



SERES E SABERES EM EVOLUÇÃO: METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS E MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Iara Mikal Holland Olizaroski – iaramikal@hotmail.com

Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Unioeste, Cascavel, Paraná, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0002-0981-2131>

Cleuza Maria Reichert – profcleuzareichert@gmail.com

Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Unioeste, Cascavel, Paraná, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0001-7501-048X>

Andreia Jaqueline Bach – andreia.bach@escola.pr.gov.br

Colégio Estadual Cívico Militar Frentino Sackser, CECMFS, Marechal Cândido Rondon, Paraná, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0002-2948-5852>

Beatriz Helena Dal Molin – biabem2001@gmail.com

Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Unioeste, Cascavel, Paraná, Brasil;
<https://orcid.org/0000-0001-8231-2435>

RESUMO: Tomando como alicerce a linguagem como prática de interação social preconizada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o ensino por metodologias participativas aplicadas em consonância ao modelo de Ensino Híbrido (EH), imprescindível nos dias atuais, apresentamos, neste artigo, a experiência vivenciada em um colégio estadual cívico militar do estado do Paraná, ancorada na aplicação de atividades didático-pedagógicas distintas, por nós elaboradas, capazes de garantir a aprendizagem por meio do contato direto com a Tecnologia de Comunicação Digital (TCD), a partir da utilização das mídias. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, sustentada na teoria da Linguística Aplicada (LA), a qual, em conformidade com a BNCC, tem por objeto de estudo, a linguagem como prática social, pois, assim como Dal Molin (2003), Moita Lopes (2006) e Serres (2013), os quais versam sobre a urgência de mudanças do modelo de ensino tradicional e instigam a busca de modelos mais condizentes com a atual demanda de alunos, nascidos na era digital, afiançamos que a aprendizagem concretiza-se mais eficazmente a partir da motivação e do protagonismo dos alunos em constante busca pela construção do conhecimento. Tais atividades nos levaram a concluir que as metodologias participativas em consonância com as mídias digitais são cruciais para o desenvolvimento de diversas competências apontadas pela BNCC, bem como para a apropriação das linguagens multimodais presentes nas plataformas midiáticas e para o aprendizado oriundo das interações sociais, sob uma visão crítica do que estabelece a BNCC e o que a realidade nos oferece em termos de exequibilidade.

PALAVRAS-CHAVE: BNCC; Ensino Híbrido; Metodologias Participativas; Mídias na Educação.

1 INTRODUÇÃO

As metodologias participativas¹ têm sido pauta de discussões no meio educacional quando o assunto em evidência é o protagonismo do aluno em busca de sua aprendizagem². O termo protagonismo

¹ A expressão “metodologias participativas”, neste artigo, é por nós utilizada em substituição a metodologias ativas, pois julgamos que, desta forma, atribuímos maior conotação à ação conjunta e conectada digitalmente, resultando no conjunto metodologias participativas-alunos protagonistas.

² Conforme Assmann (1998), “o termo pretende frisar o caráter de processo e personalização que está semanticamente embutido na terminologia disponível em outros idiomas, por exemplo, no it. *apprendimento*; no ingl. *learning, learning*

passou a ser utilizado na educação de forma sutil durante a formulação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ganhando força a partir de sua homologação em 2017. O conjunto metodologias participativas-alunos protagonistas, instiga o professor a buscar novos métodos didático-pedagógicos em sintonia com a evolução da tão aclamada Tecnologia de Comunicação Digital (TCD).

Enquanto profissionais inseridos neste processo, temos ciência de que as mudanças no sistema educacional não dependem somente de leis e/ou regulamentações, mas, sobretudo, do trabalho árduo – o qual é necessário devido à ausência de uma proposta mais atual de educação e à atualização do corpo docente por meio de formação continuada, bem como à falta de investimentos nas escolas – por parte de todos envolvidos nesse processo: governo; Secretaria de Estado da Educação (Seed); núcleos de educação; equipes diretivas e pedagógicas; professores; pais ou responsáveis legais e; obviamente, alunos. Ainda, conscientes de que somos seres em constante evolução, sabemos que a leitura, a reflexão e, principalmente as interações sociais influenciam a maneira de perceber o mundo. Assim, pautados em Dal Molin (2003), Moita Lopes (2006) e Serres (2013), os quais versam sobre a necessidade de um novo modelo de ensino aplicado mediante a utilização da TCD para fundamentar as práticas pedagógicas e oportunizar a construção de conhecimento e a emancipação dos sujeitos, tendo a BNCC como pano de fundo, nos dedicamos a elaborar uma proposta didático-pedagógica capaz de ir ao encontro dos alunos, enraizados na era digital, consolidando, assim, uma aprendizagem condizente com uma educação adequada ao século XXI.

Configura-se, portanto, como objetivo desta pesquisa de cunho qualitativo, embasada na Linguística Aplicada (LA), apresentar uma proposta didático-pedagógica, por meio da qual obtivemos resultados consistentes, endossando nossa teoria de que a educação tradicional, por si só, não trará resultados positivos. Ao contrário, depende do trabalho de profissionais engajados e comprometidos, os quais buscam, constantemente, metodologias inovadoras para atender às novas demandas.

No presente artigo expomos, primeiramente, breves conceitos sobre a BNCC, bem como sobre o ensino por metodologias participativas em consonância ao Ensino Híbrido (EH)³, implementado pelo governo do Paraná, modelo que intercala a educação presencial escalonada e síncrona remota. Logo após, explanamos como as mídias podem ser utilizadas na educação, apresentando a plataforma *Google Classroom* e as ferramentas *Google forms*, *Google Meet* e o *Jamboard* que têm feito parte do cotidiano escolar paranaense,

processes; no al. Lernen. Em port. temos aprendizado (foneticamente duro) e aprendizado (lavado com todas as águas behavioristas). Locuções com várias palavras são sempre possíveis, mas por vezes dão a impressão de circunlóquios pouco expressivos. Na língua francesa há quem se empenhe pelo mesmo tipo de neologismo: O termo ‘aprendizagem’ (‘apprentissage’) deve ceder o lugar ao termo ‘aprendência’ (‘apprenance’), que traduz melhor, pela sua própria forma, esse estado de estar-em-processo-de-aprender, essa função do ato de aprender que constrói e se constrói, e seu estatuto de ato existencial que caracteriza efetivamente o ato de aprender, indissociável da dinâmica do vivo” (ASSMANN, 1998, p. 128).

³ As aulas em formato híbrido foram implementadas pelo governo do Paraná por meio da Deliberação nº 01/CEE/PR, de 05 de fevereiro de 2021, a qual estabelece normas para a organização do ensino híbrido no ano letivo de 2021, no Sistema Estadual de Ensino do Paraná.

bem como alguns aplicativos como o *Canva*, o *Wordwall*, o *Wordart*, o *Pedlet* e o *Pixton*, os quais trazem resultados surpreendentes para a aprendizagem do aluno. Consolidando essa afirmativa, apresentamos o relato da produção de conhecimento por meio das metodologias participativas e o trabalho com mídias na educação, experienciado em um colégio cívico militar do estado do Paraná. E, por fim, as considerações finais, nas quais apontamos os resultados alcançados.

2 BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

A LA tem como objeto de estudos “a linguagem como prática social, seja no contexto de aprendizagem de língua materna ou outra língua, seja em qualquer outro contexto onde (sic) surjam questões relevantes sobre o uso da linguagem” (MENEZES; SILVA; GOMES, 2009, n. p.). Seguindo essa mesma linha, a BNCC preconiza, no componente curricular Língua Portuguesa (LP), o discurso como prática social de linguagens diversificadas em diferentes campos da atividade social. A BNCC, em conformidade com o Plano Nacional de Educação (PNE), atual documento norteador da Educação Básica, busca assegurar o desenvolvimento das aprendizagens, bem como garantir o amplo conhecimento capaz de identificar e organizar os saberes necessários e fundamentais a serem apreendidos pelos alunos, desde a Educação Infantil até o fim do Ensino Médio.

Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN) (BRASIL, 2017, p. 7).

A versão final da BNCC foi entregue pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) ao Conselho Nacional de Educação (CNE) em abril de 2017 e homologada em 20 de dezembro do mesmo ano, pelo então ministro da Educação. Após dois dias, o CNE apresentou a Resolução nº 2/2017, a qual institui e orienta que os estabelecimentos de ensino deveriam fazer suas adequações na Educação Infantil e no Ensino Fundamental durante o ano de 2018 para começar a implementar a BNCC em 2019 e o ano de 2020 seria o prazo máximo para sua total implementação em todo o Brasil.

A BNCC específica para o Ensino Médio foi homologada em 14 de dezembro de 2018 e sua implementação deveria iniciar em 2020 nas primeiras séries e finalizar em 2022, como um todo. Todavia, não foi bem assim que aconteceu na prática, pelo menos não no estado do Paraná, o qual inicia no corrente ano – 2021 – os preparativos para que a BNCC possa começar a entrar em vigência no Ensino Médio a partir de 2022.

Com a BNCC a organização curricular passa a ser por áreas do conhecimento, nas quais, as disciplinas serão ofertadas na forma de componentes curriculares, assim distribuídas:

Quadro 1 – Organização curricular conforme a BNCC

ENSINO FUNDAMENTAL		ENSINO MÉDIO	
ÁREAS DO CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES	ÁREAS DO CONHECIMENTO	COMPONENTES CURRICULARES
Linguagens	Língua Portuguesa Arte Educação Física Língua Inglesa	Linguagens e suas Tecnologias	Língua Portuguesa Arte Educação Física Língua Inglesa
Matemática	Matemática	Matemática e suas Tecnologias	Matemática
Ciências da Natureza	Ciências	Ciências da Natureza e suas Tecnologias	Biologia Física Química
Ciências Humanas	Geografia História	Ciências Humanas e Sociais Aplicadas	Geografia História Sociologia Filosofia
Ensino Religioso	Ensino Religioso		

Fonte: Elaborado pelas autoras com base em Brasil (2017)

A BNCC trabalha com competências, por ela definida como “a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2017, p. 8). Para toda a Educação Básica foram estipuladas dez competências as quais se entrelaçam “na direção de um arcabouço teórico interdisciplinar” (MOITA LOPES, 2006, p. 19). Foram, ainda, estipuladas competências para cada área do conhecimento, tanto do Ensino Fundamental quanto do Ensino Médio.

Referente ao Ensino Fundamental, a área de Linguagens tem seis competências específicas e o componente curricular LP, dez. Já no Ensino Médio, são sete as competências específicas da área de Linguagens e suas Tecnologias, para a qual é atribuída a “responsabilidade de propiciar oportunidades para a consolidação e a ampliação das habilidades de uso e de reflexão sobre as linguagens – artísticas, corporais e verbais, [...] que são objeto de seus diferentes componentes (Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa)” (BRASIL, 2017, p. 482).

O desenvolvimento das competências mobiliza uma série de habilidades. Destacamos neste artigo, a competência dez, específica de LP para o Ensino Fundamental, a qual enfatiza a necessidade de se “mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais” (BRASIL, 2017, p. 87).

Moita Lopes (2006, p. 22), preconiza que estamos vivendo “tempos de grande ebulição sócio-cultural-político-histórica e epistemológica [...] caracterizados por desenvolvimentos tecnológicos que afetam o modo como vivemos e pensamos nossas vidas tanto na esfera privada quanto pública”. Assim, buscando acompanhar o desenvolvimento da TCD, a BNCC dedica-se a converter os eixos do componente LP em práticas de linguagens, trabalhando os gêneros textuais de forma contextualizada em diversos campos de atuação, assim distribuídos:

Quadro 2 – Campos de atuação conforme a BNCC

ENSINO FUNDAMENTAL		ENSINO MÉDIO
ANOS INICIAIS	ANOS FINAIS	
Campo da vida cotidiana		Campo da vida pessoal
Campo artístico-literário	Campo artístico-literário	Campo artístico-literário
Campo das práticas de estudo e pesquisa	Campo das práticas de estudo e pesquisa	Campo das práticas de estudo e pesquisa
Campo da vida pública	Campo jornalístico-midiático	Campo jornalístico-midiático
	Campo de atuação na vida pública	Campo de atuação na vida pública

Fonte: Brasil (2017, p. 501)

As práticas de linguagem para LP do Ensino Fundamental dividem-se em oralidade, leitura/escrita, produção e análise linguística/semiótica. A produção envolve textos escritos e multissemióticos e a análise linguística/semiótica “envolve conhecimentos linguísticos – sobre o sistema de escrita, o sistema da língua e a norma-padrão –, textuais, discursivos e sobre os modos de organização e os elementos de outras semioses” (Brasil, 2017, p. 71). O Ensino Médio segue essa mesma linha, tendo como práticas de linguagem a leitura, escrita, produção de textos (orais, escritos, multissemióticos) e análise linguística/semiótica.

Cada eixo/prática de linguagem possui seus objetos de conhecimento, os quais por sua vez, têm objetivos de aprendizagem que resultam em conteúdos específicos que devem ser trabalhados em cada etapa da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio).

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes, experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens (BRASIL, 2017, p. 67).

Contemplando o proposto pela BNCC, ou seja, a busca pela garantia de uma educação mais significativa para os alunos e almejando “criar inteligibilidade sobre problemas sociais em que a linguagem tem um papel central” (MOITA LOPES, 2006, p. 14), afiançamos que, diante da implementação do EH no estado do Paraná, uma das formas de integrar os dois grupos de alunos – o presencial escalonado ao síncrono remoto – é por meio da aplicação de metodologias participativas e atividades didático-pedagógicas que abordam as mídias na educação, incentivando, assim, o protagonismo do aluno.

3 METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS E O ENSINO HÍBRIDO

O sistema educacional tradicional, pautado no uso de metodologias conservadoras, há décadas não responde aos anseios da sociedade. Nesse modelo de ensino, o professor cumpre o papel de detentor do saber e é apontado como um reproduzidor de conhecimentos, um transmissor de conteúdo. Esta realidade pede medidas urgentes, já discutidas há longa data por pensadores como Dal Molin (2003), Moita Lopes (2006) e Serres (2013), que abordam a necessidade de um novo olhar, de novos modelos de ensino e de metodologias condizentes para atender a demanda de alunos nascidos na era digital, que trazem *a priori* saberes distintos. Seres que vivem conectados tecnologicamente, com acesso a milhares de informações em tempo real, contudo, ainda despreparados, sem a devida orientação e direcionamento para o que de fato é relevante, a saber: a formação do sujeito e sua emancipação.

A preocupação com a eficiência da educação também é recorrente em Moran (2015). Esse pensador aborda as metodologias ativas, a qual denominamos de metodologias participativas, como uma possibilidade de mudança no ensino, um novo modelo de educação que pode servir como instrumento para alcançar a aprendizagem, pois propõem uma educação baseada na teoria da autodeterminação. Com as metodologias participativas, os alunos passam de meros espectadores passivos a seres ativos na construção do conhecimento. Contudo, para que isso aconteça,

[...] as metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes (MORAN, 2015, p. 6).

Segundo Moran (2015), não basta inserir as metodologias participativas e permanecer no ensino tradicional. Faz-se necessário a criação de novos modelos de ensino, como o híbrido, considerado uma tendência promissora na educação, visto que ele promove atividades que objetivam fortalecer as competências educacionais e a integração do aluno como o centro do processo da aprendizagem e considera que o conhecimento é baseado em competências cognitivas, pessoais e sociais, normalmente adquiridas pela autonomia e pelo protagonismo.

O EH é um modelo de ensino formal, flexível, que possibilita a inserção de metodologias participativas, que equilibram atividades, desafios e informações contextualizadas, capazes de desenvolver no aluno o senso de responsabilidade, a necessidade de se envolver nas atividades, como também, de encontrar motivação para a busca do conhecimento de modo integrado e autônomo. Para essa efetivação, faz-se necessária a imaginação, o conhecimento e o domínio tecnológico, bem como um olhar diferenciado por parte dos profissionais envolvidos no processo educacional. Isso só pode ocorrer por meio de formações continuadas que contemplem temáticas, proposições e desafios inéditos.

Vale salientar que aplicar metodologias participativas não se resume à reorganização das salas de aulas ou à utilização de outros espaços escolares, como os laboratórios, mas sim da criatividade, do conhecimento e do domínio por parte do professor para a elaboração e aplicação de atividades diferenciadas e desafiadoras, em constante experimentação e avaliação, garantindo a concretização das competências estipuladas pela BNCC.

Entendemos que quanto mais o conteúdo estiver contextualizado à realidade do aluno, maior será o aprendizado. Por isso, as metodologias participativas e o uso da TCD são considerados fundamentais, uma vez que estimulam o interesse no processo em busca da inteligência cognitiva. Nesse processo, o professor, embasado na BNCC, passa a ser um orientador desafiante, o qual propõe conteúdos e elege informações relevantes dentre as disponíveis nas mídias virtuais, com vista a enfatizar o conhecimento historicamente construído, direcionando o aprendizado e incentivando a interação de todos os alunos.

A TCD é a integração de todos os tempos e espaços, por meio dos quais “o ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital” (MORAN, 2015, p. 10), transformando o ambiente escolar em um espaço de aprendizagem ampliado, repleto de oportunidades de conhecimento. Essa interligação simbiótica passou a fazer parte do cotidiano escolar da rede pública do estado do Paraná a partir da implementação das aulas remotas emergenciais no ano de 2020⁴, a qual trouxe uma nova percepção, ainda que embrionária, para a realidade escolar, que até então estava desatualizada e despreparada para a inserção no mundo da TCD.

A utilização da tecnologia que transformou a aula presencial em remota, ofertada pela plataforma *Google Classroom* aos estudantes das escolas públicas do estado do Paraná, pode e deve impulsionar a concretização do EH na Educação Básica, diante da aplicação de metodologias ativas, em detrimento do ensino tradicional e em busca de estudantes mais autônomos e motivados a alcançar o conhecimento (DAL MOLIN; OLIZAROSKI; REICHERT, 2020, p. 605).

De fato, o modelo de ensino emergencial implementado causou a ruptura desejada no modo de ensinar e fez com que todos os envolvidos no processo educacional sentissem a necessidade de se reinventar para atender a demanda de alunos. Mesmo o estado não tendo ofertado capacitações para a aplicação da TCD em sala de aula em anos anteriores, nós, professores, buscamos o aprimoramento profissional e, assim, a tão sonhada mudança no sistema educacional começou a tomar forma. Sabemos que a maioria das escolas não está equipada para que essa mudança se concretize. Contudo, a realidade já deflagrou um grupo de profissionais preocupados e comprometidos com a aprendizagem, o que comprova um avanço significativo no sistema educacional.

⁴ A implementação das aulas remotas emergenciais no ano de 2020 se deu em cumprimento do Decreto nº 4.230, que aborda o distanciamento social, devido à pandemia do Novo Coronavírus.

4 MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

O conjunto de diversos meios de comunicação com a finalidade de transmitir informações e conteúdos, é denominado de mídia⁵. Esse universo abrange diferentes plataformas, como: televisão, rádio e *internet*, entre outros meios capazes de influenciar a vida na sociedade, fazendo-se presentes também no cotidiano escolar. No componente LP essa inserção oportuniza “a abordagem integrada das linguagens e de suas práticas, [...] [e] propõe que os estudantes possam vivenciar experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias” (BRASIL, 2017, p. 485).

A mídia divide-se em analógica e digital. Na primeira, a comunicação é unilateral, na qual o receptor não consegue interagir com o conteúdo abordado. A segunda, permite que haja interação facilitando a troca de informações.

A mídia mais antiga utilizada até o momento nas escolas é a impressa. Composta por jornais, revistas, fôlderes e catálogos. Em seguida foi inserida a mídia eletrônica, como a televisão, o rádio, o DVD e demais recursos audiovisuais. Contudo, ambas se configuram como formas de comunicação unidirecional, não permitindo a interação social. A mais atual – a mídia digital – é baseada em tecnologias como a *internet*, programas educacionais, aplicativos e jogos de computador, assim como a televisão digital, que tem como principal característica a interatividade. Para a efetiva construção do conhecimento, além da cultura do impresso, presente nos ambientes escolares, faz-se necessário “considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de linguagem” (BRASIL, 2017, p. 487).

A inserção da TCD no processo de aprendizagem marca um avanço relevante na proposição de atividades didático-pedagógicas, deixando visível uma preocupação outrora obscura: a inserção das escolas no mundo digital em consonância com as metodologias participativas, com o objetivo de efetivar o letramento midiático, que não pode ser reduzido às habilidades de leitura e escrita, mas “fazer novos usos e reinterpretações das competências já adquiridas agora em contato com as novas mídias comunicacionais disponíveis na atualidade” (RODRIGUES, 2015, p. 74).

A busca por metodologias de ensino mais flexíveis e criativas que instiguem os alunos a aprender ativamente por meio de práticas que elencam leituras, produções, desafios, jogos, atividades, interpretações e resolução de problemas, tem se tornado constante no ambiente escolar. Essas práticas servem de suporte para o aprimoramento didático-pedagógico. Contudo, a filtragem de informações deve ser estratégica e o professor precisa estar sempre atento à construção da identidade, aos projetos de vida e ao desenvolvimento das habilidades de compreensão e comunicação dos alunos.

⁵ O termo mídia, em inglês *media*, está radicado no latim como *media*, plural de *medium*, meio. Tem uma versão simplificada no inglês: *mass*, que consiste justamente na expressão utilizada para se referir aos meios de comunicação em massa.

A mudança nos modelos de ensino, apontada por Dal Molin (2003), Moita Lopes (2006) e Serres (2013) e, também, preconizada pela BNCC, está tomando forma. O acesso a plataformas, programas e aplicativos facilita a criação de ambientes virtuais e interliga alunos e professores por meio da *internet*, causando uma mudança qualitativa na educação escolar, sob a visão inovadora das tecnologias.

No âmbito educacional, uma das plataformas mais utilizadas atualmente é o *Google Classroom*. Ela foi adotada pelo estado do Paraná no ano de 2020, com o intuito de garantir o acesso à educação. Trata-se da principal plataforma utilizada para as aulas síncronas, na qual acontece a interação entre professor e aluno, por meio da ferramenta *Meet*. Nessa plataforma, encontramos também o *Google Forms*, um serviço que permite a criação de formulários *on-line*, como: avaliações, pesquisas e *feedbacks*. Há, ainda, o *Jamboard*, uma lousa digital interativa *on-line* que possibilita a criação de diversas atividades pedagógicas, como aulas interativas, uma vez que viabiliza o acesso dos alunos para editar e produzir suas próprias atividades, favorecendo a troca de ideias e opiniões, fomentando discussões sobre os temas abordados.

Além da plataforma *Google Classroom* e suas ferramentas, outros aplicativos são utilizados com frequência e considerados relevantes no processo de aprendizagem. A saber: *Canva*, *Wordwall*, *Wordart*, *Padlet*, *Pixton*, dentre outros.

- O *Canva* é um aplicativo com editor de fotos, vídeos, logotipos em um *template*, com uma grande variedade de modelos prontos, que permite criar artes, como cartões, convites, gráficos, *layouts* customizados e currículos.
- O *Wordwall* permite a criação de atividades interativas e imprimíveis, como jogos *on-line*. Esse aplicativo possui modelos prontos, basta inserir o assunto e selecionar o jogo ou tipo de jogo ou, ainda, fazer uma criação própria. De fácil acesso, permite um aprendizado consistente, uma vez que as atividades podem ser compartilhadas com os demais colegas.
- No *Wordart* existe a possibilidade de trabalhar nuvens de palavras e poemas visuais. Muito atraente para os adolescentes, pois permite explorar a criatividade.
- O *Padlet*, utilizado para a criação de cartazes, linhas do tempo e *playlists* desenvolve habilidades, linguagens e hábitos, proporcionado a troca de conhecimentos e a construção de saberes e realiza a aproximação, o engajamento, a cooperação entre os alunos.
- O *Pixton* trata-se de um aplicativo que permite a criação de charges, *cartoons*, tirinhas e histórias em quadrinhos (HQ). É muito utilizado nas aulas de LP, por facilitar atividades com os gêneros textuais. Ele oferece uma série de ilustrações com o propósito de auxiliar a produção de atividades interativas.

Esses são apenas alguns exemplos de aplicativos que já estão sendo utilizados em sala de aula com o intuito de garantir a integração e interação dos alunos, tanto nas aulas presenciais escalonadas quanto nas remotas síncronas. Contudo, para que mais possa ser feito, estamos constantemente em busca de capacitações que ampliem nossos conhecimentos diante da TCD, uma vez que “estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar e a aprender; a integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social” (MORAN, 2000, p. 139), transformando o cotidiano educacional em um processo permanente de aprendizagem, auxiliando os alunos na produção do conhecimento, no desenvolvimento cognitivo e social.

A busca por ações inovadoras, transformadoras e emancipadoras, envolvendo as metodologias participativas e o uso da TCD, nos levou a práticas pedagógicas relevantes e significativas que serão elencadas a seguir.

5 A PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO POR MEIO DAS METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS E O TRABALHO COM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Atendendo as exigências da atual demanda educacional do estado do Paraná – alunos inseridos no formato de EH/presencial escalonado e remoto síncrono –, com vistas a contemplar os gêneros textuais charge, *cartoon*, tirinha e HQ, que fazem parte do rol de conteúdos específicos do componente curricular LP do 7º ano do Ensino Fundamental, nos empenhamos, sob a ótica da LA, em construir uma sequência didático-pedagógica que alcance os objetivos da aprendizagem e desenvolva as competências específicas desse componente estipuladas pela BNCC, bem como, que instigue o protagonismo dos alunos.

Dentre os aplicativos disponíveis nas mídias, mais especificamente dentre os acima mencionados, por serem frequentemente utilizados no processo de aprendizagem, elegemos o *Pixton*, ferramenta para criação de quadrinhos, por ser totalmente *on-line* e de fácil acesso, via *Google*. Esse aplicativo possibilita a criação de salas de aula por turmas e a interação entre professor e alunos em uma espécie de *chat*, tornando o trabalho dinâmico e de fácil *feedback*.

Iniciamos as atividades apresentando aos alunos o objetivo da aula e introduzindo o tema *A educação na atualidade: a escola em suas múltiplas facetas*. Nesse momento, tínhamos como objetivo criar um ambiente harmonioso de aula, no qual cada aluno poderia se expressar livremente. Instigamo-los, então, a falar sobre a percepção referente ao espaço escolar diante da atual situação de EH e sobre as dificuldades e habilidades que possuem. Por serem pré-adolescentes, com facilidade para expor suas ideias, diferentemente de turmas na fase da adolescência, que por vezes sentem-se retraídos e tímidos, a aula tornou-se um espaço agradável devido às trocas de vivências.

Em seguida, exploramos nas aulas Paraná, via *Google Classroom*, as esferas de circulação, os elementos essenciais e as características da charge, *cartoon*, tirinha e HQ, bem como informações implícitas e explícitas e elementos da linguagem verbal e não verbal, utilizando diversos exemplos desses gêneros para aprofundar o conhecimento. Nas aulas seguintes, propusemos a produção textual e, para alcançar ambos os grupos do EH, buscamos recursos na mídia que pudessem contemplar o conteúdo e proporcionar a integração ativa.

Após a criação das salas de aula, os alunos receberam o *link* de inscrição para acessar suas respectivas turmas e conhecer o aplicativo. A primeira tarefa atribuída após o *login*, foi criação de um *avatar*. Nessa atividade os alunos se envolveram de forma intensa enquanto incluíam suas características pessoais e, depois, ao tentarem descobrir de quem eram os demais *avatars*, observando as características a eles atribuídas.

Figura 1 – Sala do aplicativo *Pixton* e respectivos *avatars*



Fonte: Arquivo pessoal (2021)

Enquanto os alunos realizavam a atividade e as enviavam ao professor para que fosse construída a aba Foto da Turma, na sala do *Pixton*, em tempo real, no qual eles podiam acompanhar a construção *avatar* após *avatar*, percebemos a motivação dos alunos em relação ao resultado alcançado, o que comprovou o interesse pela ferramenta e pela continuidade da atividade, pois eles se reconheceram como sujeitos atuantes nessa sala de aula. A foto foi, também, compartilhada no grupo do *WhatsApp* da turma e os que não haviam participado da aula, se sentiram resolutos a participar e, após orientações e a criação dos seus *avatars*, foram incluídos na foto da turma.

Figura 2 – Foto da turma



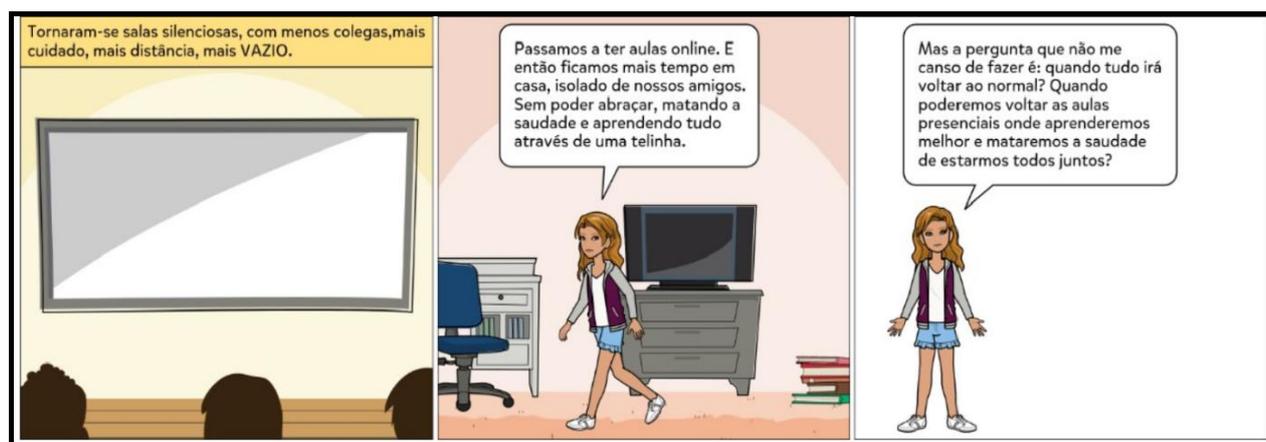
Fonte: Arquivo pessoal (2021)

Como resultado da atividade, podemos verificar as figuras 1 e 2. Essa foto foi postada como *banner* no *Google Classroom* de LP. A novidade além de ter sido um sucesso entre os alunos, nos motivou a dar sequência na aplicação da proposta didático-pedagógica.

Os alunos foram, destarte, instigados a explorar o aplicativo *Pixton*, sem a responsabilidade, nesse primeiro momento, de realizar uma atividade específica. Posteriormente, propusemos a produção de uma charge, *cartoon*, tirinha ou HQ, enfatizando o tema *A educação na atualidade: a escola e suas múltiplas facetas* como conteúdo principal, podendo o tema ser de livre escolha. O fato de o aplicativo permitir a inserção de personagens com os *avatars* da turma, motivou os alunos à produção, despertando a criatividade, por vezes sufocada nas aulas tradicionais.

Houve vários temas, dentre os quais podemos citar: a situação pandêmica e os reflexos na educação; o cancelamento da aplicação da Atividade Diagnóstica Paraná, devido ao congestionamento na *internet* provocado pelo alto número de acesso; a revisão de conteúdos já ministrados nas aulas de LP; os medos e frustrações diante da nova realidade na educação; as conquistas escolares já alcançadas. Segue um dos muitos exemplos por nós arquivados.

Figura 3 – Produção de aluno intitulada **A angústia para o retorno das aulas presenciais**



Fonte: Arquivo pessoal (2021)

Na produção espontânea e sem intervenção do professor, os alunos apontaram alguns equívocos linguísticos, no que concerne a questões de pontuação, ortografia e concordância tanto nominal quanto verbal e receberam, individualmente, o devido *feedback* da nossa parte, por meio do *chat* disponível no aplicativo. As inadequações mais recorrentes foram enfatizadas coletivamente, durante a análise linguística por nós realizada nas aulas seguintes. Os textos foram, depois disso, reescritos pelos alunos em suas respectivas atividades.

As produções oportunizaram diversas manifestações emocionais, consideradas relevantes para “a constituição de identidades, a vivência de processos criativos, o reconhecimento da diversidade e da multiculturalidade e a expressão de sentimentos e emoções” (BRASIL, 2017, p. 489).

Os alunos, ao externalizarem seus sentimentos e emoções em relação ao cotidiano vivido, conseguiram apreender o conteúdo proposto, pois houve o correto emprego dos elementos característicos dos gêneros textuais trabalhados, assim como a revisão adequada das inadequações linguísticas cometidas. Além disso, exploraram os recursos do *Pixton* de forma autônoma, visto que, não disponibilizamos um tutorial, mas oportunizamos a interação com o aplicativo, para que interagissem com os demais colegas em busca da descoberta de novas experiências, galgando, assim, sua aprendizagem.

O *Pixton* se mostrou um dispositivo condizente com as metodologias participativas, visto que foi capaz de encantar e estimular os alunos na produção de textos, possibilitando o reconhecimento, a valorização, a fruição e a produção com base no exercício da sensibilidade (BRASIL, 2017). Prova disso é que alguns alunos já possuem várias produções autônomas. Fato não tão comum nas metodologias tradicionais de ensino.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mundo mudou, os seres mudaram e a forma de aprendizagem também está mudando. Mesmo a passos lentos, já podemos visualizar propostas didático-pedagógicas desenvolvidas via utilização de metodologias participativas, com foco na sincronia do ensino a partir da inserção das mídias digitais.

A facilidade em propor atividades utilizando os aplicativos ofertados em diversas plataformas gratuitas capazes de contemplar o conteúdo específico, fez com que nós, professores, reorganizássemos nossas metodologias de ensino com vistas a oportunizar uma aprendizagem qualitativa, integradora e emancipadora aos alunos.

Tomando por base as metodologias participativas e as mídias digitais para obter práticas de ensino mais dinâmicas, participativas e contextualizadas, verificamos que os alunos conseguem desenvolver mais facilmente diversas competências, como a do protagonismo, da busca pela informação e da aplicabilidade da criatividade, além da apropriação do aprendizado das linguagens multimodais das plataformas midiáticas e do aprendizado oriundo das interações sociais.

Desse modo, afiançamos que a utilização das mídias digitais, em consonância com as metodologias participativas e a efetivação de cursos de formação continuada, que conduzam os professores a uma nova postura pedagógica, podem ser uma via para a aprendizagem na qual professores e alunos compartilhem vivências, sobretudo, a partir da estimulação a uma participação mais ativa na busca e produção de conhecimento, que favoreça a emancipação cidadã dos alunos como seres sociais em crescimento e aprimoramento.

7 REFERÊNCIAS

ASSMANN, Hugo. *Reencantar a Educação: Rumo à Sociedade Aprendiz*. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Educação é a Base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

BRASIL. *Resolução nº 2*, de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. Brasília: MEC/CNE/CP, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/RESOLUCAOCNE_CP222DEDEZEMBR ODE2017.pdf. Acesso em: 27 mar. 2021.

CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO (Paraná). *Deliberação nº 01*, de 05 de fevereiro de 2021. Normas para a organização do ensino híbrido e outras providências, em vista do caráter excepcional, no ano letivo de 2021, no Sistema Estadual de Ensino do Estado do Paraná. Paraná: CEE/PR, 2021. Disponível em: <http://www.cee.pr.gov.br/Pagina/2021-Deliberacoes>. Acesso em: 19 jun. 2021.

DAL MOLIN, Beatriz Helena; OLIZAROSKI, Iara Mikal Holland; REICHERT, Cleuza Maria. Novos tempos, novos seres, novos saberes: uma proposta didático-pedagógica por meio de metodologias ativas

no ensino híbrido. p. 592-617. *In*: HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine (org.). *Imagens do pensamento: sociedade hiper complexa e educação remota*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020.

DAL MOLIN, Beatriz Helena. *Do tear a tela: uma tessitura de linguagens e sentidos para o processo de Aprendizagem*. 2003. 237 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC, 2003.

MENEZES, Vera Lúcia; SILVA, Marina Morena dos Santos; GOMES, Iran Felipe Alvarenga. Sessenta anos de Linguística Aplicada: de onde viemos e para onde vamos. *In*: PEREIRA, Regina Celi; ROCA, Pilar. *Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos*. São Paulo: Contexto, 2009.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. Uma linguística aplicada mestiça e ideológica: interrogado o campo como linguística aplicado. *In*: MOITA LOPES, Luiz Paulo (org.). *Por uma Linguística Aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola, 2006. p. 13-44.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. *Informática na Educação: Teoria & Prática*. Porto Alegre, v. 3, n. 1, set. 2000. p. 137-144.

MORAN, José Manuel. Educação Híbrida: Um conceito-chave para a educação, hoje. *In*: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org.) *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015. p. 1-14. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2021/01/educa%C3%A7%C3%A3o_h%C3%ADbrida.pdf. Acesso em: 15 maio 2020.

PARANÁ. *Decreto nº 4.230*, de 16 de março de 2020. Dispõe sobre as medidas para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional decorrente do Coronavírus – COVID-19. Paraná, 2020. Disponível em: <https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=390948>. Acesso em: 27 maio 2020.

SERRES, Michel. *Polegarzinha*. Tradução de Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

RODRIGUES, Raquel Timponi Pereira. *Modos de leitura do jovem brasileiro contemporâneo: um estudo dos audiolivros e dos livroclipes*. 2015. 401 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, RJ, 2015. Disponível em: http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertacoes_interna.php?tease=16. Acesso em: 18 maio 2020.

Title

Human beings and knowledge in evolution: participative methodologies in media education.

Abstract

Taking as a foundation the language as a practice of social interaction advocated by the Common National Curriculum Base (BNCC) and teaching through participative methodologies in line with the Blended Learning (BL) model, essential nowadays, we will report, in this article, the experience lived in a state military civic college in the state of Paraná, through the application of different didactic-pedagogical activities, developed by us, capable of guaranteeing learning through direct contact with the Digital Communication Technology (TCD), through the use of media. This is a qualitative research, supported by the theory of Applied Linguistics (AL), which, in line with the BNCC, has as its object of study, the language as social practice, because, like Dal Molin (2003), Moita Lopes (2006) and Serres (2013), who address the urgent need for changes in the traditional teaching model and instigate the search for models that are more consistent with the current demand of students, born in the digital era, we guarantee that learning is more concrete, effectively from the motivation and protagonism of students in constant search in the construction of knowledge. These activities led us to conclude that participative methodologies in line with digital media are crucial for the development of various competencies stipulated by the BNCC, for the appropriation of multimodal languages present in media platforms and for learning arising from social interactions, under a critical vision of what the BNCC establishes and what reality offers us in terms of feasibility.

Keywords

BNCC; Blended Learning; Participative methodologies; Medias in Education

Recebido em: 02/07/2021.

Aceito em: 29/10/2021.