

## TECNOLOGIAS DIGITAIS EM REDE NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

Joao Victor Bitencourt Machado 

Universidade Federal de Santa Maria - [joao-victor.bitencourt@acad.ufsm.br](mailto:joao-victor.bitencourt@acad.ufsm.br)

Marhia Eduarda Adolfo Neves 

Universidade Federal de Santa Maria - [marhia.neves@acad.ufsm.br](mailto:marhia.neves@acad.ufsm.br)

Andrea Ad Reginatto 

Universidade Federal de Santa Maria - [andrea.reginatto@ufsm.br](mailto:andrea.reginatto@ufsm.br)

**Resumo:** Este artigo apresenta um relato de experiência a partir da elaboração de um plano de aula envolvendo atividades mediadas por Tecnologias Digitais em Rede na área de Língua Portuguesa. Desenvolvemos a proposta na disciplina de Fluência e Letramento Digital, do curso de Letras Português da UFMS, considerando uma turma de 30 alunos com acesso aos recursos tecnológicos propostos. Partimos do entendimento de que, em alguns contextos, o ensino de Língua Portuguesa na educação básica pode assumir caráter excessivamente conteudista e pouco atrativo. A partir disso, nosso objetivo é propor atividades de ensino significativas, a partir do uso de recursos digitais e midiáticos, buscando enriquecer a experiência de aprendizagem. Defendemos que o planejamento de aulas mediadas por tecnologias digitais em rede pode potencializar práticas de multiletramentos e favorecer uma aprendizagem mais dinâmica e contextualizada.

**Palavras-chave:** Tecnologias Digitais; Língua Portuguesa; Práticas Multiletradas; Ensino.

## TECNOLOGÍAS DIGITALES EN RED EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA PORTUGUESA: UN RELATO DE EXPERIENCIA EN LA CLASE

**Resumen:** Este artículo presenta un relato de experiencia a partir de la elaboración de un plan de clase que involucra actividades mediadas por Tecnologías Digitales en Red en el área de Lengua Portuguesa. Desarrollamos la propuesta en la asignatura de Fluidez y Alfabetización Digital, del curso de Letras Portugués de la UFMS, considerando un grupo de 30 estudiantes con acceso a los recursos tecnológicos propuestos. Partimos de la comprensión de que, en algunos contextos, la enseñanza de la Lengua Portuguesa en la educación básica puede asumir un carácter excesivamente centrado en contenidos y poco atractivo. A partir de ello, nuestro objetivo es proponer actividades de enseñanza significativas, mediante el uso de recursos digitales y mediáticos, buscando enriquecer la experiencia de aprendizaje. Sostenemos que la planificación de clases mediadas por tecnologías digitales en red puede potenciar prácticas de multialfabetización y favorecer un aprendizaje más dinámico y contextualizado.

**Palabras clave:** Tecnologías Digitales; Lengua Portuguesa; Prácticas Multialfabetizadoras; Enseñanza.

## Introdução e Contexto da Pesquisa

As questões que emergem das práticas digitais no contexto do ensino e da aprendizagem não são recentes e circulam em diferentes espaços sociais, interferindo em nossas ações cotidianas, desde as mais simples até as mais complexas, modificando padrões e formas de interação. Nesse sentido, compreendemos a escola como uma instância social que requer acompanhar a evolução das tecnologias digitais em rede (TER) em suas propostas pedagógicas.

Neste cenário, o papel do professor como mediador é determinante para expandir o desenvolvimento da ampliação da fluência digital dos alunos. Ao refletirmos sobre isso, apoiamo-nos nas ideias de Reginatto et al. (2002), que afirmam que ser fluente vai além de conhecer as ferramentas, exigindo um letramento digital que permita a nós, educadores, explorar as possibilidades das tecnologias no ensino. Essa compreensão não surge de forma automática e requer reflexão sobre o uso pedagógico das TER. Logo, é fundamental entender essas tecnologias e superar as resistências sobre seu uso educacional.

A partir dessas reflexões delimitamos, como atividade da disciplina de Fluência e Letramento Digital no Curso de Letras Português (UFSM), uma sequência didática contemplando as transformações contemporâneas no sentido de ampliar o olhar para as necessidades do contexto da escola e do ensino de Língua Portuguesa. Pretendemos, portanto, relatar a proposta de atividades de ensino mediadas pelas TER no componente curricular de Língua Portuguesa, focando nos anos finais do Ensino Fundamental, especificamente para o 8º ano. O percurso que descreveremos foi elaborado para atender alunos de 13 a 14 anos, em uma sala de aula com cerca de 30 alunos inseridos em um contexto socioeconômico que proporciona majoritariamente acesso aos recursos digitais. Embora a sequência didática inclua práticas tecnológicas, os conteúdos e dinâmicas propostas estão alinhados à BNCC e ao currículo de Língua Portuguesa da educação básica.

A ideia da SD surge a partir da elaboração de um plano de aula, documento que organiza e detalha os passos que o professor seguirá para conduzir uma aula. É uma espécie de guia, que define objetivos de aprendizagem, conteúdos, estratégias de ensino, atividades, recursos e métodos de avaliação, garantindo que a aula tenha um foco claro e que as metas para determinado conteúdo sejam alcançadas. Sobre isso, Zabala (1995) ressalta que o

planejamento é essencial para o sucesso pedagógico permitindo ao professor organizar o ensino, prever ações didáticas e garantir que o conteúdo seja adequado aos alunos.

A seguir apresentaremos as etapas da Sequência Didática descritas de forma detalhada, além das tecnologias educacionais envolvidas. Na sequência, trataremos os Resultados e Discussões e, por fim, as Conclusões.

## A Sequência Didática

Nossa proposta, ancorada nas premissas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Fundamental II, tem como foco o tema Figuras de Linguagem e definimos como gênero textual uma publicidade, especificamente para trabalhar *slogans*, que se caracterizam pela utilização de recursos verbais e não verbais, com o objetivo de persuadir o público-alvo. Importa, aqui, definir dois conceitos significativos para ancorar o nosso relato. Iniciamos pela definição de Sequência Didática a partir da concepção de ensino baseada em gêneros, de acordo com as proposições de Dolz, Noverraz e Schneuwly, ou seja, SD se constituem como

[...] um conjunto de atividades organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero oral ou escrito, [...] com a finalidade de ajudar o aluno a dominar melhor um gênero de texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou falar de maneira mais adequada numa dada situação de comunicação (DOLZ; NOVERRAZ; SCHNEUWLY, 2004, p. 97).

Outro conceito importante é o de gênero. Partimos dos estudos enunciativos, pois buscam compreender como os enunciados se configuram, como são utilizados em práticas sociais e como influenciam as relações entre os interlocutores. Isso implica considerar não apenas a forma do enunciado, mas também seu funcionamento em contextos específicos, as intenções dos falantes e as expectativas dos ouvintes ou leitores. Assim, o gênero se torna um elemento central na análise do discurso e na compreensão das práticas linguísticas e sociais. Sobre isso, Marcuschi (2008) caracteriza o gênero textual como uma construção teórica definida pela natureza linguística de sua composição, abrangendo aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais e relações lógicas. Baseando-se na perspectiva do linguista, podemos afirmar que a escolha do gênero textual se alinha à proposta da SD. Nesse aspecto, observamos que o gênero textual se efetiva nas relações sociocomunicativas.

Partindo deste viés, apresentamos à turma uma propaganda do energético "Red Bull",

cujo *slogan* é "Red Bull te dá asas". Ele exemplifica a figura de linguagem denominada metáfora, demonstrando como os elementos linguísticos são aplicados na publicidade para criar impacto e influenciar o comportamento dos consumidores. Com base nessas informações, a implementação do recurso digital será feita utilizando a ferramenta digital Canva. Essa ferramenta é o ponto de partida para que os alunos possam produzir seus próprios slogans, utilizando as figuras de linguagem que considerarem mais interessantes.

**Figura 1:** Slogan



**Fonte:** [https://d1w7bbx0g2e0q3.cloudfront.net/redbull/products/tmp\\_JJwqjWCSUzTgico.png](https://d1w7bbx0g2e0q3.cloudfront.net/redbull/products/tmp_JJwqjWCSUzTgico.png)

Sendo assim, entendendo SD como um conjunto organizado de atividades e estratégias de ensino, planejadas de forma progressiva, que visam facilitar o processo de aprendizagem dos alunos em torno de um determinado conteúdo ou objetivo educacional. A SD segue uma lógica pedagógica, começando geralmente por uma introdução ou sensibilização ao tema, seguida pelo desenvolvimento do conteúdo através de diferentes atividades, e finalizando com uma avaliação ou síntese do que foi aprendido.

Como exemplo, ilustramos no Quadro 1 um recorte da metodologia do Plano de Aula, apresentando as Etapas da SD, considerando a dinâmica realizada em duas aulas (períodos de 50 minutos cada), conforme o quadro que segue:

**Quadro 1** – Etapas da Sequência Didática

ETAPAS	ATIVIDADE DESENVOLVIDA
--------	------------------------

1º Etapa	Apresentação inicial das diferentes figuras de linguagem aos alunos.
2º Etapa	Breve contextualização e retomada do gênero publicitário/ <i>slogans</i> , para o progresso da atividade.
3º Etapa	A parte "digital" propriamente dita. Os alunos serão apresentados à plataforma Canva e aprenderão a utilizar suas ferramentas básicas.
4º Etapa	Criação de uma marca com um <i>slogan</i> que utilize as figuras de linguagem estudadas. Os alunos deverão esboçar em papel o logo e o <i>slogan</i> .
5º Etapa	Na sala de informática, os alunos formarão duplas, abrirão a plataforma Canva e recriarão digitalmente o logo e o <i>slogan</i> da marca inventada com a ajuda de seus colegas e professores.

**Fonte:** Elaborado pelos autores.

Na primeira aula, faremos uma apresentação, através de slides, das diferentes figuras de linguagem, explicando seus significados e fornecendo frases que exemplificam cada uma. Esperamos que os alunos desenvolvam interação e efetivem registros que entenderem importantes. Na segunda etapa da primeira aula, contextualizaremos os alunos sobre o que é o gênero *slogan*. Em seguida, será projetada para todos uma propaganda do energético Red Bull, mundialmente conhecida. O anúncio, que contém o *slogan* "Red Bull te dá asas", utiliza uma figura de linguagem, sobre a qual Bechara (2019) estabelece que "a palavra nem sempre guarda seu significado etimológico, isto é, originário". Por motivos variadíssimos, ultrapassa os limites de sua primitiva 'esfera semântica' e assume valores novos [...] (BECHARA, 2019, p. 419). Assim, ao mencionar que a palavra "ultrapassa os limites de sua primitiva 'esfera' semântica", o gramático indica que seu campo de significados se amplia, incorporando novos usos e sentidos que não existiam em sua origem. Esse processo pode acontecer por diversos motivos, como transformações culturais, tecnológicas ou sociais, que influenciam o modo como as palavras são utilizadas e compreendidas. Dessa forma, as figuras de estilo, conforme apontado pelo autor, conseguem abarcar essa constante mudança no significado das palavras.

A partir disso, a análise oral desse texto é realizada para que os alunos possam compreender o recurso presente na frase. A resposta esperada do debate é que o *slogan* sugere que a bebida energética proporciona ao consumidor uma sensação de poder ou capacidade extraordinária, como se ele tivesse asas. Obviamente, não se trata de asas no sentido literal, mas de uma metáfora para expressar o aumento de energia e disposição. Com

base nesse levantamento prático e analítico, a aula pode transcorrer de maneira produtiva, trazendo um pouco da atualidade e descontração ao tratar de um assunto contemporâneo e de conhecimento dos alunos.

Atividades assim podem permitir aos professores avaliar o nível de aprofundamento necessário para o conteúdo teórico, antes de avançar para o momento intencional da aula, que é a utilização da plataforma digital para uma compreensão mais ampla. Somente então, a partir da terceira etapa, avançaremos para a parte "digital" propriamente dita. Será explicado aos alunos o que é a plataforma Canva e como utilizar suas ferramentas básicas, para que possam realizar a atividade necessária para o fechamento da Sequência Didática. Finalizando a primeira parte da aula, podemos dar continuidade com a SD que nos levará ao ponto central da atividade

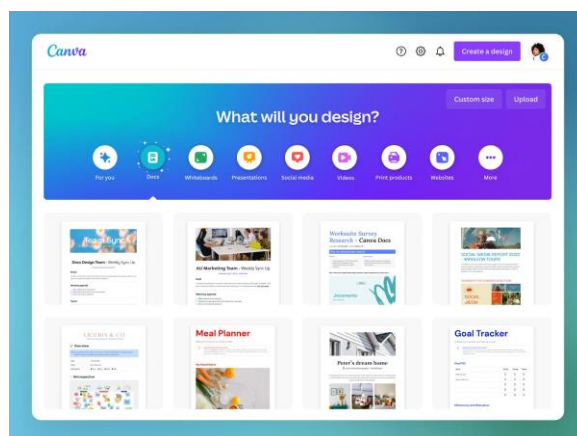
Assim, na quarta etapa da aula, iniciaremos a produção do *slogan* e explicaremos como a atividade prosseguirá. Debateremos com os alunos sobre a criação de uma marca que possua um *slogan utilizando* as figuras de linguagem que trabalhamos. Pediremos aos alunos que façam um esboço em papel de como será a logo da marca e seu *slogan*. E isso não apenas contribui para a atividade planejada, mas também proporciona uma visão além da “bolha” escolar, inserindo os alunos em um contexto do mercado de trabalho. Considerando que, atualmente, a maior parte dos alunos pode apresentar dificuldades na leitura crítica, é preciso que haja investimento em práticas linguísticas acerca do universo das diferentes mídias, como por exemplo, as que aparecem na área de publicidade, pois ter um conhecimento básico sobre essa área é útil para diferentes atuações sociais.

Ao final da nossa atividade, conduziremos os alunos à sala de informática da escola e solicitaremos que se organizem em duplas, para que possamos exercitar a fluência digital na plataforma Canva. A partir das ferramentas da plataforma, a ideia é que eles recriem digitalmente a logo e o *slogan da* marca que desenvolveram com a ajuda de suas duplas e dos professores. Esse é o momento de exercitar a criatividade e o olhar crítico da turma, para que possamos agregar alternativas ao trabalho com linguagem. Entendemos que a integração com as TER na sala de aula podem potencializar o envolvimento dos alunos e, também, a aprendizagem.

**Descrição das tecnologias educacionais envolvidas, tanto em termos de uso ou gestão**

A iniciativa, embora hipotética, foi planejada com o objetivo de integrar práticas de multiletramento no ensino e na aprendizagem das práticas linguísticas, utilizando recursos digitais para dinamizar as aulas. Elegemos a plataforma Canva<sup>1</sup> (Figura 2), pois é totalmente online e sua interface apresenta design gráfico que possibilita aos usuários criar uma variedade de conteúdos, incluindo apresentações, logomarcas, postagens para redes sociais, entre outros.

**Figura 2:** Plataforma Canva



**Fonte:** Canva.

Quando foi criada, em 2013, a plataforma foi pensada para tornar a criação de designs de qualidade acessível a todos, o que se mantém até os dias atuais. Conta com versões de uso gratuito, mas também oferece versões pagas, nas quais são disponibilizadas ferramentas especializadas e recursos sofisticados em termos de estética. Dessa forma, ainda que não tenha sido concebida exclusivamente para o campo educacional, a plataforma pode favorecer experiências de aprendizagem significativas.

Usar recursos digitais em sala de aula exige conhecimento e domínio das ferramentas, pois tal como aponta Lévy (2010) é preciso usar as tecnologias de forma crítica, para que haja uma mudança na cultura das instituições e dos sistemas educativos tradicionais. Nesse cenário, as transformações no âmbito escolar mostram-se profundas e processuais, constituindo-se como um movimento gradual de ressignificação das práticas pedagógicas. É nesse horizonte que situamos o uso da plataforma como espaço de práticas de aprendizagem voltadas ao desenvolvimento do letramento digital, entendido como a capacidade de

---

<sup>1</sup> As informações sobre a plataforma CANVA estão disponíveis em: [https://www.canva.com/pt\\_br/about/](https://www.canva.com/pt_br/about/)

compreender, mobilizar e explorar diferentes recursos digitais de forma situada e com finalidades específicas.

A partir dessas considerações, na seção seguinte apresentamos a experiência analisada neste estudo.

## Resultados e Discussões:

A análise da experiência de aplicação da Sequência Didática (SD) revelou *insights* significativos sobre a integração das Tecnologias Digitais em Rede (TER) no ensino de Língua Portuguesa, especialmente no que tange ao desenvolvimento de multiletramentos e à ressignificação do papel do professor. A proposta, centrada na criação de *slogans* publicitários utilizando a plataforma Canva, buscou ir além do mero uso instrumental da tecnologia, promovendo uma reflexão crítica sobre a linguagem e suas manifestações em ambientes digitais.

A priori, observou-se que a Geração Z, composta por indivíduos nascidos entre 1997 e 2012, demonstra uma familiaridade intrínseca com as tecnologias digitais, caracterizada pela hiperconexão, autonomia e agilidade. Esta geração expressa suas vivências e percepções por meio de linguagens digitais, como emojis e memes, que reconfiguram a comunicação e a interação social. Contudo, a mera familiaridade com ferramentas digitais não se traduz automaticamente em letramento digital ou multiletramentos para fins educacionais. O desafio pedagógico reside em transpor essa competência digital do consumo para a produção crítica e autoral.

A atividade com o Canva demonstrou ser um catalisador para o desenvolvimento de multiletramentos, conforme proposto por Cope e Kalantzis (2020). Ao solicitar que os alunos criassem um *slogan* e o materializassem visualmente na plataforma, a SD exigiu que eles realizassem escolhas semióticas conscientes. A transposição da metáfora linguística para elementos de design – como cor, tipografia e disposição espacial – não foi apenas um exercício de manipulação de software, mas um processo de compreensão aprofundada de como diferentes modos semióticos (verbal e visual) interagem para construir significado e persuadir. Este processo evidenciou que a ferramenta digital, quando mediada por uma intencionalidade pedagógica clara, pode potencializar a análise linguística e a produção textual, transformando

o aluno de consumidor passivo em produtor ativo de conteúdo multimodal.

Adicionalmente, a condição socioeconômica elevada dos alunos, que lhes garante fácil acesso aos recursos digitais, deslocou o foco do desafio pedagógico da inclusão digital para a curadoria e ética digital. Em um contexto onde a barreira de acesso é minimizada, o papel do professor se ressignifica, passando a ser o de um mediador que orienta o uso crítico, ético e produtivo das tecnologias. A experiência suscitou a reflexão sobre como os alunos reagiram ao serem desafiados a criar algo autoral e analítico, em vez de apenas consumir informações. A observação de suas escolhas de design e a justificativa para a aplicação das figuras de linguagem revelaram o nível de engajamento e a compreensão dos conceitos, indicando a eficácia da SD em promover uma aprendizagem mais significativa.

Embora o relato se baseie em uma experiência hipotética, a etapa de criação do *slogan* e sua representação visual no Canva oferece um campo fértil para a análise da dificuldade ou facilidade dos alunos em "traduzir" a figura de linguagem para o elemento visual. Uma discussão mais aprofundada sobre os resultados esperados ou observados nesse processo poderia ilustrar as potencialidades da Sequência Didática na prática da análise linguística e na promoção da criatividade. Por exemplo, a análise de como os alunos utilizaram cores e formas para expressar a ideia de "asas" no *slogan* "Red Bull te dá asas" poderia enriquecer a discussão sobre a intersecção entre linguagem verbal e visual.

Em consonância com as ideias de Lévy (2010) ao afirmar a importância de uma "mudança de civilização" impulsionada pelas tecnologias, nossa experiência demonstra que a escola não pode permanecer alheia a essa transformação. Assim, a integração das TER não se trata apenas de uma adesão acrítica, mas de um acompanhamento consciente das novas formas de interação e produção de conhecimento. Ao questionar como as práticas avaliativas em Língua Portuguesa podem se adaptar a essa realidade multimodal, sem perder o rigor gramatical e a capacidade de análise crítica abre o caminho para entendermos que a escola tem o potencial para se tornar um ambiente que valoriza e integra essas novas competências, utilizando as ferramentas digitais nas práticas de ensino, tendo em vista um processo de aprendizagem dinâmico e contextualizado.

## Conclusões

Ao final deste relato de experiência, reiteramos a premissa de que a integração estratégica das Tecnologias Digitais em Rede (TER) nas aulas de Língua Portuguesa, tradicionalmente associadas a práticas mais conceituais, pode constituir-se como uma possibilidade potente de renovação pedagógica. A SD voltada à produção de *slogans* publicitários com o uso da plataforma Canva evidenciou-se como um caminho profícuo para tornar o estudo das figuras de linguagem mais dinâmico, criativo e contextualizado, incentivando os estudantes a extrapolar a linguagem denotativa e a mobilizar recursos expressivos de modo intencional.

Os resultados também reforçam que, embora os chamados “nativos digitais” tenham acesso constante e imediato à informação, cabe aos professores e à escola desenvolver um processo de mediação desse contato, promovendo o letramento digital e os multiletramentos. Antes de restringir o uso das tecnologias, a escola precisa orientar práticas conscientes, críticas e produtivas, transformando ferramentas frequentemente vistas como distrativas em recursos pedagógicos significativos. A atividade desenvolvida nesta experiência, com o Canva, exemplifica a possibilidade de alinhar a escola à realidade digital dos estudantes, ressignificando o uso das tecnologias no espaço educativo.

Em síntese, a inserção das TER no ensino de Língua Portuguesa ultrapassa a ideia de modernização das práticas e aponta para a redefinição do próprio processo de ensinar e de aprender favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico. Em vez de resistir às transformações digitais, a escola pode assumi-las como aliadas na formação de sujeitos capazes de produzir sentidos em um contexto cada vez mais multimodal e interconectado. O desafio que se coloca é o de construir pontes entre o rigor acadêmico e a fluidez do ambiente digital, preparando os estudantes para os complexos desafios que estão postos no século XXI.

## Referências

BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 39<sup>o</sup>. ed. atual. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.

CANVA. Canva: ferramenta de design gráfico online. Disponível em: [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/)

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências Didáticas para o Oral e a Escrita**: Apresentação de um Procedimento. In: Gêneros orais e escritos na escola. São Paulo: Mercado de Letras, 2004.

KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas/SP: Editora da Unicamp, 2020. p. 51-68.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2<sup>o</sup>. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.  
MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

REGINATTO, Andrea Ad; FIALHO, Vanessa Ribas; SILVA, Jaíne de Fátima Machado da; PIRES, Rúbi Renck. O uso do podcast como recurso para o ensino de Língua Portuguesa: breve relato. **Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)**, [S.l.], v.2, n.1, p.e12/01–09, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/66144>. Acesso em: 13 set. 2024.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1995.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).