ferramentas digitais não pedagógicas no ensino trazem uma série de descobertas e inovações que enriquecem o processo educacional, especialmente na educação a distância (EAD) e na educação a distância emergencial (ERE). É amplamente aceito que esses dispositivos, chamados de dispositivos virtuais de aprendizagem não automatizados (FVNexA), tem o potencial de transformar o processo de ensino e aprendizagem mesmo que não tenham sido projetados para esse fim.

O estudo de Moreira, Matos e Pessoa (2024) mostra como os podcasts podem ser feitos como forma de comunicação digital. Embora as notícias sejam principalmente uma ferramenta de entretenimento e informação, as notícias são cada vez mais utilizadas em contextos educativos. A sua versatilidade de criar diversos tipos de conteúdo (sociais, culturais e educacionais) em diferentes formas e durações, assim alunos e professores podem participar. O artigo defende que o podcast não é apenas um meio de comunicação, mas também uma poderosa forma de informação e instrução que proporciona aos alunos uma forma diferente de interagir e aprender, o que também é defendido por Marcushi (2003), que fala sobre a evolução dos gêneros discursivos na era digital.

O trabalho de Santos *et al.* (2023) destacam o uso contínuo da tecnologia digital de informação e comunicação (TDIC) durante o retorno das aulas presenciais, fenômeno que também foi observado em outros estudos, como o de Kensky (2010). Este estudo mostra que o *WhatsApp*, embora muito utilizado no dia a dia, tornou-se uma ferramenta frequente na educação, principalmente no ensino a distância. A facilidade de utilização e familiaridade dos alunos e professores com esta plataforma facilitaram a sua integração no processo de ensino. Após o regresso as salas de aulas presenciais, a utilização do TDIC é uma prática comum, representando uma mudança para a aprendizagem combinada, onde a aprendizagem digital complementa a aprendizagem tradicional.

Essa permanência de ferramentas digitais nas práticas educacionais foi igualmente observada por Medeiros *et al.* (2023), que estudou o impacto do *WhatsApp* na educação infantil, mostrando como a ferramenta foi adaptada com sucesso às atividades escolares, mesmo sem ter sido desenvolvida para esse fim, assim explorando como o uso do *app* na educação infantil, pode ser adaptado para incentivar a oralidade e interação entre professor e estudante. A ideia de transformar uma ferramenta inicialmente destinada à comunicação pessoal em uma plataforma educacional reflete ao conceito de retextualização digital,

mencionado por autores como Rojo (2012), que ao usar *WhatsApp* para atividades como contar histórias, mostra como as ferramentas digitais podem ser flexíveis para envolver os alunos de forma divertida, mesmo desde os primeiros estágios da educação.

A pesquisa de Souza (2023) é inovadora ao explorar o uso do *RPG* no ensino de literatura, o *RPG*, outra FVNexA, é adequado para aprimorar o ensino de literatura, melhorando não só a leitura e a escrita dos alunos, mas também as habilidades sociais como cooperação e comunicação. Este estudo mostra que o *RPG* é uma ferramenta versátil que pode ser utilizada em diferentes níveis educacionais, tornando o ensino de textos uma experiência interativa e envolvente. Esta forma de educação vai ao encontro da perspectiva de Freire (1996), que enfatiza a importância da comunicação e da interação no processo de aprendizagem e promove uma colaboração significativa. O *RPG*, como FVNexA, vai além do ensino passivo e transforma o estudante em protagonista de seu próprio aprendizado.

Outro exemplo de adaptação de uma ferramenta digital simples é utilizar o *Vocaroo* no aprendizado da língua portuguesa. O *Vocaroo*, originalmente é uma ferramenta de gravação de áudio, que evoluiu para uma FVNexA, que permite trabalhar a expressão oral em sala de aula. O estudo destaca a acessibilidade e simplicidade da ferramenta, que graças a sua flexibilidade e facilidade de uso, tem sido eficaz no envolvimento dos alunos nas atividades de produção oral, principalmente no ensino de linguagem (Gabi et al. 2022).

Segundo Coscarelli (2016) o uso dessas ferramentas digitais pode complementar métodos tradicionais, como a escrita, sem substituí-los, mas criando novas formas de aprendizagem. Por fim, o estudo de Santos et al. (2021) investiga o uso do *Zoom* no ensino de línguas na modalidade Educação a Distância (EAD). A pesquisa mostra como o *Zoom*, outra FVNexA, foi adaptado para o contexto pedagógico, facilitando a interação entre professores e alunos durante o ensino a distância. As funcionalidades do *Zoom*, como o compartilhamento de tela e áudio, permitem que os alunos participem de forma mais ativa nas aulas, superando a sensação de distância frequentemente associada ao ensino online. Os autores concluem que embora as ferramentas digitais sejam importantes, o papel do professor como facilitador é fundamental para o sucesso da aprendizagem.

Esses estudos destacam o potencial transformador das FVNexA no ambiente educacional, em consonância com o que Matos (2020) afirma sobre a capacidade das ferramentas digitais em promover inovação nas práticas pedagógicas. Seja no ensino de línguas, literatura ou na utilização de *podcasts* e *WhatsApp*, as FVNexA mostram-se instrumentos valiosos, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem, especialmente em tempos de cibercultura e ensino remoto emergencial. Essa adaptação reforça o papel

central do professor, atuando como mediador no processo de ensino e aprendizagem, segundo Moran (2009) que enfatiza a importância de um professor atuante e facilitador no uso das tecnologias digitais.

A pesquisa apresentada mostra a crescente utilização de ferramentas digitais como *Podcast*, *WhatsApp*, *Zoom*, *RPG* e *Vacaroo* no contexto educacional, as FVNexA são utilizadas para criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, participativos e interativos, permitindo que os professores inovem nas suas práticas de ensino. Estas ferramentas, embora não sejam de origem acadêmica, apresentam grande potencial para enriquecer o ensino, uma vez que o papel do professor como mediador é sempre importante para o sucesso do programa educacional. As ferramentas de tecnologia digital desempenham um papel cada vez mais necessário na educação, seja na aprendizagem a distância, semipresencial ou presencial, ampliando as oportunidades de interação e aprendizagem.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo mostra o uso crescente de tecnologias digitais em situações educacionais modernas, especialmente no ensino da língua portuguesa. A introdução do ItemNets como ferramentas de ensino transforma o FVNexA – Ferramenta Virtual de Aprendizagem e Ação, que promove uma nova dinâmica no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando métodos e interações mais flexíveis que se adaptam as necessidades atuais.

Nos últimos anos, a introdução da tecnologia no ambiente educacional mudou a forma de transferir e adquirir conhecimento e proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e acessível. A interligação proporcionada pela internet e pelo os dispositivos móveis permitiu democratizar o acesso à educação, especialmente em áreas remotas ou com pouca infraestrutura. Como destaca Maturana (2001), embora a tecnologia amplie nossas possibilidades de atuação, sua eficácia depende da forma como escolhemos utiliza-la e de nossos objetivos educacionais.

O uso adequado da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem traz muitos benefícios. Segundo Nascimento (2016), amplia os recursos disponíveis aos professores, tanto matérias quanto métodos, e estimula o trabalho individual, a criatividade e o trabalho dos alunos, as ferramentas como videoconferências, fóruns de discussão e bibliotecas digitais oferecem a oportunidade de aprendizagem colaborativa e troca de experiências e promovem a interação entre estudantes de diferentes origens e culturas.

A pandemia da COVID-19 apresentou desafios sem precedentes ao setor educacional, acelerado a implementação do ensino a distancia (EAD) como solução emergencial para mitigar os efeitos da crise no calendário letivo, esta solução mostra a importância da tecnologia como parceira eficaz para sustentar a aprendizagem, embora existam desvantagens significativas como a falta de conhecimento de muitos profissionais na utilização de ferramentas tecnológicas e a falta de acesso á internet e a equipamentos para alunos e professores.

Os avanços da tecnologia na educação, exemplificados pelo o uso de ferramentas como FVNexA e ItemNet, transformaram significativamente o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando um ambiente mais dinâmico, interativo e acessível para alunos e professores. A pandemia da COVID-19 acelerou esse desenvolvimento e destacou a comunicação tecnológica como importante parceira da própria educação, principalmente no modelo de ensino a distância (EaD). No entanto, a introdução destas

tecnologias também revelou desafios como a necessidade de formar professores e abordar a exclusão digital em algumas regiões.

A pesquisa apresentada sobre o uso de ferramentas virtuais não específicas para a aprendizagem (FVNexA) mostra a crescente importância da tecnologia digital no ambiente educacional. Embora essas ferramentas, como *WhatsApp*, *Zoom*, *Podcasts* e *RPG*, não tenham sido originalmente desenvolvidas para fins educacionais, foram adaptadas com sucesso para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Ao promover uma educação mais dinâmica e interação, a FVNexA amplia as oportunidades de interação, promovendo a aprendizagem individual e colaborativa.

Este estudo também enfatiza a importância da formação contínua dos professores, que devem acompanhar os mais recentes desenvolvimentos tecnológicos para desempenharem eficazmente o seu papel de intermediários do conhecimento. A familiaridade dos professores com as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) é essencial para descobrir o potencial destas ferramentas e promover uma educação mais completa e focada nas novas exigências da sociedade digital.

No entanto, a eficácia desta transformação digital na educação depende diretamente da formação de especialistas. Para que haja um uso eficaz da tecnologia no ensino, é importante que os professores estejam dispostos a orientar seus alunos sobre os recursos tecnológicos, estudando as vantagens e possíveis desvantagens do seu uso contínuo.

A rápida transição para o ensino a distância revelou que a formação tecnológica de professores e alunos é essencial para garantir um ensino eficaz no ambiente virtual. A falta de preparo e de ferramentas adequados tem criado uma discrepância no processo ensino-aprendizagem, trazendo desafios para os ambos os lados. No entanto, a pandemia também destacou a necessidade de avanços na implantação de tecnologias educativas de uma forma mais estruturada e planejada, garantindo que estas ferramentas sejam efetivamente integradas no currículo escolar.

A personalização do ensino, possibilitada por plataformas digitais e sistemas de inteligência artificial, é uma das principais vantagens da FVNexA, permitindo que os alunos aprendam no seu ritmo e de acordo com as suas necessidades. Ferramentas como o *WhatsApp*, originalmente criada para a comunicação social, foi adaptada para o uso educacional, mostrando como a criatividade dos professores pode transformar a vida digital cotidiana em um educacional produtivo.

A flexibilidade das FVNexA, demonstrada em estudos que exploram o uso de *podcasts*, *RPGs* e ferramentas de áudio como o *Vocaroo*, permite que os professores inovem suas

práticas, oferecendo novas de engajamento e aprendizagem. No mais, o papel do professor permanece central neste processo, como mediadores e facilitadores, os professores tem a responsabilidade de adaptar estas ferramentas às necessidades dos seus alunos, garantindo que a tecnologia não seja apenas um recurso adicional, mas uma parte integrante e significativo do processo de ensino.

Além disso, os resultados da pesquisa mostram que o uso adequado de ItemNets no ensino de português promove o interesse e o engajamento dos alunos, tornando a aprendizagem mais interessante e significativa. A combinação de recursos digitais como práticas de ensino inovadoras permite não só a absorção do conteúdo do programa, mas também o desenvolvimento de competências críticas, ampliando assim a capacidade dos alunos de interagir com ferramentas digitais e construir uma nova compreensão.

Nesse sentido, a formação contínua dos profissionais de educação e a especialização no uso de ferramentas digitais são essenciais para acompanhar as transformações da educação no mundo contemporâneo. A integração de tecnologias, como ItemNets e FVNexA, deve ser realizada de forma organizada que permita a professores e alunos uma adaptação eficaz á nova realidade digital, sem esquecer a qualidade do ensino. A crise provocada pela COVID-19 serviu de alerta sobre a importância de investir em infraestruturas tecnológicas e políticas de formação, garantindo um futuro educativo mais preparado para os desafios da era digital.

Por fim, é necessário um investimento contínuo na formação de professores e em infraestrutura técnicas para garantir uma utilização eficaz e generalizada desta ferramenta. O sucesso da implementação do FVNexA no ambiente educacional depende da capacidade dos professores e alunos de se adaptarem a tecnologia e de participarem na aprendizagem da participação e da prontidão para as necessidades do século XXI. Portanto, a FVNexA, quando bem integradas, tem o potencial de transformar profundamente a educação, promovendo um ensino mais colaborativo, crítico e eficiente.

REFERÊNCIAS

CATANANTE, Flávia. DANTAS, Iranéia Loiola de Souza. CAMPOS, Rogério Cláudio de. Aulas on-line durante a pandemia: condições de acesso asseguram a participação do aluno?. **Revista Científica Educação**. v.4, n.8, 2020. Disponível em: <https://periodicosrefoc.com.br/jornal/index.php/2/article/download/36/37>. Acesso em: 25 de set. de 2024.

COSCARELLI, Carla. RIBEIRO, Ana Elisa. Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades educativas. **Revista Educação do Vale dos Arinos – RELVA**. v.3, n.1, 2016. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/relva/article/view/1468>. Acesso em: 09 de out. de 2024.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 2016.

GABI, Wuilians Jonys Tavares. **A ferramenta virtual *Vocaroo* como recurso pedagógico no ensino de língua portuguesa na modalidade oral**. Mestrado em Linguística e ensino. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/27552/1/WuiliansJonysTavaresGabi_Dissert.pdf. Acesso em: 09 de out. de 2024.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. **Rev. Bolema**. V.29, n.51, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/9NNK8ZZ5vq5XNKjm9nBZzGj/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 09 de out. de 2024.

LEITE, Werlayne S. S.; RIBEIRO, Carlos A. N. A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios. **Revista Internacional de Investigación en Educación, Pontificia Universidad Javeriana**. v.5, n.10, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896010.pdf>. Acesso em: 09 de out. de 2024.

LEMOS, C. A.; MATOS, Denilson P. de. **Refletindo sobre EaD e Letramento Digital: O que cultura tem a ver com isso?** 1. ed. Curitiba: Editora Prottexto, 2016.

Marcuschi, L. A. **Gêneros Textuais: Definição e funcionalidade**. In: *Anais do GELNE – Grupo de Estudos Linguísticos do Nordeste*, v. 3. 2003. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/133018/mod_resource/content/3/Art_Marcuschi_G%C3%AAneros_textuais_defini%C3%A7%C3%B5es_funcionalidade.pdf. Acesso em: 09 de out. de 2024.

MATOS, D. P dos. **FVNexA: agentes, contextos e ItemNet**. Curitiba: CRV, 2020.

MATOS, Denilson P. de; RODRIGUES, Enildo da Paixão. Ferramentas virtuais na construção de estratégias de ensino: considerações sobre o conceito adorniano de indústria cultural. **Interdisciplinar • Edição Especial**. Ano VIII, v.17, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/interdisciplinar/article/view/1343>. Acesso em: 09 de out. de 2024.

MATOS, Denilson Pereira de. **FVNexA: ferramentas virtuais não exclusivas à**

aprendizagem em tempos de COVID-19. João Pessoa: Editora UFPB, 2020. E-book. 129 p. ISBN 978-65- 5942-037-7. Disponível em: <http://www.editora.ufpb.br/sistema/press5/index.php/UFPB/catalog/book/763>. Acesso em: 24 de set de 2024.

MATTAR, João. **Educação a Distância Pós-Pandemia: uma visão do futuro.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2022.

MATURANA, Humberto R. et al. **Cognição, ciência e vida cotidiana.** Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

MEDEIROS, Julieta Vilar. **A FVNexA whatsapp e a retextualização na oralidade: contação de história na educação infantil.** Mestrado em Linguística e Ensino. Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/31495/1/JulietaVilarMedeiros_Dissert.pdf. Acesso em: 09 de out. de 2024.

MIRANDA, Kacia Kyssy Câmara de Oliveira. *Et al.* **Aulas remotas em tempo de pandemia: Desafios e percepções de professores e alunos.** VII Congresso Nacional de Educação – Conedu. 2020. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA_ID5382_03092020142029.pdf. Acesso em: 26 de set. de 2024.

Moran, J. M. (2009). **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papyrus.

MOREIRA, R. G. de A. MATOS, D. P. de. PESSOA, E. A. S. O podcast como gênero discursivo-digital: história, usos e definições atuais. **Revista Do Programa De Pós-Graduação Em Letras Da UERJ.** v.61, n.31. 2024. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/matraga/article/view/77272>. Acesso em: 10 de out. de 2024.

NASCIMENTO, J. F. T. F. **A Utilização da plataforma Arduino na realização de trabalho experimental em aulas de Ciências Naturais.** 2016. 198 f. Dissertação Mestrado em Didática das Ciências da Natureza e da Matemática. Instituto Politécnico do Porto, Porto. Disponível em: <https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/11360>. Acesso em: 10 de out. de 2024.

PEIXOTO, J. ARAÚJO, C. H. S. Tecnologia e Educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. **Educação & Sociedade.** v.33, n.118 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/fKjYHb7qD8nK4MWQZFchr6K/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 de out. de 2024.

POZO, J.I. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento.** In: *Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC: guia do cursista / Maria Umbelina Caiafa Salgado, Ana Lúcia Amaral.* Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação à Distância. 2008. Disponível em: <http://udemo.org.br/A%20Sociedade.pdf>. Acesso em: 10 de out. de 2024.

ROJO, R. H. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial.2012.

SANTOS, Débora Sandyla de Araújo dos. **Atuação docente em tempos de cibercultura: reflexões sobre ferramentas virtuais e ensino na modalidade EAD via Zoom.** Mestrado

em Linguística e ensino. Universidade Federal da Paraíba. 2021. Disponível em:
[https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/22563/1/D%c3%a9boraSandylaDeAra%
%c3%bajoDosSantos_Dissert.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/22563/1/D%c3%a9boraSandylaDeAra%c3%bajoDosSantos_Dissert.pdf). Acesso em: 10 de out. de 2024.

SANTOS, Samara Cornélio Fernandes dos. **As TDIC e o letramento digital: práticas docentes da sala de aula remota para a regular**. Mestrado em Linguística e ensino. Universidade Federal da Paraíba. 2023. Disponível em:
[https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/31503/1/SamaraCorn%
%c3%a9lioFernandesDosSantos_Dissert.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/31503/1/SamaraCorn%c3%a9lioFernandesDosSantos_Dissert.pdf). Acesso em: 10 de out. de 2024.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SOUZA, Phillip Hamuraby Floriano de. **LITERATURA E RPG: EXPERIMENTOS VIA FVNEXA**. Curso de Letras. Universidade Federal da Paraíba. 2023. Disponível em:
[https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/28898/1/FILLIP%20HAMURABY%20
FLORIANO%20DE%20SOUZA_SOUZA%2c%20Phillip%20%282023%29%20Literatura%20
e%20RPG%20experimentos%20via%20FVneXA.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/28898/1/FILLIP%20HAMURABY%20FLORIANO%20DE%20SOUZA_SOUZA%2c%20Phillip%20%282023%29%20Literatura%20e%20RPG%20experimentos%20via%20FVneXA.pdf). Acesso em: 10 de out. de 2024.

SOUZA, Katia Reis de. SANTOS, Gideon Borges de. RODRIGUES, Andréa Maria dos Santos. A educação no retorno às aulas pós-pandemia: a visão de professores em exercício de direção sindical. **Interface**. v.28, n.06, 2024. Disponível em:
<https://www.scielo.org/article/icse/2024.v28/e240035/pt/#> . Acesso em: 26 de set. de 2024.