



MULTILETRAMENTO NA PANDEMIA: UMA AVALIAÇÃO DOS ESTUDANTES SOBRE AS AULAS *ONLINE*

Eixo04 - Educação, Comunicação e Práticas de Multiletramento

Arisnaldo Adriano da CUNHA¹
Daize Maeve HOFFMANN²

RESUMO

O objetivo principal do artigo é apresentar a avaliação dos estudantes sobre as aulas *online*, no contexto da pandemia do Covid-19. A pesquisa foi realizada em dois momentos e com objetivos diferentes: identificar diagnóstico e posteriormente oportunidades de autoria e multiletramento na execução de intervenções ou atividades guiadas de aprendizagem. A metodologia utilizada foi a pesquisa ação, com instrumento de coleta de informações através de questionários (abertos e fechados), com conteúdos elaborados (roteiros, gravações, edições para áudios e vídeos) e produções de texto. Para a análise dos dados foi utilizado indicadores e métricas para a identificação de multiletramentos e autorias. Algumas dificuldades foram diagnosticadas, como a falta de uma rotina de estudos, compreensão e excesso de atividades, problemas com *internet* e a facilidade de copiar e colar. Porém, houve intervenções pedagógicas adequadas que favoreceram o aprendizado em aulas *online*, como a construção de produtos multimodais mais instigantes e criativos, como também a capacidade de usar o que foi aprendido de novos modos.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; autorias; multiletramentos; *internet*; dificuldades.

ABSTRACT

The main goal of the article is to present students' assessment of online classes, in the context of the covid-19 pandemic. This research was carried out in two different objectives: to identify diagnosis and later opportunities for authorship and multiliteracy in the execution of interventions or guided learning activities. The methodology used was action research, having open and closed questionnaires as an instrument of data collecting with elaborated content (scripts, recordings, editions for audios and videos), and text productions. For data analysis, indicators and metrics were used to identify multi-steps and authorship. Some difficulties were identified, such as the students' lack of routine, understanding and excessive activities, bad internet connection, and the ease of copying and pasting. However, there were appropriate pedagogical interventions that favored learning in online classes, such as the construction of more exciting and creative multimodal products, as well as the ability to use what was learned in new ways.

KEYWORDS: Learning; authorship; multi-tools; Internet; difficulties.



1. Introdução

Professores de todo o Estado de Santa Catarina, com a pandemia do novo coronavírus (COVID-19), iniciaram, a partir de março de 2020, atividades escolares não presenciais com o objetivo de cumprir o calendário letivo. As escolas foram fechadas e os estudantes orientados a estudar em casa, respondendo atividades postadas pelos professores, através da *internet* e das tecnologias digitais de comunicação.

Como forma de prevenir o contágio do vírus, o Governo Estadual decretou quarentena ou isolamento social, incentivando as pessoas a ficarem em casa com o objetivo de evitar aglomerações. Através de Decreto Estadual e Municipal, várias instituições públicas e privadas foram fechadas, permanecendo abertos somente serviços de primeira necessidade. A Secretaria de Estado da Educação de Santa Catarina disponibilizou mais de 30 *webinars* para a formação *online* dos professores, equipes diretivas e pedagógicas, para qualificar o trabalho pedagógico a ser desenvolvido durante o regime especial de atividades escolares não presenciais.

Os estudantes e professores utilizaram nas aulas, não presenciais, os aplicativos do *Google for Education* e para cada série, a equipe diretiva e pedagógica da escola criou um grupo oficial de estudos no *WhatsApp*. Aos professores coube a função de orientar os estudantes para acessar suas contas de *e-mail* institucional e os aplicativos educacionais do *Google*. As atividades foram postadas no *Google Classroom* e enviadas no grupo oficial de *WhatsApp* das turmas, contudo, as dúvidas foram sanadas em um novo grupo de *WhatsApp* da disciplina criado pelo professor.

Neste contexto surgiram algumas preocupações e indagações para a escola: Como saber se o estudante aprendeu estudando em casa, sem a mediação e o olhar atento do professor? Como saber se as avaliações e as atividades recebidas são cópias da *internet* e/ou respostas prontas de familiares? Como adaptar o ensino presencial para o *online* em pouco tempo de formação?

¹Escola de Educação Básica Bertino Silva; Mestre em Educação e Comunicação; e-mail: profarisnaldofilos@gmail.com

²Escola de Educação Básica Bertino Silva; Pós em Práticas pedagógicas interdisciplinares; e-mail: daizehoffmann@sed.sc.gov.br



De acordo com a BNCC (2018), a tecnologia não deve ser vista apenas como ferramenta de estímulo, mas como recurso a ser utilizado pelos próprios alunos para a resolução de problemas da vida cotidiana. No Ensino Médio, por exemplo, espera-se que seja promovido o uso de ferramentas em que os próprios alunos possam produzir e distribuir conteúdos nas mais variadas mídias.

Nesta perspectiva seria necessário, para além do copiar e colar da *internet*, criar ambiências favoráveis para um ensino com tecnologias que promovam aprendizagens capazes de formar sujeitos autônomos, críticos e protagonistas. Para isso seria preciso não transpor o modelo presencial para as plataformas *online*, mas adaptá-lo para aulas menos conteudistas, mais críticas e contextualizadas.

Segundo Silva (2006), o conhecimento não está mais centrado na emissão, na transmissão, mas está locado na forma de abordar os alunos e os conteúdos disciplinares, introduzindo pedagogias que privilegiam o diálogo, a interação e a participação.

A questão para Demo (2015) não é apenas instrumentalizar as tecnologias digitais como simples repassadoras de conteúdos, mas utilizar essa multimodalidade como construção de autoria coletiva e não como fonte de plágio.

O desafio agora, segundo Rojo e Moura (2012, p.22), “[...] está colocado pelas nossas práticas escolares de leitura/escrita que já eram restritas e insuficientes mesmo para a “era do impresso.” Nas mídias digitais, os jovens estudantes encontram uma multiplicidade de linguagens ou multisssemiose de textos (áudios, vídeos, tratamento da imagem, edição e diagramação) e que exigem uma pedagogia dos multiletramentos. Uma pedagogia nesta direção seria uma possibilidade prática de que os alunos entendam como diferentes tipos de texto e de tecnologias operam, analistas críticos na recepção, estejam aptos à produção e capazes de usar o que foi aprendido de novos modos, de tal maneira que se transformem em criadores de sentidos (ROJO;MOURA,2012).

Nesta perspectiva, buscou-se responder o seguinte questionamento: como estimular os estudantes a serem autores ativos de sua aprendizagem, a partir do desenvolvimento da sua autonomia e protagonismo, superando o copiar/colar da *internet* com o propósito de desenvolver o senso crítico?



Neste sentido, o objetivo principal do artigo é apresentar a avaliação dos estudantes sobre as aulas *online*, no contexto da pandemia do Covid-19 e identificar práticas de multiletramento e autoria durante a execução de intervenções pedagógicas.

A pesquisa foi realizada com estudantes do Ensino Fundamental Final e Ensino Médio, nas disciplinas de História e Filosofia, na Escola de Educação Básica Bertino Silva (EEBBS), localizada em Leoberto Leal, interior do território catarinense. Dividida em dois momentos, a pesquisa pretende, em primeiro lugar, avaliar a situação ensino e aprendizagem de todas as disciplinas e no segundo momento, avaliar as intervenções pedagógicas de História e Filosofia e identificar práticas de multiletramento e autoria do professor e estudantes. Mas como deve acontecer o processo ensino e aprendizagem em ambiente *online*?

2. O processo ensino e aprendizagem em ambiente *online*

O campo comunicação/educação defende que a questão chave não está nas tecnologias, mas no próprio modelo de comunicação adotado (SOARES in CITELLI; COSTA, 2011). Os desafios estão em: reconhecer os meios de comunicação como outro lugar do saber; a formação de sujeitos conscientes e críticos; saber ler e interpretar o mundo; uma leitura mais científica dos meios, mais crítica e menos do senso comum (BACCEGA in CITELLI; COSTA, 2011).

Como prática pedagógica, se faz necessário ir além do instrucionismo, caracterizado por escutar o que o professor repassa, copiar o conteúdo repassado e reproduzir na prova. A proposta é promover aprendizagem em ambientes virtuais, com autoria, isto é, na atitude de ser pesquisador, no sentido de questionar, construir e reconstruir conhecimentos, utilizando as tecnologias digitais como suporte técnico (DEMO, 2015).

A autoria estaria na ação positiva e consciente deste público, que não é mais visto como mero consumidor de mensagens preconcebidas e sim, como agente criador de valor e significado, pois ele escolhe, compartilha, reconfigura e remixa conteúdos de mídia (JENKINS; GREEN; FORD, 2014). Para Silva (2006), a autoria está na interatividade, isto é, na qualidade e quantidade de interações, na expressão e



confrontação, na coautoria, cocriação, a possibilidade de agir-interferir no programa e/ou conteúdo.

Para superar a pedagogia da transmissão e propiciar o desenvolvimento da autoria, Silva (2006) propõe que as atividades devem ser planejadas com o propósito de provocar iniciativas de inquietação criadora, como criar situações-problemas para a realização de debates, emissão de opiniões e confronto de ideias, que oportunizem a participação individual e coletiva através de trabalhos em grupos colaborativos e com cooperação na autoria compartilhada (SILVA, 2006).

Ser autor significa ressignificar, reinventar, apresentar uma nova versão, um novo olhar. Em tempos de *Web*, de cultura digital, aquilo que é original se torna híbrido, e corre-se o risco de produzir mais do mesmo. Autor é aquele usuário que decide não copiar, não reproduzir, não plagiar. Significa transformar as informações recebidas e, ao remixá-las, produzir mais conhecimentos que precisam ser imediatamente socializados, instituindo-se um círculo virtuoso de produção de culturas e conhecimentos. (VELOSO; BONILLA; PRETTO, 2016).

Contudo, para possibilitar uma ambiência favorável ao desenvolvimento da aprendizagem em ambientes virtuais ou *online*, é imprescindível a realização de intervenções pedagógicas com a mediação adequada dos professores.

3. A intervenção pedagógica

As intervenções ou atividades de aprendizagem guiadas foram planejadas a partir de diagnósticos levantados com os estudantes, no primeiro momento da pesquisa, provenientes de aplicação de questionários e análise de discurso, onde se identificou a necessidade de aulas e atividades de aprendizagens mais diversificadas e criativas que facilitassem a compreensão dos temas apresentados e que fossem além de conteúdos prontos da *internet*.

No contexto das aulas *online*, o professor de História e Filosofia utilizou diversos gêneros textuais e plataformas como: *podcast*, *tiktok*, *youtube*, *facebook*, *canva*, além dos aplicativos do *google* (*Google Docs*, *Google Meet*, *Google Formulários*



e *Google Classroom*).

Com o objetivo de estimular os estudantes a serem autores ativos de sua aprendizagem, autonomia e protagonismo, o professor desenvolveu alguns projetos como: “O Professor que viajava no tempo”, “Rádio Aula”, “Jovens Autores”, e “Filosofando a Vida” com a organização de dois E-books elaborados pelos estudantes.

“Professor que viajava no tempo” é uma série de vídeos, em média de 05 minutos de duração, elaborados e apresentados pelo professor de História, com a participação de estudantes, editados no aplicativo *TikTok*. O professor e estudantes simulam voltar no tempo e em forma de diálogos, perguntas e respostas, apresentam os conteúdos da aula de história com cenários de imagens correspondentes ao contexto histórico estudado. O *TikTok* é uma rede social predileta dos jovens para criar e recriar conteúdos com muito humor e criatividade. Os estudantes foram incentivados a apresentar suas atividades com esta plataforma porque possibilita criações autorais e expressam pontos de vista e sentimentos. Os materiais utilizados nas filmagens pelo professor foram: celular, pedestal tripé, iluminação lâmpadas LED da casa e iluminação com *Ring Light*.



Imagem 01: *Print screen* dos vídeos da série “O professor que viajava no tempo”.

Fonte: Elaborado pelo autor, <https://www.youtube.com/watch?v=ngdifzhvCII&t=122s>

“Filosofando a Vida” é uma série de vídeos com a participação de estudantes, professor de filosofia, psicóloga Janaina M. Souza e o professor convidado de Lisboa, Portugal, Tiago Rodrigues Pereira. O objetivo é provocar reflexões sobre felicidade,



liberdade, vida, futuro, sonhos, escolhas e profissões, a partir do estudo de filósofos como Friedrich Nietzsche, Aristóteles e Jean Paul Sartre. Os vídeos de cada turma foram postados em canal no *youtube* e compartilhados em redes sociais.

“Rádio Aula” é um *podcast* elaborado pelo professor e pelos estudantes, no aplicativo *Anchor*. *Podcast* é um material entregue na forma de áudio, que também pode ser compartilhado nas redes sociais, muito semelhante a uma rádio. A diferença é que fica disponível para que o aluno escute quando quiser, não é um programa ao vivo. A partir de um roteiro elaborado antecipadamente, estudantes representantes de cada turma, apresentam o conteúdo em forma de entrevistas com o professor, com duração em média de 13 minutos. Ao produzir *podcasts*, os estudantes puderam trabalhar a oralidade, a escuta ativa e desenvolver sua maneira de se expressar.

“Jovens Autores” é uma atividade que visa incentivar os estudantes a serem autores, poder criar histórias e escrever suas reflexões sobre o período de quarentena do Covid – 19, a partir dos conteúdos estudados na disciplina de História. Os estudantes foram estimulados a imaginarem ser um servo medieval ou uma princesa, um retirante nordestino ou um escravo africano, criarem uma história de romance, tragédia ou aventura.

Os textos escritos, por eles, foram organizados em dois livros digitais (e-books): “As Pérolas Filosóficas da Quarentena”, e “Jovens Autores em Aventuras na História.” Para a elaboração dos e-books, professor e jovens autores utilizaram o aplicativo *Canva*, que é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres, e-books gratuitos e outros conteúdos visuais.



Imagem 02: Capas de dois e-books elaborados pelos estudantes

Fonte: Elaborado pelo autor no aplicativo *Canva*

Para avaliar a aprendizagem dos estudantes, foram elaboradas atividades de forma a incentivá-los a serem capazes de construir um resumo feito com suas próprias palavras, argumentar, demonstrar a compreensão dos conceitos através de contextualizações e exemplos. Os estudantes foram incentivados a apresentar suas autorias e multiletramentos na utilização dos diversos gêneros textuais: elaboração de áudios/*podcasts*, vídeos, apresentações em *power point*, textos escritos, respostas objetivas, no caderno ou em plataformas digitais de forma individual, em duplas e também em grupos.

4. Metodologia da pesquisa

No primeiro momento da pesquisa foi elaborado um questionário de 15 questões (abertas e fechadas) no *google* formulários e entregue para trezentos e seis alunos, (208 Ensino Fundamental – 6º ao 9º ano e 98 alunos do Ensino Médio – 1ª a 3ª série), com a finalidade de diagnosticar as aulas *online*, no período de março a julho de 2020. Entre as principais questões estavam: Que tipo de atividade a maioria dos professores adotou até agora? Qual a principal dificuldade encontrada nesse processo de ensino e aprendizagem, não presencial? Como você avalia seu nível de aprendizado?



Quais suas sugestões para uma aprendizagem mais dinâmicas e criativas?

O segundo momento da pesquisa foi para saber como os estudantes avaliaram as intervenções ou atividades realizadas nas disciplinas de História e Filosofia, apresentando as seguintes questões: Como você avalia o vídeoaula da disciplina de História, "O professor que viajava no tempo"? Escreva um comentário sobre a vídeoaula, faça sugestões. Como você avalia as atividades (Rádioaula e vídeoaula) realizadas pelo professor de História e Filosofia? O que você acha de transformar o texto pesquisado em roteiro de gravação de áudio e produzir suas reflexões e críticas sobre o assunto pesquisado?

Trata-se de uma pesquisa-ação com o método qualitativo de pesquisa, cuja forma metodológica que possibilita aos participantes condições de investigar sua própria prática de uma forma crítica e reflexiva (TRIPP, 2005).

A coleta de dados realizada durante a pesquisa foi a partir de questionários (abertos e fechados), conteúdos elaborados (roteiros, gravações e edições para áudios e vídeos) e produções de texto.

Para a identificação de autoria, foram utilizadas algumas categorias de análise através de indicadores como: ser capaz de construir um resumo feito com suas próprias palavras e argumentos, demonstrar a compreensão dos conceitos através de contextualizações e exemplos do cotidiano, apresentar criatividade e originalidade nas devolutivas das atividades solicitadas pelo professor (DEMO, 2015).

As práticas de multiletramentos são identificadas quando estudantes e professores demonstram competência técnica (saber fazer) nas ferramentas e plataformas virtuais, entende como diferentes tipos de texto e de tecnologias operam, analistas críticos na recepção e usam o que foi aprendido de novos modos (ROJO;MOURA,2012).

5. Resultados

De acordo com os dados coletados, pode-se afirmar que a maioria dos estudantes, ou seja, 68% concordam que a tecnologia tem permitido estudar e aprender



sem estar sendo vigiado pelo professor, pois foram disponibilizadas pelos professores, diversas tecnologias e formas diferenciadas de apresentar os conteúdos escolares.

Porém, entre as maiores dificuldades, na opinião dos estudantes, estão: 1) O excesso de conteúdos e atividades postadas em 57% das respostas; 2) Não conseguem organizar uma rotina de estudos para 39% dos estudantes; 3) Dificuldade de compreensão e entendimento dos conteúdos para 29% das respostas; 4) Problemas ou baixa velocidade da *internet*, na opinião de 28% dos estudantes.

Ademais, os estudantes afirmam que, boa parte do processo do ensino remoto se resume em responder questões objetivas e atividades no *Google* formulário, fazer cópias de textos em documentos PDF (estudantes do Ensino Fundamental Final), responder atividades no caderno a partir do livro didático e assistir vídeos prontos do *youtube*. Na avaliação dos estudantes:

“A maioria dos professores simplesmente estão pegando qualquer conteúdo na *internet* e nos passando, o que gera algumas dúvidas, tipo a gente realmente precisa aprender aquilo? Aquilo realmente é importante? [...]” (A.54).

[...] eles ficam se sentindo obrigados a aprender e no final de tudo não aprendem nada, pois nenhuma plataforma digital é capaz de substituir um professor na sala de aula [...] (A.72).

A pesquisa apontou ainda algumas sugestões para otimizar o processo ensino-aprendizagem remoto, tais como: menos conteúdos e atividades e mais explicações e interações. A utilização de tecnologias como vídeo chamada (*live*) do *google meet*, textos em documento PDF, vídeos e áudios gravados e editados pelos professores e estudantes, foram as principais sugestões presentes nas respostas.

“Menos atividades por semana, mais explicações de conteúdo e depois de corrigir as atividades, dizer onde erramos e fazer mais vídeos chamadas pelo *meet*” (A.24).

“Poderiam ser feitas atividades utilizando diversas ferramentas em todas as disciplinas, não somente copiar, mas fazer vídeos, áudios...” (A.35).



“Fazer *lives*, vídeos, áudios relacionado ao conteúdo, uma coisa divertida, em que os alunos se divertem fazendo e aprendendo ao mesmo tempo” (A.20).

Intervenções pedagógicas e atividades foram elaboradas a partir das sugestões dos estudantes, identificadas no primeiro momento da pesquisa. O segundo momento apresenta a avaliação dos estudantes sobre as intervenções realizadas nas disciplinas de História e Filosofia.

Como você avalia as atividades de podcast e vídeo aula?

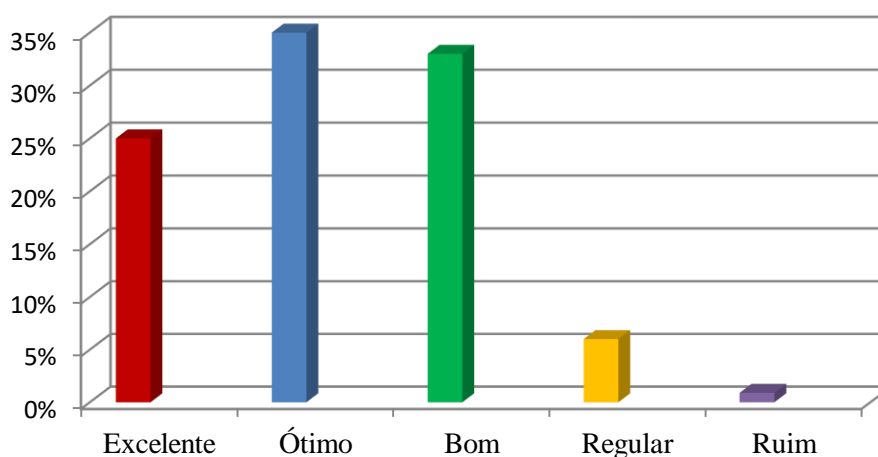


Imagem 03: Gráfico da avaliação de estudantes

Fonte: Elaborado pelo autor

O gráfico representa a avaliação do uso de tecnologias *podcast* e vídeos *TikTok*, utilizadas pelo professor e pelos estudantes. Apresenta uma aprovação de excelente e ótimo para 60% dos pesquisados e bom para 33% dos estudantes do Ensino Fundamental Final e Médio. As atividades propostas tinham o objetivo de superar o copiar e colar e promover ambiências de autorias individuais e coletivas.

“Eu gostei muito dos trabalhos em que fazemos em grupo, pesquisando e gravando áudios” (A29).

“[...] é diferente você saber que vai estudar alguma coisa e depois precisar fazer um roteiro, gravar e regravar áudios várias vezes para colegas ouvirem” (A.46).



“Eu estou adorando os vídeoaulas, a explicação do professor com as imagens, estão prendendo minha atenção e dessa forma a matéria está sendo de fácil entendimento” (A. 102).

Os excertos selecionados atestam que atividades diferenciadas, envolvendo os estudantes, com interatividade entre os pares, criatividade, diversidade de gêneros textuais e plataformas virtuais, favoreceram o aprendizado em aulas *online*, no modelo não presencial. Segundo os estudantes, os conteúdos tornaram-se de fácil compreensão e entendimento e eles se divertiam, criando conteúdos e aprendendo ao mesmo tempo, sem ser cansativo.

Quando questionados sobre a aprendizagem dos conteúdos de História e Filosofia, 52% dos estudantes responderam excelente e muito bom, para 26% foi satisfatório e para 19% foi moderado. Transformar o texto pesquisado em roteiro de gravação de áudio e produzir suas reflexões e críticas sobre o assunto pesquisado, foi muito bom para a aprendizagem, na opinião de 65% dos estudantes. Enquanto que 50% dos estudantes concordam serem capazes de escrever um resumo de suas pesquisas como suas próprias palavras.

Concluimos assim que as intervenções pedagógicas proporcionaram formas diferenciadas de aprendizagem e com autoria, nos trabalhos em grupo ou em duplas, no aprender com o outro, na interação entre os pares e na produção de conteúdos. Nesse sentido, entendemos que a aprendizagem não pode mais ser concebida como um processo linear, mas uma nova pedagogia onde professores e estudantes aprendem trabalhando em conjunto, colaborando uns com os outros, através da interação e interatividade, o que é potencializado pelas redes sociais (SILVA, 2006).

6. Considerações Finais

A proposta deste artigo foi apresentar uma avaliação dos estudantes sobre as aulas *online*, no contexto da pandemia do Covid-19. A pesquisa foi realizada em dois momentos e com objetivos diferentes: identificar diagnóstico e posteriormente oportunidades de autoria na execução das atividades guiadas de aprendizagem.

Na fase de diagnóstico, identificamos que os estudantes buscaram interagir



com outros colegas para resolver as atividades e as tecnologias de comunicação (TIC) permitiram estudar e aprender sem estarem sendo vigiados pelo professor. Os professores procuraram estimular os estudantes, porém, a maioria das atividades se resumiu em copiar e responder questões. O excesso de conteúdos e atividades, falta de uma rotina de estudos, dificuldade de entendimento de conteúdos, problemas e baixa velocidade na *internet*, foram as principais dificuldades encontradas nas aulas *online*.

A pesquisa trouxe sugestões de atividades mais diversificadas e criativas aos professores, de forma menos conteudista e que não reproduzisse o formato de aula presencial, mas que estudantes fossem estimulados a apresentar suas autorias e multiletramentos na utilização dos diversos gêneros textuais.

As intervenções pedagógicas realizadas em história e filosofia foram bem avaliadas para a maioria (90%) dos estudantes porque proporcionaram melhor entendimento dos conteúdos apresentados, criatividade, diferentes ambientes virtuais e autorias. O professor foi além de repassador de atividades prontas da *internet*, criou seus conteúdos e metodologias e aprendeu a utilizar ferramentas tecnológicas e aplicativos.

Ao analisar as atividades realizadas pelos estudantes, observaram-se algumas dificuldades como: timidez na comunicação ou medo de se expor (áudio, vídeo e *live*), falta de conhecimento prático ou competência técnica (tratamento da imagem, edição e diagramação), falta de criatividade para criar textos próprios que combinem partes escritas com imagens instigantes e o recorrente copiar e colar da *internet*, mesmo quando é solicitado apresentação de opinião pessoal.

Por outro lado, os estudantes apresentaram autorias na produção de conteúdos em *podcasts* e vídeos, quando utilizaram o tempo para pesquisar e elaborar, na construção de produtos multimodais mais instigantes e criativos, não reproduzindo o formato de aula. Quando construíram roteiros em forma de entrevistas, debates, reportagens e reflexões, com a participação de familiares, professores e colegas, os estudantes conseguiram pôr em prática a pedagogia de multiletramentos ao demonstrarem serem capazes de usar o que foi aprendido de novos modos, de tal maneira que se transformem em criadores de sentidos. Como exemplo, está a



organização de dois livros virtuais (e-books) contemplando textos elaborados pelos estudantes.

Aprender bem é produzir textos próprios individuais e coletivos, utilizando as tecnologias digitais não como fonte de plágio, mas como oportunidades de autorias. Aprendizagem com autoria em ambientes *online* significa o aluno ser capaz de construir um resumo feito com suas próprias palavras e argumentos, demonstrar a compreensão dos conceitos através de contextualizações e exemplos do cotidiano, apresentar criatividade e originalidade nas atividades solicitadas pelo professor.

Referências

BACCEGA, Maria, A. **Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica** (in) CITELLI, Adílson O; COSTA, Maria C.C. **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. 2 ed São Paulo: Paulinas, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em 20 de Julho de 2020.

DEMO, Pedro. **Aprender como autor**. São Paulo: Atlas S.A, 2015.

_____, Pedro. **Educação hoje: “Novas” Tecnologias, Pressões e Oportunidades**. São Paulo: Editora Atlas, 2009.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão – criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Editora Aleph, 2014.

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

SANTOS, E. & AMARAL, M.M. **Autorias em redes: uma experiência de pesquisa-formação na cibercultura**. In: LEONEL, A.A; MARCON, K. & ALVES, D.R.M. Reflexões e Práticas na EaD. (p.116-232). 2016. Rio de Janeiro: Letra Capital. Disponível em: <<https://play.google.com/books>>. Acesso em 20 e julho de 2020.

SILVA, **Sala de aula interativa**. 4.ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

SOARES, Ismar O. **Educomunicação: um campo de mediações** (in) CITELLI, Adílson O; COSTA, Maria C.C. **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. 2 ed São Paulo: Paulinas, 2011.



TRIPP, David. **Pesquisa ação: uma introdução metodológica.** Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>. Acesso em 19 julho 2020.

VELOSO, Maristela S.A; BONILLA,M.S & PRETTO, Nelson. A Cultura da Liberdade de Criação e o Cerceamento Tecnológico e Normativo: Potencialidades para a Autoria na Educação. **ETD – Educ. Temat. Digit.** Campinas, v.18 n.1 p. 43-59 jan./abr. 2016. Disponível em: <http://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8639486>>. Acesso em: 21 julho 2020.