

PRODUÇÃO TEXTUAL NO ENSINO HÍBRIDO: UMA PROPOSTA DE TRABALHO COM GÊNEROS TEXTUAIS POR MEIO DE FERRAMENTAS DIGITAIS NO ANO FINAL DO ENSINO FUNDAMENTAL

WRITING PRODUCTION IN HYBRID TEACHING: A PROPOSED DISCOURSE GENRE ACTIVITY USING DIGITAL TOOLS IN THE FINAL YEAR OF ELEMENTARY SCHOOL

Marcos Antonio Silva 1
Evelyn Coutinho de Almeida de Sá 2
Victor Gonçalves Glória Freitas 3

Resumo: Tecnologias digitais têm transformado a sociedade e suas formas de comunicação irreversivelmente e a escola deve acompanhar esse processo. Integrar novas tecnologias ao ensino busca tornar o aprendizado mais motivador, inovador e crítico. Nesse contexto, esta pesquisa investigou o potencial das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação para aprimorar a produção textual. Seu objetivo foi compreender como o uso dessas ferramentas poderia enriquecer as práticas de escrita, possibilitando a criação de diversos gêneros discursivos com estudantes do 9º ano da Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos (FME-NITERÓI). Após revisão bibliográfica e análise de questionário preliminar, que evidenciaram o potencial de tecnologias digitais no apoio aos processos de escrita, a pesquisa identificou ferramentas digitais para esse fim. As etapas seguintes incluíram desenvolvimento e aplicação de Sequência Didática (SD), com atividades que utilizaram recursos tecnológicos para produções textuais, resultando na criação de oito filmes de animação em stop motion. As avaliações, de natureza qualitativa, ocorreram durante a aplicação da SD e a análise dos resultados. Concluiu-se que a proposta aumentou significativamente o engajamento e o protagonismo dos indivíduos para a produção textual, além de promover o desenvolvimento de habilidades de socialização e trabalho em equipe por meio do emprego de Metodologias Ativas.

Palavras-chave: Stop Motion na Educação. Gêneros Discursivos. Produção Textual. Metodologias Ativas. Tecnologias Digitais no Ensino Híbrido.

Abstract: The digital technologies have transformed society and its communication irreversibly, obliging schools to comply with it. The integration of new technologies to education aims to make learning more motivating, innovative and critical. In this sense, this research investigated the potential of Digital Information and Communication Technologies to foster students' writing. Its main goal was to figure out how the use of such tools could enrich writing practices with the production of texts in different discourse genres by ninth-grade students at Escola Municipal Maestro Heitor Villa-Lobos (FME - NITERÓI). By means of bibliographical research and the following analysis of a preliminary questionnaire, which showed that digital technologies could aid students in their writing processes, the study selected some digital tools for that purpose. The following stages included developing and applying a Teaching Sequence with writing activities that used technological resources, which produced eight stop-motion animated short films. The assessments were made on a qualitative basis throughout the teaching sequence and result analysis. The proposal showed a considerable increase in students' engagement, motivation and autonomy for writing texts and also helped them develop teamwork and socialisation skills while using Active Methodologies.

Keywords: Stop Motion in Education. Discourse Genres. Text Writing. Active Methodologies. Digital Technologies in Hybrid Teaching.

- 1 Doutorando em Políticas Públicas e Formação Humana (PPFH/UERJ). Mestre em Educação em Ciências e Saúde (NUTES/UFR). Especialista em Designer Instrucional para EAD (FACEL/PR), Psicopedagogia Clínica e Institucional (UCAM). Coordenador dos cursos de pós-graduação na área de educação e aprendizagem na UniCarioca. Coordenador do Núcleo de Educação e Aprendizagem para os cursos de licenciatura em Pedagogia, História e Letras da UniCarioca. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8029513568378364>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8547-1359>. E-mail: msilva@unicarioca.edu.br
- 2 Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação (UNICARIOCA/RJ). Especialista em Informática Educativa (UNIPLI/RJ). Graduada em Letras-Português/Literatura (UERJ/RJ). Docente estatutária da Fundação Municipal de Educação de Niterói (FME/Niterói) e da Fundação de Apoio à Escola Técnica (FAETEC/RJ). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0267413488738946>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6349-543X>. E-mail: evelyn.almeida2014@gmail.com
- 3 Doutor em Engenharia Nuclear (COPPE/UFRJ). Mestre em Ciências Nucleares (IEN/CNEN). Graduado em Física (UFF/RJ). Professor/pesquisador adjunto dos cursos de Engenharia, professor permanente do mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação (UNICARIOCA). Responsável pelo grupo de pesquisa no Mestrado em Novas Tecnologias e Metodologias aplicadas na EaD. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4571544548251124>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0154-606X>. E-mail: vfreytas@unicarioca.edu.br

Introdução

O presente artigo aborda uma pesquisa realizada no contexto do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais aplicadas à Educação, do Centro Universitário Unicarioca (RJ). A investigação partiu da inquietação da pesquisadora como docente de Língua Portuguesa, diante da falta de interesse/engajamento dos estudantes em relação às atividades de produção textual no ensino fundamental.

Com base nessa problemática, a pesquisa teve como objetivo principal propor uma abordagem que combinasse as novas tecnologias digitais disponíveis no ambiente educacional com as metodologias do ensino formal de produção de gêneros textuais. Buscou-se, assim, desenvolver aprendizagens motivadoras e experimentais, que promovessem o engajamento dos alunos e a conexão com sua realidade.

A metodologia empregada envolveu uma Sequência Didática (SD) com atividades síncronas e assíncronas de produção textual, utilizando recursos digitais e tecnológicos. Os estudantes foram incentivados a criar filmes de curta-metragem em *stop motion* como produto da SD.

No decorrer do processo, observou-se um considerável aumento do engajamento e protagonismo juvenil nos processos de ensino e aprendizagem, motivados pelo uso das tecnologias digitais aplicadas à educação. Os resultados revelaram o potencial dessas ferramentas para promover práticas de produção textual expressivas e adequadas ao contexto social dos alunos.

Este artigo apresenta a fundamentação teórica, a descrição do método, os resultados obtidos e as considerações finais acerca da aplicação da SD desenvolvida. A proposta aqui apresentada busca contribuir para aprimorar o ensino de produção textual no contexto do ensino híbrido, aliando o uso de tecnologias digitais com abordagens pedagógicas inovadoras.

Fundamentação Teórica

Uso de Metodologias Ativas para a construção do letramento digital

A Educação do século XXI passa por transformações significativas, incorporando novos conceitos e abordagens ao ambiente escolar tradicional. Caiado *et al.* (2021) destacam a importância das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) nesse cenário, em que a aprendizagem se entrelaça com o uso dessas tecnologias. Esse novo paradigma educacional transcende a sala de aula convencional, proporcionando múltiplas possibilidades de arranjos e caminhos durante o processo de ensino e aprendizagem.

Mello *et al.* (2019) apontam a necessidade de repensar as metodologias de ensino, visando uma aprendizagem mais significativa e concreta, com o aluno como elemento central na construção do conhecimento. Nesse contexto, surgem as Metodologias Ativas (MAs), que se baseiam em novos paradigmas de aprendizagem, promovendo a troca de experiências entre alunos e professores para construir uma aprendizagem significativa e contextualizada. Essa abordagem se alinha à teoria de Vygotsky (2001), em que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio das interações com outros indivíduos e situações cotidianas, possibilitando a internalização do conhecimento.

No ensino de Língua Portuguesa, as MAs transformam a abordagem tradicional, concedendo sentido à aprendizagem por meio de práticas significativas (Mello *et al.*, 2019). A Aprendizagem Baseada em Projetos, uma Metodologia Ativa, destaca-se por permitir que os alunos determinem os rumos das tarefas e resolvam problemas do mundo real, assumindo um papel de protagonistas em sua própria aprendizagem (Mello *et al.*, 2019).

O uso de tecnologias na educação é relevante para a promoção do letramento digital na hipermodernidade (Rojo; Barbosa, 2015). Isso implica no domínio da tecnologia da escrita, letramento para utilizá-la na sociedade e multiletramento para lidar com diversas formas de informação e pensamento crítico (Rodrigues, 2021). O letramento digital inclui também o letramento visual, essencial para compreender a interlocução entre imagem e texto verbal na contemporaneidade (Caiado *et al.*, 2021).

Diante desses desafios, as Metodologias Ativas, a aprendizagem baseada em projetos e o uso de TDICs mostram-se fundamentais para tornar o ensino de Língua Portuguesa mais adequado ao contexto atual e ao perfil dos estudantes do século XXI, promovendo o desenvolvimento do letramento digital (Caiado *et al.*, 2021; Mello *et al.*, 2019; Rodrigues, 2021; Rojo; Barbosa, 2015). Essas abordagens inovadoras são essenciais para a construção de uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, com os alunos como protagonistas de seu próprio conhecimento.

O Ensino Híbrido

O Ensino Híbrido é uma abordagem que integra as tecnologias à educação, permitindo que os processos de ensino e aprendizagem aconteçam em diferentes ambientes. A tecnologia possibilita o acesso a conteúdos e atividades em qualquer lugar, seja por meio de dispositivos como computadores, *tablets* ou *smartphones* (Schiehl; Gasparini, 2016).

Caiado *et al.* (2021) ressaltam a substituição do modelo tradicional de sala de aula por um novo paradigma educacional, em que o mundo é o espaço para a construção de aprendizagens. A Educação a Distância (EAD) é uma modalidade de ensino mediada por tecnologia e foi acelerada com o Ensino Remoto Emergencial, utilizado durante a pandemia de COVID-19 (Pasini *et al.*, 2020). A tecnologia digital possibilitou o acesso a aulas e atividades pedagógicas, mesmo em momentos de distanciamento social (Pasini *et al.*, 2020).

Diante desse contexto, o ensino híbrido surge como uma abordagem que mescla diferentes modalidades de ensino, incorporando espaços físicos e virtuais, com o objetivo de desenvolver o letramento digital dos estudantes (Schiehl; Gasparini, 2016). Moran (2015) enfatiza a importância da integração dos ambientes presenciais e virtuais na educação, permitindo que a escola se abra para o mundo e que o mundo esteja presente na escola.

A presente pesquisa adotou uma abordagem híbrida, combinando atividades realizadas em sala de aula e em outros ambientes utilizando tecnologias digitais, reconhecendo a relevância da integração das TDICs na educação do século XXI (Moran, 2015; Schiehl; Gasparini, 2016)

O trabalho com Sequências Didáticas

O trabalho com Sequências Didáticas (SDs) é uma abordagem que visa construir a aprendizagem de um conteúdo por meio de atividades organizadas de forma crescente em complexidade. As SDs tiveram sua origem na França, na década de 1980, com o objetivo de integrar e contextualizar o ensino da língua francesa. No Brasil, a proposta de trabalho com SDs começou nos anos 1990, com os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997).

Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) definem SD como um conjunto de atividades escolares organizadas em torno de um gênero textual, visando trabalhar com a interação social por meio da linguagem. A SD possui várias etapas, como apresentação da situação, produção inicial, desenvolvimento em módulos e produção final.

O uso de SDs pode promover uma organização estrutural mais elaborada das atividades didáticas, permitindo ao professor acompanhar as variáveis que influenciam o processo de aprendizagem dos alunos (Zabala, 2010). A prática reflexiva é fundamental nesse processo, envolvendo planejamento, aplicação e avaliação da SD (Zabala, 1998).

A SD promove atividades em grupo, cria zonas de desenvolvimento proximal e aumenta a autoestima dos discentes, permitindo-lhes construir seus próprios conhecimentos (Vygotsky, 2001).

Metodologia

A pesquisa realizada apresentou caráter de pesquisa-ação, com abordagem quali-quantitativa. Para alcançar o objetivo de superar a falta de motivação para a escrita e desenvolver práticas de produção textual, foi adotada uma abordagem baseada no ensino híbrido. Conduzida ao longo do primeiro semestre letivo de 2023 com Grupo Focal formado por estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Maestro Heitor Villa Lobos, em Niterói (RJ), a investigação

buscou compreender o universo dos participantes e suas relações interpessoais.

O estudo adotou uma abordagem prática e participativa, envolvendo a criação de uma Sequência Didática para potencializar a escrita, com uso de ferramentas digitais e produção de curtas-metragens em *stop motion* como resultado. A estratégia metodológica foi a aplicação da Sequência Didática (SD) desenvolvida, que integrou atividades síncronas e assíncronas, empregando recursos digitais e tecnológicos, abordagem que permitiu maior interação entre os indivíduos e o protagonismo juvenil nos processos de ensino e aprendizagem.

A SD desenvolvida seguiu cronograma de oito etapas de aplicação, com tempo aproximado de três meses. Ao longo do processo, os sujeitos foram incentivados a produzir coletivamente gêneros textuais que já dominavam (com uma breve revisão realizada na primeira etapa da aplicação da SD) e tiveram contato com gêneros que ainda não conheciam, como roteiros e *storyboards* - estes voltados para a linguagem do cinema. As produções textuais desenvolvidas pelos participantes da investigação foram posteriormente transformadas em vídeos de curta-metragem de animação empregando a técnica de *stop motion* e os vídeos produzidos configuraram o produto da proposta.

A análise de dados foi realizada por meio de Análise de Conteúdo de Bardin. O método desenvolvido visou abordar práticas de escrita de forma lúdica e prazerosa.

Etapas do Método

As etapas do método da pesquisa foram desenvolvidas com base nos objetivos específicos propostos. O primeiro buscou relacionar práticas de escrita atuais com o uso de recursos digitais na educação. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre o tema e aplicaram-se dois questionários preliminares com os participantes do Grupo Focal, visando compreender suas práticas de escrita e a sua relação com o uso de ferramentas digitais e acesso à internet.

A segunda etapa configurou-se como a identificação das ferramentas digitais e tecnológicas com potencial para auxiliar e engajar práticas de escrita, o que também foi feito por meio de pesquisa bibliográfica e análise prática das ferramentas tecnológicas pesquisadas.

Após realização da pesquisa bibliográfica e a aplicação dos questionários preliminares, elaborou-se Sequência Didática adequada ao perfil do Grupo Focal, o que configurou a terceira etapa do método proposto. A SD foi aplicada durante o primeiro trimestre letivo do ano de 2023. A quarta etapa consistiu na avaliação do processo, realizada de forma qualitativa, com análise contínua dos resultados obtidos durante a pesquisa.

Desenvolvimento, resultados e discussão

A primeira etapa da aplicação da Sequência Didática conduziu os participantes a uma reflexão acerca dos gêneros textuais que serviriam de base para a produção dos vídeos de curta-metragem. A dinâmica de trabalho foi realizada no Laboratório de Informática da escola e teve duração de 90 minutos.

Alguns participantes não possuíam celulares ou computadores em casa, o que tornou necessária a criação de *e-mails* no laboratório. O grupo de *WhatsApp* criado para o projeto também teve a colaboração dos alunos que possuíam dispositivos móveis, permitindo a troca de informações com os que não tinham tal acesso.

Uma revisão dos quatro gêneros discursivos propostos - conto, anúncio, receita e biografia - foi realizada, com exemplos pré-selecionados e explicação oral da pesquisadora. Os participantes foram incentivados a pesquisar mais exemplos na internet e a maioria optou por usar os computadores disponíveis no laboratório para a atividade. Esse uso foi influenciado pela falta de computadores nos domicílios, o que se evidenciou por meio do questionário preliminar aplicado. De acordo com o IBGE (2019), a posse de microcomputadores em residências urbanas tem diminuído periodicamente, sendo substituídos por *tablets* e celulares, devido ao seu custo elevado.

A aplicação da primeira etapa da SD foi importante para obter *feedback* dos estudantes em relação aos seus conhecimentos prévios sobre os gêneros textuais propostos como textos-base para o desenvolvimento do trabalho.

A segunda etapa da SD foi realizada no Laboratório de Informática da escola. As equipes de trabalho sortearam os gêneros textuais que foram utilizados como textos-base para os filmes de animação. Os grupos puderam trocar os gêneros sorteados por meio de diálogo, o que fizeram sem conflitos, demonstrando maturidade e habilidade para trabalhar em equipe.

A produção dos textos-base ocorreu coletivamente usando o *OpenOffice Writer*, um *software* livre, o que permitiu a democratização do uso da tecnologia na educação. Algumas equipes precisaram de auxílio na utilização do *software*, já que parte do grupo não tinha acesso regular a computadores.

No terceiro encontro, a pesquisadora apresentou aos sujeitos o aplicativo (APP) *Stop Motion Studio*, incentivando a troca entre os pares e o trabalho coletivo, alinhando-se com as perspectivas da Educação do século XXI e as novas abordagens de aprendizagem, propondo o emprego de Metodologias Ativas (MAs). Autores como Caiado *et al.* (2021) e Mello *et al.* (2019) defendem as MAs, ressaltando que elas proporcionaram uma aprendizagem mais significativa e contextualizada.

A proposta envolveu os indivíduos, que perceberam o potencial criativo do APP, permitindo a produção de seus próprios conteúdos e aprimorando suas habilidades de trabalho em equipe. Apesar de enfrentarem problemas técnicos, como a falta de espaço no celular para baixar o APP, a colaboração e a busca por soluções evidenciaram o protagonismo juvenil. As Metodologias Ativas, alimentadas pela teoria socioconstrutivista de Vygotsky (2001) e mencionadas por Rodrigues *et al.* (2021), endossaram, no contexto da aplicação da referida etapa, que “[...] o desenvolvimento cognitivo se dá pelo compartilhamento de conhecimentos, praticando-os e internalizando-os” (Rodrigues *et al.* 2021).

A quarta etapa da SD teve duração síncrona de 90 minutos, mas o tempo foi insuficiente, já que os alunos precisaram se familiarizar com o novo gênero apresentado, o roteiro. Depois da devida apresentação do gênero discursivo, de suas características e finalidade, da apresentação de exemplos de fragmentos de roteiros e de seus respectivos trechos de filmes, a pesquisadora entregou às equipes o FORMULÁRIO PARA A CRIAÇÃO DE ROTEIRO desenvolvido para esta parte do trabalho, e as equipes iniciaram suas produções.

O prazo para a elaboração dos roteiros foi prorrogado por duas semanas. Houve resistência de alguns indivíduos, pois nenhum gênero textual “novo” havia sido apresentado até o momento. Essa fase evidenciou a necessidade de desafiar os alunos com novos conhecimentos, incentivando a superação de obstáculos e aprimorando suas habilidades de escrita.

O FORMULÁRIO PARA A CRIAÇÃO DE ROTEIRO foi elaborado de maneira simplificada pela pesquisadora com base nos estudos e escritos de Comparato (2000) e disponibilizado de forma impressa (para os sujeitos que não possuíam recursos tecnológicos em seus domicílios) e de forma digital, de modo que todos tiveram possibilidade de desenvolver a proposta.

Os sujeitos demonstraram menos interesse e protagonismo nesta etapa de aplicação da SD. A ausência de elementos lúdicos e imagéticos nesta parte da proposta levou a uma produção menos cuidadosa. Apesar disso, todas as equipes finalizaram a atividade com o auxílio da pesquisadora e das estagiárias, além da flexibilização do prazo de entrega e revisões.

A quinta etapa da SD apresentou o gênero textual *storyboard* para os sujeitos da pesquisa. O uso da ferramenta digital *StoryboardThat* despertou interesse e engajamento dos indivíduos, permitindo a criação de narrativas visuais de forma lúdica e criativa.

Devido à falta de computadores nos domicílios da maioria dos sujeitos da pesquisa, foi necessário ampliar o tempo síncrono para a execução da etapa. Contudo, embora tenha sido necessário mais tempo do que o previsto para a conclusão dos *storyboards*, a produção foi considerada um sucesso.

A sexta etapa da SD consistiu na transformação de todas as produções textuais (textos-base, roteiros e *storyboards*) em filmes de animação em *stop motion*. Os indivíduos aguardavam ansiosos por essa etapa e o trabalho foi realizado de forma assíncrona, com prazos estipulados para avaliações e orientações.

O uso do aplicativo *Stop Motion Studio* permitiu a criação das animações de forma intuitiva e simples, permitindo que os alunos desenvolvessem sua criatividade e se tornassem produtores de seus próprios conteúdos, como sinalizou Zschische, (2020). Houve necessidade de ampliar o prazo de entrega dos filmes para algumas equipes, mas no geral, a ferramenta gerenciou um processo

simples e empolgante para os indivíduos.

Após a criação das animações com o APP *Stop Motion Studio*, os pequenos vídeos foram importados para os aplicativos *Inshot* ou *CapCut* para as edições finais, como inserção de sons, músicas, falas, introduções e créditos. A escolha desses aplicativos foi motivada pela oferta de recursos gratuitos ausentes na versão gratuita do *Stop Motion Studio*.

Embora o processo de edição tenha sido trabalhoso, todos os participantes se mostraram engajados e protagonistas na busca por soluções para os problemas que se apresentaram, evidenciando o interesse em ver os filmes concluídos sem esperar a intervenção da pesquisadora ou das estagiárias.

Considerou-se que foi obtido resultado positivo na aplicação da sexta etapa do projeto, pois todos os grupos se empenharam e realizaram a proposta de maneira colaborativa e demonstrando forte interesse e protagonismo, construindo aprendizagens significativas ao longo do processo.

A sétima etapa da SD consistiu na exibição dos filmes, inicialmente planejada para toda a escola, mas impossibilitada devido a problemas técnicos no auditório. Como alternativa, os filmes foram apresentados aos próprios sujeitos que participaram da pesquisa na Sala de Leitura da escola. Apesar da frustração de não conseguir apresentar os filmes da forma planejada, os participantes ficaram felizes com seus trabalhos, aplaudiram os colegas e se sentiram empoderados pela criação dos filmes. Alguns expressaram interesse em trabalhar com a indústria cinematográfica no futuro.

Na última etapa da SD, os indivíduos avaliaram positivamente a experiência e o produto, mostrando orgulho pela produção de seus filmes. Embora tenham mencionado o estresse e a necessidade de paciência durante o processo, a ausência de menção às produções textuais foi considerada um resultado positivo. A análise destacou o caráter lúdico da proposta e das ferramentas digitais utilizadas, que auxiliaram na produção dos diferentes gêneros discursivos de forma imperceptível para os alunos, que estavam focados na criação dos filmes. As ferramentas tecnológicas se mostraram valiosas para o desenvolvimento da Sequência Didática.

Considerações finais

A pesquisa buscou avaliar o uso de ferramentas tecnológicas e digitais como auxílio para a prática de produção textual dos alunos. Durante a aplicação da Sequência Didática, que durou cerca de três meses, os estudantes produziram textos de diferentes gêneros utilizando tecnologias digitais. As atividades inovadoras com o emprego de Metodologias Ativas e as propostas híbridas mostraram-se adequadas ao perfil dos alunos, nativos digitais, que lidam naturalmente com as novas tecnologias.

As tecnologias digitais empregadas nas etapas da Sequência Didática foram consideradas valiosas e auxiliaram o processo de ensino-aprendizagem, o desenvolvimento de projetos e a comunicação do pensamento. A conscientização de que os textos seriam parte de filmes de animação em *stop motion* e de que tais filmes seriam compartilhados com outras pessoas motivou os alunos a se empenharem na escrita, resultando em maior qualidade nos textos produzidos.

Embora a etapa de construção dos roteiros tenha sido desafiadora, os alunos perseveraram, pois tinham o filme como objetivo final. As produções textuais foram desenvolvidas sem o usual sofrimento prévio, demonstrando aumento do engajamento e do protagonismo dos alunos nas práticas de escrita, além do desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe.

Concluiu-se que os recursos tecnológicos e digitais utilizados na Sequência Didática foram eficazes no auxílio à produção textual dos alunos. A proposta mostrou-se positiva, engajou os estudantes e atendeu às demandas do Grupo Focal, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de escrita e aprimoramento do multiletramento necessário à sociedade contemporânea.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 4 ed. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BAKHITIN, Mikhail. **Para uma filosofia do ato responsável**. Trad. Valdemir Miotello & Carlos Alberto Faraco. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 9 fev. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 24 fev. 2022.

BATISTA, Aline Antunes; FREITAS, Victor Gonçalves; SILVA, Marcos Antônio. A realidade aumentada como estratégia para a promoção da leitura e escrita. **Revista Humanidades & Inovação**, Palmas, v. [10 n. 1, 2023](#). Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/6082>. Acesso em: 28 fev. 2023.

CAIADO, Roberta; FONTE, Renata Fonseca Lima da; BARROS, Isabela Barbosa do Rêgo. Metodologias ativas e novas competências docentes: uma experiência de produção de textos imagéticos no meio digital. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2682–2700, 2021. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14043/11859>. Acesso em: 28 fev. 2023.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização de Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004, p. 95-128.

FREIRE, Paulo; DONALDO, Macedo. **Alfabetização: leitura da palavra leitura do mundo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. Rio de Janeiro: IBGE, 2019. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101794_informativo.pdf. Acesso em: 30 set. 2022.

JÚNIOR, Wilson Corrêa da Fonseca; WILSON, C. **Análise de conteúdo: métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, v. 380, 2005.

MARTINS, Rita Mara Pires. **Metodologias ativas e tecnologias digitais nas aulas de produção escrita em língua portuguesa: uma sugestão de aplicabilidade**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Letras - Português EaD) – Universidade Federal do Pampa, Jaguarão, 2022. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riui/7452/1/Rita%20Mara%20Pires%20Martis%202022.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2023.

MELLO, Adriene Ferreira de. *et al.* Problematizar e projetar nas aulas de português: as metodologias ativas como estratégias potencializadoras. **Revista Philologus**, [S. l.], v. 25, n. 75 Supl., p. 2657-74, 2019. Disponível em: <https://www.revistaphilologus.org.br/index.php/rph/article/view/621/665>. Acesso em: 18 fev. 2023.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18a ed.

Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida (Ed). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2010.

MORAN, José Manuel. Mudando a Educação com Metodologias Ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto; MORALES, Elisa Torres (Orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II. Ponta Grossa: FocaFoto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 3 fev. 2023.

PASINI, Carlos Giovanni Delevati; CARVALHO, Elvio de; ALMEIDA, Lucy Hellen Coutinho. A educação híbrida em tempos de pandemia: algumas considerações. **Observatório Socioeconômico da COVID-19**, Santa Maria, UFSM/FAPERGS, v. 9, 2020. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/820/2020/06/Textos-para-Discussao-09-Educacao-Hibrida-em-Tempos-de-Pandemia.pdf>. Acesso em: 26 dez. 2022.

RODRIGUES, Renato Guimarães; SILVA, José Luiz Teixeira da; SILVA, Marcos Antonio. Aprofundando o conhecimento sobre a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de Vygotsky. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 2-15, 2021. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/123>. Acesso em: 2 fev. 2023.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues.; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTOS, Fernanda Marsaro dos. Análise de conteúdo: a visão de Laurence Bardin. **Revista Eletrônica de Educação**, São Carlos (SP): Universidade Federal de São Carlos, v. 6, n. 1, p. 383-387, 2012. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/291/156>. Acesso em: 2 mai. 2023.

SCHIEHL, Edson Pedro; GASPARINI, Isabela. Contribuições do Google Sala de Aula para o Ensino Híbrido. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre: UFRGS, v. 14, n. 2, 2016. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/70684>. Acesso em: 2 mar. 2023.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-ação**. 14a ed. São Paulo: Editora Cortez, 2005.

YOGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: YOGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001, p. 103-119.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZABALA, Antoni. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

ZSCHISCHE, D. Stop Motion e Storytelling: criar vídeos e animações num piscar de olhos. In: CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). **Aplicações para Dispositivos Móveis e Estratégias Inovadoras na Educação**. Lisboa: Ministério da Educação, 2020, p. 35-46.

Recebido em 25 de julho de 2023

Aceito em 15 de setembro de 2023