

INTEGRAÇÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS EM AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA: UMA PROPOSTA DE GESTÃO PEDAGÓGICA PARA USO NAS ESCOLAS ¹

Darlane de Castro Bitencourt – UFSM/PPGTER - darianebitencourt@gmail.com

Susana Cristina Reis – UFSM/DLEM/PPGTER - suzireis@cead.ufsm.br

Resumo: O cenário social e tecnológico, permeado pelo uso de tecnologias digitais, requer de seus usuários novas habilidades de leitura, compreensão e produção de textos digitais e multimodais em circulação. No cotidiano escolar, os celulares são tecnologias muito presentes em sala de aula e são, ainda, pouco aproveitados pedagogicamente no sentido de adequar o ensino ao uso dessa tecnologia. Em vista disso, neste artigo reportamos uma proposta de gestão pedagógica para o uso de *smartphones* em aulas de Língua Portuguesa, com vistas a promover o ensino e a aprendizagem de gêneros multimodais. Para isso, foram realizadas três experiências para a testagem e validação da proposta de gestão, a partir da aplicação de desafios com estudantes do ensino médio de uma escola pública. Como resultados, verificamos que os desafios propostos por meio de dispositivos móveis fomentaram as práticas pedagógicas e permitiram aos alunos apropriarem-se da compreensão sobre gêneros discursivos e multimodais. Também, percebemos que a inclusão de celulares como recurso pedagógico torna os processos de ensino e de aprendizagem mais significativos, possibilitando aos alunos sentirem-se motivados, confiantes e engajados ao usarem essa tecnologia na escola.

Palavras-chave: Dispositivos móveis. Gestão Pedagógica. Gêneros Discursivos e Multimodais. Língua Portuguesa.

Abstract: The social and technological scenario mediated by the use of digital technologies requires from its users new reading, comprehension and writing production skills to digital and multimodal texts available in social context. In everyday school, mobiles are very present technology in the classroom, and are still little used pedagogically in order to achieve the teaching by using this technology. Because of this, this article reports a pedagogical framework proposal for mobile technologies in Portuguese Language classes, aiming to promote the teaching and learning of discursive and multimodal genres. For this, three experiments were performed for testing and validating the proposed activities, by applying the challenges with High School students from a public school. The results suggest that the challenges disseminated by mobile phones fostered pedagogical practices and it also allowed the students to spread out their understanding about the meaning of discursive and multimodal genres. Also, we notice that the integration of mobile devices as pedagogical tools become the teaching and learning processes meaningful, enabling the students to feel motivated, confident, and engaged to use this technology in the school context.

Keywords: Mobile devices. Mobile Pedagogical approach. Discursive and Multimodal Genres. Portuguese language.

1 Introdução

¹ Este artigo é um recorte da dissertação de Bitencourt (2019), apresentada e defendida no Programa de Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede, na UFSM, em 26/08/2019.

O contexto contemporâneo e tecnológico, no qual a nossa sociedade se encontra, possibilita o contato com diferentes linguagens e seus usos por meio das diferentes práticas sociais e discursivas que nos envolvemos (REIS, 2010). Por outro lado, isso demanda o desenvolvimento de novas habilidades para a leitura e produção de textos que circulam atualmente nas diversas esferas sociais por meio de gêneros discursivos e multimodais.

Assim como percebemos mudanças na sociedade atual, no cenário escolar verifica-se também, com facilidade a presença de tecnologias em sala de aula, em especial destacamos que o uso de dispositivos móveis é mais frequente e presente na vida dos estudantes. Porém, muitas vezes, a integração não planejada dessa tecnologia em sala de aula pode gerar distração ou fuga.

De acordo com Cope e Kalantzis (2010), a aprendizagem ubíqua é um novo paradigma educacional que se faz presente pelo uso de recursos digitais encontrados na mídia digital, entre estes podemos destacar a aplicação dos dispositivos móveis. Para os autores, a presença generalizada desse recurso na vida diária é a maneira mais palpável e prática de identificar que a computação ubíqua se tornou onipresente na sociedade.

De acordo com relatório recente publicados online, 69,8 % da população brasileira tem acesso à internet móvel², o que corrobora com os dados recentemente divulgados no Jornal Zero Hora, do dia 18 de Maio de 2020, em que destaca-se que 96% da população do RS acessa informações por meio de dispositivos móveis, evidenciando assim que a utilização de tecnologias já é uma atividade social integrante do cotidiano, ainda que estas sejam realizadas em redes sociais, por meio de buscadores de pesquisa ou, por meio aplicativos específicos, tais como *WhatsApp*, entre outros, sendo também bastante limitado esse uso nas classes sociais C, D e E.

Diante desse panorama, estudos recentes demonstram que é preciso inovar nas práticas educacionais e o uso de dispositivos móveis na escola pode tornar-se um aliado nesse processo (SEABRA, 2013; REIS, 2017; KENKSI, 2007). Para Seabra (2013), é preciso estimular os alunos a utilizarem esse recurso para a construção de conhecimentos e o celular pode tornar-se um aliado nesse contexto a fim de promover a aprendizagem.

Em tempos de educação remota ou em rede, como acontece no atual período em que vivemos com a pandemia da Covid-19, inclusive, exigindo que as práticas escolares aconteçam por meio de tecnologias digitais, consideramos que a presente pesquisa pode contribuir com ideias para promover práticas de ensino inovadoras. Portanto, este artigo reporta experiências com o uso do celular, as quais foram aplicadas no contexto escolar, em aulas ofertadas na modalidade presencial, nos anos de 2018 e 2019, o que nos permitiu elaborar uma proposta de Gestão Pedagógica para o uso de *smartphones* (dispositivos móveis) em aulas de Língua Portuguesa.

Para isso, descrevemos e discutimos algumas atividades práticas, com gêneros discursivos e multimodais, os quais foram disseminados no formato de desafios tecnológicos, resolvidos por meio dos aplicativos *WhatsApp* e *Edmodo*. Para testar a proposta de gestão, envolvemos na pesquisa alunos do ensino médio, com o objetivo de testá-la e validá-la.

Tendo em vista reportar esse processo, na primeira seção deste artigo, apresentamos uma breve reflexão acerca das bases teóricas que fundamentam as práticas propostas; na segunda, descrevemos a metodologia empregada no desenvolvimento da pesquisa e, por fim, mostramos e descrevemos alguns exemplos de

² Disponível em: <https://www.cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/>
V. 18 N° 1, julho, 2020
DOI:

desafios aplicados no projeto, envolvendo dispositivos móveis e gêneros multimodais, que subsidiaram nossa proposta de gestão.

2 Reflexões sobre aprendizagem móvel e multiletramentos na escola

Conforme Kenski (2007), a forma como os docentes manipulam e conduzem os recursos tecnológicos disponíveis em suas aulas é que define sua utilidade em termos de aprendizagem. Com isso, percebemos a importância da atuação do professor como mediador desse processo e, também, de estar preparado e atualizado para esse fim.

Em pesquisa recente, evidenciamos, por meio dos dados diagnóstico coletados, que no ambiente escolar tecnologias, tais como os *smartphones*, têm chamado muito a atenção dos alunos (BITENCOURT, 2019). Com isso, nos questionamos: como proibir tal uso em sala de aula? Como aproveitá-los como ferramenta pedagógica no sentido de buscar motivar e estimular a aprendizagem dos estudantes?

De acordo com Coscarelli (2016), as tecnologias digitais, como os celulares, precisam ser melhor estudadas e compreendidas. Desse modo, salientamos que é preciso inovar as práticas pedagógicas, incluindo tecnologias e outras modalidades de aprendizagem em sala de aula. Uma delas é a aprendizagem móvel que, de acordo com Crompton (2013, p.4), significa "aprender em múltiplos contextos, através de interações sociais e de conteúdo, usando dispositivos eletrônicos pessoais". Na opinião do autor, a aprendizagem móvel pode favorecer o engajamento do aluno, que por meio de seu dispositivo móvel pode construir novos conhecimentos de forma espontânea.

A expansão do uso de dispositivos móveis aponta, ainda, para uma nova modalidade de aprendizagem, a ubíqua, que é definida por Santaella (2013, p. 23) como "as novas formas de aprendizagem mediadas pelos dispositivos móveis." Tal realidade, demanda de seus usuários, novas competências e habilidades para a compreensão das diversas linguagens que compõem os textos contemporâneos em circulação social.

Para isso, de acordo com Cope e Kalantzis (2009, p. 9), os agentes sociais envolvidos em contextos educacionais necessitam desenvolver "a capacidade de migrar de um âmbito da atividade social para outro, serem resilientes, saberem dialogar com linguagens sociais novas e desconhecidas". Isso reforça o papel importante da educação na formação desses cidadãos que habitam diferentes mundos e esferas sociais, sejam estas familiares, pessoal, profissional, tecnológica, as quais exigem novos e múltiplos letramentos para a produção de conhecimentos.

Assim, estudos prévios como os de Cope e Kalantzis (2009); Rojo (2012); Cecchin (2015); Marchezan (2018) e Bitencourt (2019) têm apontado para a importância de favorecer a prática de multiletramentos no ambiente escolar, no sentido de que os sujeitos envolvidos saibam fazer uso adequado e crítico das tecnologias em benefício da aprendizagem. Desse modo, é essencial conduzir os estudantes a experienciarem práticas sociais em sua cidade, em seus bairros, utilizando a linguagem e os recursos tecnológicos disponíveis para comunicar-se por meio de diferentes gêneros e situações comunicativas (KLEIMAN 2005; REIS, 2017).

3 Material e métodos

A presente pesquisa é de base qualitativa e adota como metodologia os procedimentos de uma pesquisa-ação, a qual foi aplicada em uma escola pública do município de Alegrete, RS, tendo como participantes alunos de Ensino Médio. De acordo com Tripp (2005), essa abordagem proporciona maior interação entre o pesquisador e pesquisado, permitindo-lhe intervir em sua realidade.

O projeto de pesquisa, gerador de dados para este artigo, foi previamente aprovado pelo Comitê de ética na Pesquisa da UFSM, sob o número 86294218.5.0000.5346 e buscou preservar a identidade de seus participantes, escolhidos pelos seguintes critérios: a) ser aluno do ensino médio, concluintes da educação básica; b) pertencer à faixa etária entre 15 e 17 anos e demonstrar interesse pelo uso de tecnologias em sala de aula; c) possuir smartphone; d) já ter experiência prévia com o uso do aplicativo *WhatsApp*; e) fazer parte de uma das turmas das quais a professora-pesquisadora é regente.

O estudo foi organizado em duas fases: a primeira foi desenvolvida com uma turma de terceiro ano, ao longo do segundo semestre de 2018, nomeada de grupo focal, e teve 16 participantes. A segunda fase foi aplicada com uma turma de segundo ano e com uma do terceiro ano, no primeiro semestre de 2019. Ambas as turmas possuíam 26 participantes em cada e foram nomeadas como grupos experienciais.

Para a elaboração do desenho inicial das atividades propostas, tivemos como respaldo as etapas de elaboração de Material Didático Digital, proposta por Reis e Gomes (2014) que compreendem: Análise, Planejamento do protótipo, Design da interface, Testagem/pilotagem do protótipo, Re(design), Aplicação e Avaliação, cujas etapas foram essenciais para o planejamento do desafios a serem aplicados nas experiência. Na primeira fase, inicialmente, coletamos dados, por meio de dois questionários (de perfil e de diagnóstico), que subsidiaram a elaboração da primeira versão de atividades com dispositivos móveis. Esses questionários também nos permitiram conhecer melhor o perfil dos alunos, nos dando respaldo para escolher as tecnologias e os gêneros discursivos e multimodais que os estudantes teriam interesse em conhecer mais efetivamente em sala de aula.

As atividades foram aplicadas na forma de desafios, enviados via aplicativo *WhatsApp* e, também, disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem *Edmodo*. Por meio do *WhatsApp* foi possível enviar slides, vídeos e material de apoio sobre os gêneros discursivos que estavam sendo estudados no projeto, assim como na plataforma *Edmodo*.

A aplicação das atividades previstas no grupo focal, os *feedbacks* recebidos dos participantes e os dados resultantes dos questionários de avaliação da experiência, embasaram o *redesign* da proposta de atividades/desafios, que foram, posteriormente, organizadas em um *ebook* e reaplicadas com os grupos experienciais. Os dados obtidos dessa experiência também foram sistematizados e analisados para fins de elaboração e validação da proposta de gestão do uso do celular em aulas de Língua Portuguesa, cujos dados finais foram reportados na dissertação de Bitencourt (2019).

No intuito de verificar a aprendizagem e a motivação dos estudantes pelo uso de dispositivos móveis nas aulas de LP, comparamos os dados resultantes dos questionários de avaliação respondidos pelos grupos experienciais. Para elaborar os instrumentos de avaliação usamos como referência estudo prévio, proposto por Savi et al. (2010), em que o autor propõe as categorias ARCS (Atenção, Relevância, Confiança e Satisfação) para avaliar a motivação dos alunos, em triangulação com as categorias da Taxonomia de Bloom (Conhecimento, Compreensão e Aplicação). Esse estudo focaliza a experiência de avaliação de jogos educacionais por alunos, diferentemente do objeto de investigação no nosso estudo. Porém, é importante salientar que no período em que a pesquisa estava sendo realizada não encontramos referências que nos ajudassem a encontrar modelos de avaliação de experiência com uso de dispositivos móveis.

Em vista disso, questionários de avaliação foram elaborados, tendo por base os estudos supracitados, buscando identificar a relevância das atividades para os alunos com o uso de dispositivos móveis, bem como avaliar em que medida estas chamaram a

atenção dos participantes, quão confiantes sentiram-se para realizar os desafios e quão satisfeitos ficaram (ou não) com a experiência proposta. Essas foram as categorias principais avaliadas no presente estudo que reportamos. Os resultados obtidos nos ajudaram a identificar dados que colaboraram, também, para sistematizar a proposta de gestão pedagógica.

4 O Uso de dispositivos móveis em aulas de LP: reflexões sobre as experiências realizadas

Para validar a proposta de gestão, que será apresentada neste artigo, primeiramente mostraremos algumas atividades/desafios elaborados que foram executados pelos alunos durante o desenvolvimento da pesquisa e que nos ajudaram a refletir sobre o processo de gestão pedagógica vivenciado no contexto escolar.

Por meio do uso de *smartphones* foi possível mobilizar o uso de diferentes recursos tais como câmera, aplicativos de edição, de áudio, *Google Drive* e *WhatsApp*, entre outros, que viabilizaram aos alunos explorarem diferentes gêneros discursivos e multimodais, tais como: reportagem, notícia, *memes*, de forma mais concatenada com a realidade. No *ebook*³ proposto, elaboramos doze desafios, os quais foram todos testados por três diferentes grupos. A fim de ilustrar como aconteceram algumas práticas, para este artigo selecionamos alguns desafios enviados em formato de *memes* aos alunos, os quais foram considerados os mais significativos, conforme avaliação realizada pelos participantes em questionário de avaliação.

Em um dos desafios iniciais, no Desafio#4, por exemplo, os alunos tinham que produzir um pequeno vídeo com seu celular mostrando algum ponto ou história interessante sobre o tema “lugar onde vivem”. Essa atividade fez com que os alunos mobilizassem, além dos recursos tecnológicos, também aspectos linguísticos e de envolvimento pessoal, ao mostrarem um pouco sobre o lugar onde vivem e sua realidade. Já no desafio#5 foi solicitado que os participantes produzissem, em duplas ou trios, um texto no formato digital sobre o vídeo do desafio anterior. Esse texto foi produzido via *Google Drive*, utilizando recursos multimodais. Nessa atividade, os estudantes exercitaram a escrita de modo online, sanando, desse modo, uma lacuna de aprendizagem identificada em suas respostas nos questionários diagnósticos quanto à produção de escrita colaborativa. Ao resolver o desafio, os alunos interagiram, trocaram ideias com os colegas e produziram em conjunto, colaborativamente. As Figuras 1 e 2 mostram os desafios enviados, respectivamente #4 e #5.



Figura 1: Desafio#4

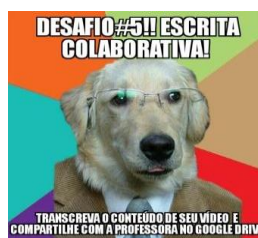


Figura 2: Desafio# 5

Os desafios/atividades eram enviados em formato de *memes* para despertar o interesse dos alunos e chamar sua atenção por meio dos aspectos multimodais que esses gêneros possuem, tais como cores e imagem. Além de ser um gênero em foco no contexto digital, *memes* têm a intenção de se multiplicar e disseminar ideias e

³ Disponível em: http://coral.ufsm.br/labeon/wp-content/uploads/2019/10/Ebook_vf_pdf-1.pdf
V. 18 N° 1, julho, 2020

informações. Em vista disso, pensamos que explorar esse gênero digital seria uma estratégia interessante para provocá-los a resolução de problemas e engajá-los nas práticas de letramento digitais, de leitura e de produção de textos multimodais, por meio do uso do celular. Com isso, destacamos, também, a importância de o educador preparar-se para utilizar os recursos tecnológicos em benefício da aprendizagem em suas disciplinas, conhecendo e considerando a realidade e os interesses de seus alunos.

No Desafio#8, os alunos foram instigados a produzirem uma avaliação sobre como estava sendo aprender com tecnologias nas aulas, a qual podia ser feita em formato de *meme*. Acreditamos que essa atividade ajudaria a incentivar a criatividade dos alunos, além disso concederia a professora receber feedback/retorno de como estava transcorrendo o projeto. As Figuras 3 e 4, respectivamente, mostram os alunos acessando o material de apoio e um exemplo dos *memes* produzidos por eles.

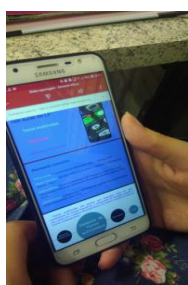


Figura 3: Acessando slides de apoio



Figura 4: Exemplo de produção dos alunos

Além dessas práticas, após contato inicial com alguns aspectos acerca da multimodalidade e da análise composicional dos gêneros discursivos escolhidos, os estudantes foram organizados em grupos para completarem os quatro últimos desafios, entre eles, o de produzirem uma reportagem (Desafio#10) sobre algum tema que fosse relevante ao seu contexto social. Nesse momento, os grupos colocaram em prática os conhecimentos adquiridos e estudados, pois no desafio seguinte transformaram a reportagem em uma notícia para ser, posteriormente, publicada em um blog da turma⁴.

Todos os desafios foram organizados e aplicados seguindo um programa previamente estipulado e planejado, de acordo com as avaliações dos grupos participantes do projeto. Observou-se que houve maior motivação para a aprendizagem de Língua Portuguesa pela integração dos dispositivos móveis, sendo que alguns conhecimentos construídos ao longo da realização das atividades foram aplicados por eles, até mesmo, em outros componentes curriculares.

Conforme pode-se observar nos depoimentos apresentados a seguir, a experiência mostrou-se positiva, na perspectiva dos alunos(as): "**Foi excelente, gostei muito** de ter participado do projeto, e me tirou da minha zona de conforto e me proporcionou conhecer novas coisas e me ajudou bastante em LP e em outras disciplinas." (Participante 4); "O projeto em geral **foi muito interessante** pois aproximou o celular das aulas de Língua Portuguesa fazendo com que os alunos conhecessem e aprendessem diversos aplicativos que podem ser usados em outras matérias." (Participante 8); "Me **senti motivada, interessada** e com **mais interesse nas aulas** de LP." (Participante 19).

Com base nos dados oriundos das experiências aplicadas, podemos observar que o uso de dispositivos móveis e de outras tecnologias, que são próximas dos alunos, proporcionaram a eles maior satisfação, motivação e engajamento, principalmente nas aulas de LP em que foram aplicadas às atividades propostas, impulsionando assim, sua

⁴ Disponível em: <https://projetocelular2019.blogspot.com/>
V. 18 N° 1, julho, 2020
DOI:

aprendizagem, conforme verifica-se também em outros depoimentos como: "Me motivei, porque foi um desafio muito legal e fiquei muito motivada ao fazer os desafios." (Participante 16); "Me senti motivada para escrever, pois já costumamos ficar bastante tempo com o celular em mãos e isso desperta mais a minha criatividade para escrita." (Participante 17).

A testagem e a validação dos desafios/atividades elaborados e aplicados nessas três experiências, cujos dados dos questionários de avaliação foram sistematizados e analisados, bem como as impressões e observações da professora aplicadora, registradas em diários reflexivos, nos permitiram concluir que é possível fazer o uso pedagógico do celular em aulas de LP. Por isso, elaboramos uma proposta de gestão com base nos procedimentos adotados na presente pesquisa que possa servir como referência para nortear outros docentes que desejam replicá-la ou, inclusive, adaptá-la para o seu contexto de sala de aula. Tal proposta é apresentada na Figura 5.



Figura 5: Proposta de Gestão Pedagógica para o uso de Celular na escola (PeGaCel)

Conforme mostra a Figura 5, a proposta de gestão pedagógica PeGaCel ancora-se em nove etapas/diretrizes, sugeridas a partir das experiências testadas em escola pública, contexto em que, muitas vezes, os docentes enfrentam desafios de ordem pedagógica ou, até mesmo, financeira para realizarem suas práticas. Porém, a presente proposta constitui-se como um exemplo de que é possível desenvolver práticas envolvendo a tecnologia e utilizando os recursos que estão ao seu alcance, desde que tenhamos docentes comprometidos com sua prática e interessados em propor mudanças.

Em vista disso, sugere-se que, primeiramente, o docente tenha conhecimento sobre o seu público-alvo, bem como conheça os seus interesses (diretriz a), para que assim consiga atrair a atenção desses jovens, abordando temas e utilizando tecnologias que lhe são próximas. Para isso, também é preciso conhecer, selecionar e testar os recursos existentes no seu ambiente de trabalho, pois o docente deve procurar estar preparado para possíveis imprevistos (diretriz b). De posse desses conhecimentos prévios e materiais necessários, planeje os conteúdos e as atividades a serem trabalhadas em aula (diretriz c), ou, ainda, utilize o *ebook*⁵⁵ como ponto de partida.

⁵⁵ http://coral.ufsm.br/labeon/wp-content/uploads/2019/10/Ebook_vf_pdf-1.pdf
V. 18 N° 1, julho, 2020
DOI:

Porém, vale salientar que é importante estabelecer critérios de uso das tecnologias com os estudantes, combinando previamente com eles, por exemplo, horários e prazos de postagem de desafios e uso de linguagem, a fim de evitarem postagem de conteúdos impróprios no grupo do *WhatsApp* (diretriz d).

Cabe, ainda, ao professor aplicar os desafios e fazer a mediação, inclusive promovendo incentivos à participação e interação dos alunos, auxiliando uns aos outros (diretriz e). Durante e depois da aplicação dos desafios, é preciso avaliá-los e, se necessário, propor seu redesign pelos estudantes (diretriz f). Fazer com que os alunos vivenciem a aprendizagem ubíqua, percebendo que podem realizar tarefas e estudar em qualquer tempo e espaço, não só dentro da sala de aula (diretriz g). Se possível, divulgar a produção dos alunos, fazendo com que esta torne-se realmente significativa e tenha mais sentido para eles (diretriz h). Por fim, avaliar cada experiência e, sempre que possível, melhorá-la ou adaptá-la, considerando a avaliação do seu público (diretriz i).

Por meio dessa proposta, corrobora-se a premissa de que é possível aproveitar o celular, tecnologia muito presente no cotidiano de nossos alunos, como ferramenta impulsionadora da aprendizagem, procurando conferir mais qualidade ao ensino.

5 Considerações Finais

Ao iniciar o estudo reportado neste artigo, procuramos responder ao questionamento de “como aproveitar o celular, recurso tão presente nos ambientes escolares e, ao mesmo tempo, pouco explorado pedagogicamente para despertar o interesse dos estudantes na disciplina de Língua Portuguesa”, já que, em muitos ambientes escolares este aparelho ainda tem sido usado apenas como ferramenta de distração ou fuga das aulas consideradas desinteressantes.

Desse modo, buscamos investigar uma proposta de gestão do uso pedagógico do celular que pudesse nortear os processos de ensino e de aprendizagem mediados por tecnologias, uma vez que, nossa sociedade convive diariamente com esses aparatos tecnológicos, sendo imprescindível adequarmos nossas formas de ensinar e de aprender, considerando esse cenário contemporâneo. Também, os ambientes escolares e seus docentes necessitam adaptar-se a essa realidade no sentido de qualificar a educação para absorver as novas linguagens e práticas sociais diversas advindas com a modernidade.

Acreditamos que o estudo realizado obteve êxito em seu propósito, pois de acordo com os resultados observados e confrontados com as categorias de avaliação, notamos que os estudantes sentiram-se mais motivados para aprender Língua Portuguesa, utilizando recursos tecnológicos já conhecidos por eles como por exemplo, *smartphones*, *WhatsApp* e outros que lhes eram novidades ainda, como *Google Drive*, *Edmodo*, como mostraram os questionários de diagnóstico aplicados. Daí a importância de se conhecer bem o seu público-alvo, para poder propor-lhes atividades que se aproximem de seus interesses, tornando os alunos protagonistas de sua aprendizagem.

Com relação aos multiletramentos, os participantes passaram a demonstrar maior conhecimento em relação aos aspectos linguístico e multimodais, atentando mais para a significação de sons, cores, imagens; passaram a perceber que escrever textos não é somente uma tarefa escrita e ampliaram seus conceitos sobre gêneros discursivos e multimodais e, ainda, sobre escrita colaborativa.

Assim, evidenciamos a relevância de se incluir as tecnologias disponíveis em sala de aula, sempre buscando o melhor em benefício da aprendizagem dos estudantes, orientando-os para que saibam apropriar-se criticamente desses recursos, explorando-os de maneira mais consciente e ética para a construção de conhecimentos e não a simples reprodução dos já existentes. Convém ressaltar que, com essa proposta, não se pretende

entregar uma fórmula pronta, mas fornecer subsídios que possam nortear ou, inclusive, fomentar novas práticas envolvendo dispositivos móveis e outras tecnologias.

6 Referências

BITENCOURT, D. de C. **Proposta de gestão pedagógica para o ensino de língua portuguesa por meio de dispositivos móveis**. 2019.155f. Dissertação de Mestrado Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria, RS, 2019.

CECCHIN, A. de S. **Práticas de multiletramentos no contexto escolar: investigação de uma abordagem para o ensino de produção de narrativas digitais**. 2015. 168 f. Dissertação de Mestrado Universidade Federal de Santa Maria, Centro 126 de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2015.

COPE, B; KALANTZIS, M. A Grammar of multimodality. **International Journal of Learning**, v. 16, n. 2, London: Palgrave, p. 361 – 425, 2009. Disponível em: <[HTTPS://goo.gl/A9w7Ne](https://goo.gl/A9w7Ne)>. Acesso em: 17 set. 2019.

COPE, B; KALANTZIS, M. The Things You Do to Know: na Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies. In: COPE, B; KALANTZIS, M. (Org.). **A Pedagogy of Multiliteracies**. Learning by Design. 2015. p. 1 – 36.

COPE, B; KALANTZIS, M. Ubiquitous learning: An agenda for educational transformation. **Proceedings of the 6th International Conference on Networked Learning**, 2010. p.576-81. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/228347819 Ubiquitous learning An agenda for educational transformation](https://www.researchgate.net/publication/228347819_Ubiquitous_learning_An_agenda_for_educational_transformation)>. Acesso em: 27 de Maio. 2019.

COSCARELLI, C. V. (org.). **Tecnologias para aprender**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

CROMPTON, H. A historical overview of M-Learning: Toward Learner-Centered Education. In: BERGE, Z. L.; MUILENBURG, L. Y. (Ed.). **Handbook of Mobile Learning**. New York: Routledge, 2013. Disponível em: <http://https://www.researchgate.net/publication/263852116_A_historical_overview_of_mobile_learning_Toward_learner-centered_education>. Acesso em: 16 jan. 2019.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.

KLEIMAN, A. B. **Preciso "ensinar" o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Cefiel, IEL, Unicamp, Campinas, São Paulo, 2005.

MARCHEZAN, M. da S. **Desenvolvimento de material didático digital para o ensino de língua portuguesa na perspectiva de gêneros e multiletramentos**. 2018. 155f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede). Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2018.



REIS, S.C. **Do discurso à prática:** textualização de pesquisas sobre o ensino de mediado por computador. 2010. 242 p. Tese (Doutorado em Letras - Estudos Linguísticos), Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

REIS, S.C. Ensino de produção oral em língua inglesa por meio de *podcast*: relatando uma experiência com alunos do ensino fundamental. **Veredas** - Revista de Estudos Linguísticos, Juiz de Fora, MG, v. 21, n. 1, p. 180-201, 2017. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/revistaveredas/edicoes/2017-2/v-21-no-1-2/>>. Acesso em: 17 set. 2019.

REIS, S.C., S. C.; GOMES, A. F.; SOUZA, R. S. de. Explorando a Rede Social Educacional no ensino de línguas: possibilidades, gêneros e multiletramentos. **Renote**, Porto Alegre, v.12, n.1 xxx, jul. 2014. Disponível em:<<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/50280> > Acesso em: 17 set. 2019.

ROJO, R.; MOURA, E (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SEABRA, C. O celular na sala de aula. **Educação em revista** do sindicato do ensino privado (SINEPE/RS), 2013. Disponível em: <<https://cseabra.wordpress.com/2013/03/03/o-celular-na-sala-de-aula>>. Acesso em 17 set. de 2019.

SAVI, R. et al. Proposta de um modelo de avaliação de jogos educacionais. **Novas tecnologias na educação**. v. 8 N° 3, dez, 2010. Disponível em:<<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/18043>>. Acesso em: 17 set. 2019.

SANTAELLA, L. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior**, Campinas, UNICAMP, 4 abr. 2013. Especial: As novas mídias e o ensino superior. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_1.pdf>. Acesso em: 16 out. 2018.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e pesquisa**, São Paulo, v.31, n.3, p. 443-446, set/dez.2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>> Acesso em: 17 set. 2019.