

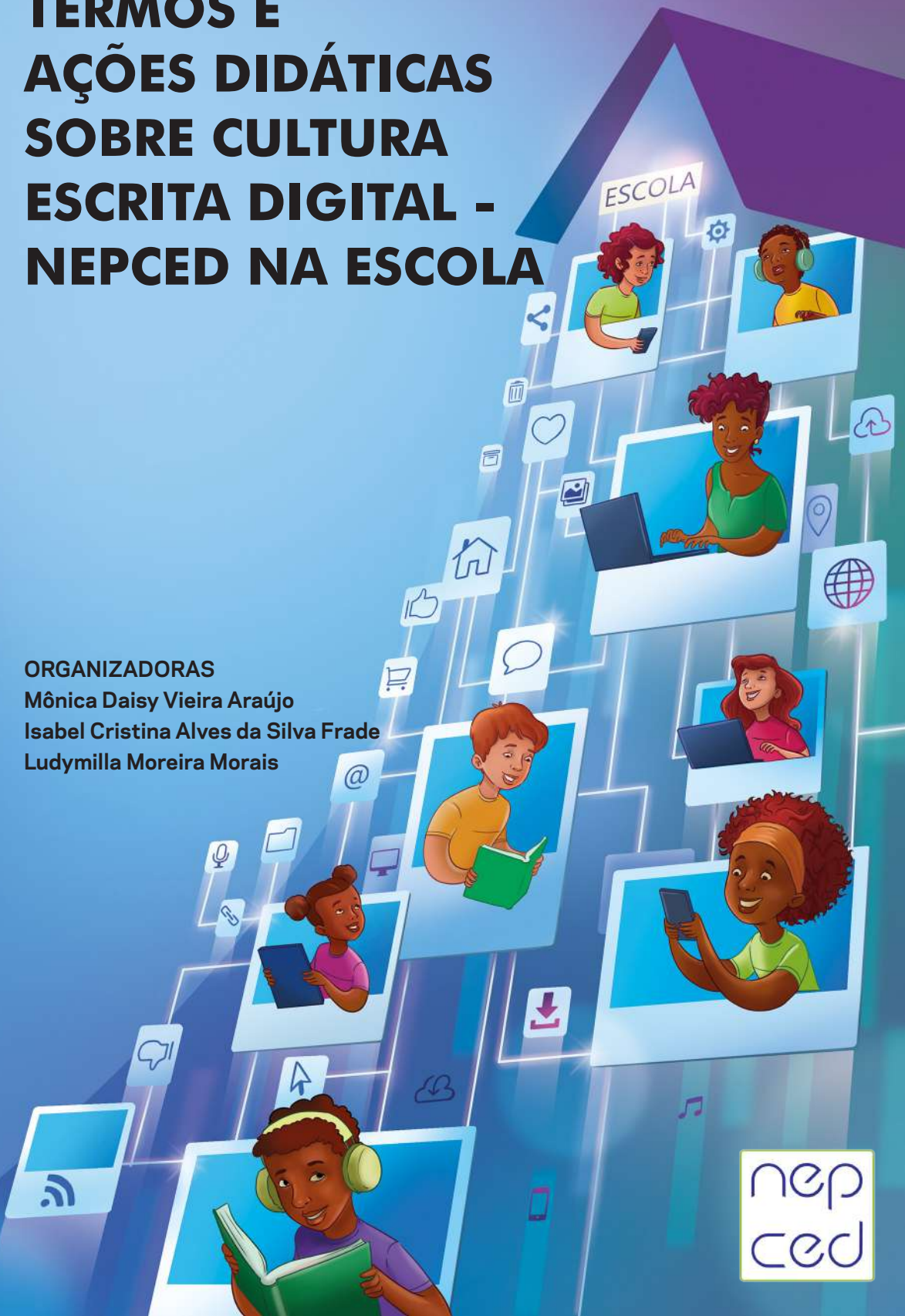
TERMOS E AÇÕES DIDÁTICAS SOBRE CULTURA ESCRITA DIGITAL - NEPCED NA ESCOLA

ORGANIZADORAS

Mônica Daisy Vieira Araújo

Isabel Cristina Alves da Silva Frade

Ludymilla Moreira Moraes



nep
ced

TERMOS E AÇÕES DIDÁTICAS SOBRE CULTURA ESCRITA DIGITAL - NEPCED NA ESCOLA

ORGANIZADORAS

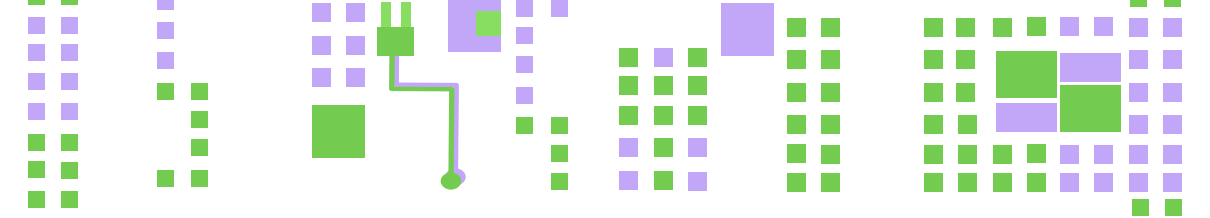
Mônica Daisy Vieira Araújo

Isabel Cristina Alves da Silva Frade

Ludymilla Moreira Moraes



BELO HORIZONTE
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Reitora: Sandra Regina Goulart Almeida
Vice-reitor: Alessandro Fernandes Moreira

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Diretora: Andréa Moreno
Vice-diretora: Vanessa Ferraz Almeida Neves

CENTRO DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA (CEALE)

Diretor: Gilcinei Teodoro Carvalho
Vice-diretora: Daniela Freitas Brito Montuani

NÚCLEO DE ESTUDOS E PESQUISAS SOBRE CULTURA ESCRITA DIGITAL (NEPCED)

Coordenadora: Mônica Daisy Vieira Araújo

SECRETARIA GERAL DO CEALE

Rosângela Campos

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

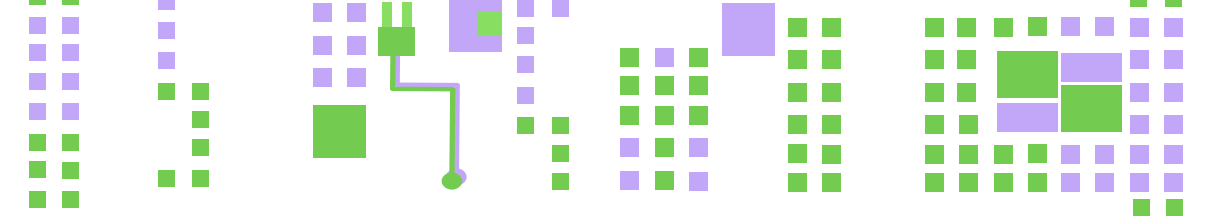
Daniel Vieira

ILUSTRADOR

Elton Caetano

ARTE DIGITAL

Roberta Gerling Moro



FICHA CATALOGRÁFICA

T319
T

Termos e ações didáticas sobre cultura escrita digital [recurso eletrônico]: nepced na escola / Mônica Daisy Vieira Araújo, Isabel Cristina Alves da Silva Frade, Ludymilla Moreira Morais (orgs.). - Belo Horizonte : UFMG / FaE / Ceale / NEPCED, 2022.
326 p.

ISBN: 978-85-92728-26-7 (e-book).
Inclui Bibliografias.

1. Educação -- Dicionários. 2. Letramento digital -- Dicionários. 3. Escrita -- Dicionários. 4. Língua portuguesa -- Dicionários. 5. Língua portuguesa -- Métodos de ensino. 6. Tecnologia educacional.

I. Título. II. Araújo, Mônica Daisy Vieira, 1979-. III. Frade, Isabel Cristina Alves da Silva, 1957-. IV. Morais, Ludymilla Moreira, 1995-. V. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.

CDD- 372.63403

Catálogo da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)

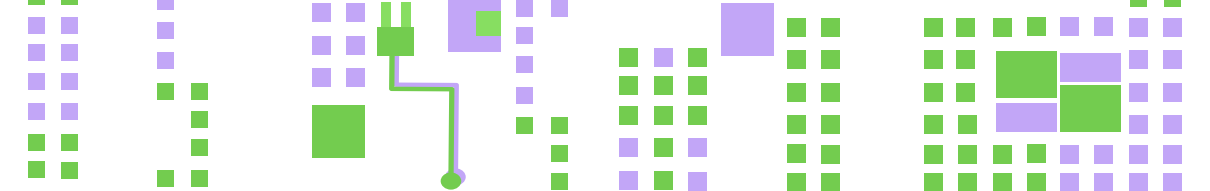
Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O

PROEX

**PRÓ-REITORIA
DE EXTENSÃO**

U F *m* G

**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MINAS GERAIS**



ÍNDICE

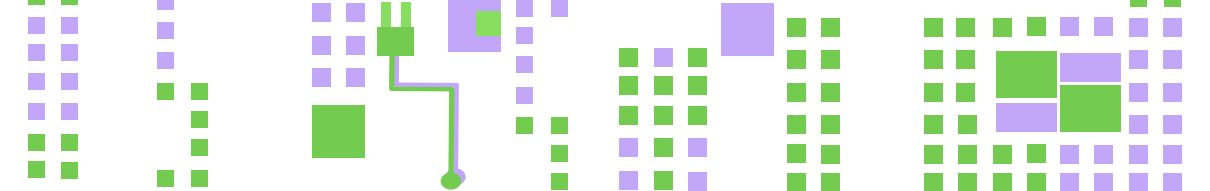
APRESENTAÇÃO	10
PREFÁCIO	16
ORIENTAÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DAS AÇÕES DIDÁTICAS	23
VERBETES	28
ACESSIBILIDADE DIGITAL	30
ALFABETIZAÇÃO DIGITAL	32
ALGORITMOS	34
ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	36
AMBIÊNCIA DIGITAL INFANTIL	38
AMBIENTE DIGITAL	40
APLICATIVO	42
APLICATIVO LITERÁRIO	45
ARTES DIGITAIS	47
ARTEFATO DIGITAL	50
ATIVIDADE DIGITAL	52
ATIVIDADE DIGITALIZADA	54
BOOKTUBER	56
CAPITALISMO DE DADOS	58
CIBERSEGURANÇA	60
CULTURA DO COMPARTILHAMENTO	62
COMPUTAÇÃO EM NUVENS	64
COMUNICAÇÃO ASSÍNCRONA	66
COMUNICAÇÃO SÍNCRONA	68
CONVERGÊNCIA CULTURAL	70
CULTURA DE PARTICIPAÇÃO	72

CULTURA DIGITAL	74
CULTURA ESCRITA DIGITAL	76
CULTURA MAKER	78
CYBERBULLYING	80
DIGITAL	82
DIREITO DIGITAL	84
DISPOSITIVOS DIGITAIS	86
LIVRO DIGITAL/ E-BOOK	88
EMOTICON/EMOJI	90
ESCRITA DIGITAL	92
ÉTICA NA INTERNET	94
FAKE NEWS	96
FERRAMENTA DIGITAL	98
FICÇÃO DIGITAL INFANTIL E JUVENIL	100
GAMIFICAÇÃO DIGITAL	102
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL	104
HARDWARE	106
HASHTAG	108
HIPERMÍDIAS	110
HIPERTEXTO	112
INFODEMIA	114
INFOSFERA	116
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	118
INTERAÇÃO DIGITAL	120
INTERATIVIDADE DIGITAL	122
INTERFACE	124
INTERNET	126
INTERNETÊS	128
JOGO DIGITAL	130
LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS	132
LEITURA DIGITAL	134

LEITURA LITERÁRIA DIGITAL _____	136
LETRAMENTO DIGITAL _____	138
LINGUAGEM OFF-LINE _____	140
LINGUAGEM ON-LINE _____	142
LITERATURA INFANTIL E JUVENIL DIGITAL ____	144
LITERATURA DIGITALIZADA _____	146
LIVRO DIGITALIZADO _____	148
MARCO CIVIL DA INTERNET _____	150
MEDIAÇÃO DE LEITURA LITERÁRIA	
INFANTIL DIGITAL _____	152
MÍDIA DIGITAL _____	154
MULTILETRAMENTOS _____	156
MULTIMÍDIA _____	158
MULTIMODALIDADE _____	160
MÚLTIPLOS LETRAMENTOS _____	162
NARRATIVA TRANSMÍDIA _____	164
NAVEGAÇÃO _____	166
PLATAFORMAS DIGITAIS _____	168
PODCAST _____	170
PROGRAMA _____	172
REALIDADE AUMENTADA _____	174
REALIDADE VIRTUAL _____	176
RECURSO MULTIMÍDIA _____	178
RECURSO SEMIÓTICO _____	180
SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO _____	182
SOCIEDADE DO CONHECIMENTO _____	184
SOFTWARE _____	187
SPOILER _____	189
STREAM _____	191
SUORTE DE ESCRITA DIGITAL _____	193
TECNOBIOGRAFIA _____	195

TECNOLOGIAS ASSISTIVAS DIGITAIS _____	197
TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO _____	200
TECNOLOGIA DIGITAL _____	202
TEXTOS COLABORATIVOS DIGITAIS _____	204
TEXTO DIGITAL _____	206
TEXTO DIGITALIZADO _____	208
TEXTO MULTIMODAL _____	211
USABILIDADE _____	213
VIRALIZAÇÃO _____	215
VIRTUAL _____	217
YOUTUBERS _____	219
AÇÕES DIDÁTICAS _____	221
EU E MEU ROBÔ _____	223
DA SALA DE AULA À LUA: UMA EXPEDIÇÃO AO MUNDO DA REALIDADE VIRTUAL _____	226
EXPLORAÇÃO DIVERTIDA _____	229
DIGILIVRO INFANTIL _____	232
VAMOS COMUNICAR? _____	235
EXPLORANDO #HASHTAGS _____	237
VAMOS PESQUISAR NA INTERNET? _____	240
O QUE TEM PARA EXPLORAR? _____	243
MEU DIA COM TECNOLOGIAS DIGITAIS _____	246
COLOCANDO A “MÃO NA NUVEM” _____	249
O MESTRE MANDOU... PROGRAMAR! _____	252
INVESTIGADORES DE NOTÍCIAS _____	255
CRIANDO O MEU PRIMEIRO CLIPE! _____	259
EU, ELA, ELE E NOSSO NOME! _____	262
FOTOTIRINHA _____	265

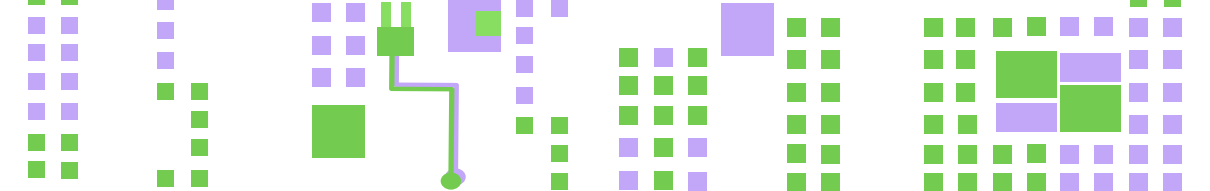
REESCRITA DE TEXTO _____	269
TELA OU PAPEL? VOZ E ATENÇÃO! _____	272
MEME AUTORRETRATO _____	276
MEMEPÉDIA _____	279
TEM AQUI E ALI? _____	282
QUE ESCRITA É ESSA? _____	285
UM CÉREBRO EMPRESTADO _____	287
QUE MURAL É ESTE? _____	290
NOSSO MANIFESTO! _____	293
ONDE ESTÃO OS TEMAS QUE ESTUDAMOS? _____	296
VENDO DE OUTRA FORMA! _____	299
DETETIVES DA INTERNET _____	302
OS BRINQUEDOS PELO MUNDO _____	305
MEU PRIMEIRO AUDIOBOOK: CONTANDO E LENDO HISTÓRIAS PARA OS COLEGAS _____	308
PENSANDO SOBRE A ESCRITA _____	312
ESCRITA DIVERTIDA _____	315
TRANSFORMANDO REALIDADES _____	318
#REPENSANDOASCOMEMORAÇÕES _____	321
SERÁ QUE É VERDADE? _____	324



APRESENTAÇÃO

O Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital/NEPCED, vinculado ao Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita/CEALE da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais/UFGM e criado há cinco anos, realiza ações de ensino, pesquisa e extensão. Entre as ações de extensão, o projeto intitulado “NEPCED na Escola”, resultado de investigações desenvolvidas pelos membros do NEPCED, tem como objetivo promover a reflexão de gestores e professores, in loco, sobre teorias relacionadas à cultura escrita digital e a participação em oficinas sobre o uso das tecnologias digitais e da internet para o planejamento de práticas pedagógicas de ensino da alfabetização, da leitura e da escrita utilizando o suporte digital.

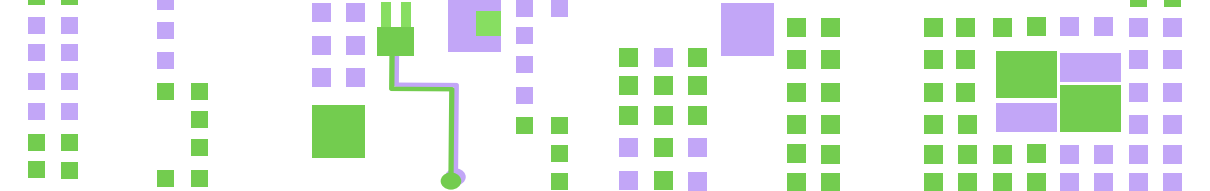
Nesse contexto de experiência em formação continuada em serviço do NEPCED, constatamos demandas dos professores da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental em torno da teoria e prática e escassez de repertórios de ações didáticas em torno da cultura escrita digital para crianças. Assim, o e-book **Termos e ações didáticas sobre cultura escrita digital - NEPCED na escola** busca ofertar um repositório conceitual com verbetes relacionados ao campo da cultura escrita digital. Foram escolhidos termos que podem ser conceituados por várias áreas de conhecimento, abordando dimensões pedagógicas, linguísticas, políticas, sociológicas, antropológicas, históricas e técnicas, o que mostra que para compreender os desafios da alfabetização, da leitura e da escrita relacionada à cultura escrita digital é necessário construir um olhar interdisciplinar e multidisciplinar. Como os leitores irão verificar, muitos verbetes dialogam e trazem ressonâncias um do outro, porque é



difícil estabelecer fronteiras conceituais. Num campo recente, em termos de conceituações e inovações, há também conceitos que estão se construindo e outros que dão lugar a novas interpretações, mostrando que atualizações serão sempre necessárias.

A escolha dos verbetes foi baseada em dois critérios: o primeiro, relacionado a uma seleção dos principais conceitos que têm repercutido no campo, e o segundo, referente a uma resposta a questões e a termos sobre os quais os professores tinham mais dúvidas ou desconhecimento no que se refere aos processos de formação continuada em serviço do NEPCED. Nesse sentido, a seleção dos verbetes não esgota os termos relacionados ao campo de estudo e pode ser ampliada em futuras publicações. Além disso, convém explicitar que alguns deles não são exclusivos da cultura digital, mas vêm se destacando muito nesse âmbito. Os autores convidados são professores e pesquisadores nacionais e internacionais que estudam sobre o termo ou campo de conhecimento e que aceitaram participar deste projeto dirigido a professores que atuam com crianças. Os verbetes têm formas e abordagens diferentes: alguns possuem uma natureza mais técnica, outros são mais conceituais, outros trazem exemplos de usos, outros associam a definição a repercussões sociais e pedagógicas. Como o leitor irá observar, os verbetes também têm extensão diferente, que varia em função de uma maior explicitação do conceito e da exemplificação, necessária para os que se iniciam no tema.

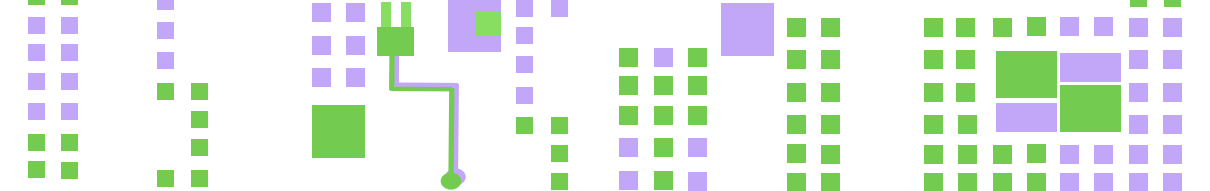
Em relação às ações didáticas, buscamos criar propostas que pudessem ser realizadas em qualquer contexto de acesso às tecnologias digitais, haja vista a diversidade de situações das escolas no Brasil. E para que fosse um repertório mais atemporal, indicamos o tipo de software e de aplicativo utilizado na ação didática e não o nome, pois estes mudam ao sabor das invenções tecnológicas e desaparecem com novas invenções. Essa efemeridade



dos produtos e a migração dos usos pelas pessoas, ao longo do tempo, limitariam a sua utilização e exigiriam atualizações constantes deste e-book.

As ações didáticas partem da perspectiva do letramento digital. Primeiro, elas foram criadas para que o professor possa partir de um uso real dos ambientes e gêneros textuais digitais mais utilizados pelas crianças, citados em pesquisas nacionais e internacionais de práticas de uso de tecnologias digitais nessa faixa etária ou que podem ser do interesse das crianças, mas são pouco conhecidos ou usados pela escola. E, segundo, partimos da premissa de conexões de práticas de leitura e de escrita on-line e off-line que demandam usos que iniciam no digital e continuam no impresso ou no manuscrito ou transitam entre a oralidade e a escrita ou vice-versa. Nessa acepção, o uso de ferramentas digitais não foi privilegiado nas ações didáticas e, sim, os ambientes e gêneros textuais digitais, pois favorece o desenvolvimento do letramento digital. As ferramentas digitais, em geral, simulam os ambientes e gêneros textuais digitais utilizados pelas crianças ou são ambientes digitais para experimentações de escrita e de leitura e, nesse contexto, procuramos, na medida do possível, aproximá-los dos espaços reais de comunicação. O trabalho que desenvolvemos tem priorizado atividades com crianças, mas as discussões e os desdobramentos podem ser ampliados para outros segmentos de ensino.

As ações didáticas dialogam com as práticas culturais envolvidas na cultura digital e com as formas como a cultura escrita digital vem sendo produzida na contemporaneidade, na sua dimensão textual, ética, estética e social. No contexto digital, as práticas de alfabetização e letramento envolvem questões de linguagem, de cidadania, de inclusão/exclusão social, compartilhamento, segurança e análise crítica. Essa perspectiva dialoga com o pressuposto de

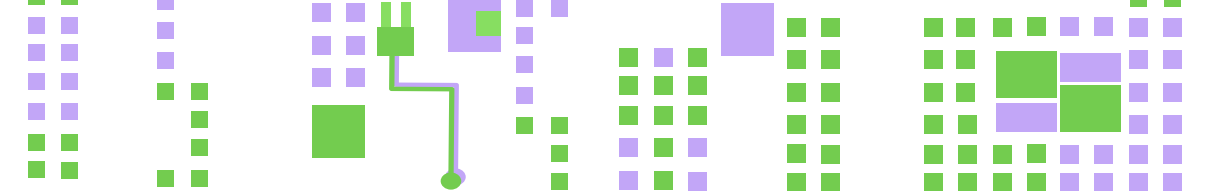


que a linguagem se desenvolve na interação e para interlocução e, dessa forma, reforçamos que não apenas a cultura digital sustenta essa concepção, mas ações com a linguagem em várias de suas formas.

A critério do professor e com formas específicas de mediação, crianças que ainda não sabem ler e escrever podem realizar as ações didáticas, tendo para isso o professor como escriba e leitor. Da mesma maneira crianças em processo de aquisição do princípio alfabético podem ser incentivadas a ler e a escrever com auxílio. No e-book, prevalece a faixa etária correspondente aos anos iniciais do Ensino Fundamental, etapa crucial para o desenvolvimento e a consolidação da alfabetização. Embora haja uma sugestão de faixa etária, há várias ações didáticas que podem ser adaptadas para uso desde os anos finais da Educação Infantil até os anos finais do Ensino Fundamental.

Na construção das ações didáticas, há a seleção de eixos de ensino de Língua Portuguesa, um conjunto de habilidades linguísticas e outro conjunto de habilidades relacionada à cultura escrita digital que podem ser desenvolvidas no processo e não se constituem em pré-requisitos. As habilidades linguísticas foram retiradas de documentos de formação, como o caderno 2 da Coleção Instrumentos de Alfabetização do CEALE e do documento oficial Base Nacional Comum Curricular do Ministério da Educação. Trabalhamos com uma noção ampliada de linguagem e de texto e defendemos que há outras maneiras de registro - com áudios, imagens e vídeos - e que essa perspectiva multimodal expande as possibilidades de leitura e produção de texto de todas as crianças e não apenas daquelas não alfabetizadas.

Os autores das ações didáticas são membros do NEPCED, estudantes e ex-estudantes do curso de graduação de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais que cursaram a disciplina de Alfabetização e Letramento II com a

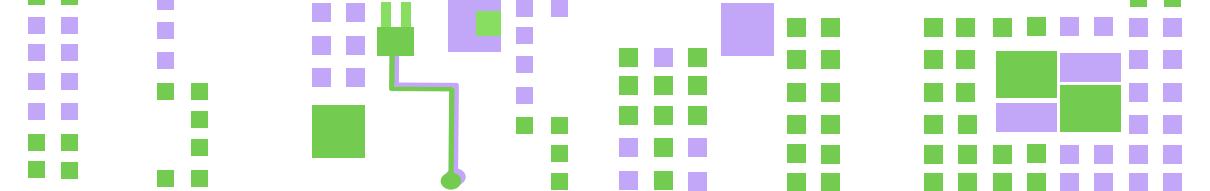


professora Mônica Daisy Vieira Araújo e alunos do Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, todos sob a orientação da professora Mônica Daisy Vieira Araújo

Para que o professor possa se apropriar dos verbetes e compreender as relações entre eles e entre as ações didáticas, indicamos em cada verbete outros que estão a ele relacionados e, nas ações didáticas, indicamos os verbetes associados. Assim, antes de realizá-las em sala de aula com as crianças, o professor pode ter uma referência conceitual para implementá-las com solidez teórica e promover as discussões pertinentes com a turma. Nem todos os verbetes têm uma ação didática correspondente. Primeiro, porque vários verbetes se cruzam na mesma ação, em níveis diferentes e, em segundo lugar, porque alguns deles são de natureza mais conceitual ou técnica e visam ampliar a compreensão dos professores sobre a cultura escrita digital, tema que nomeia o NEPCED.

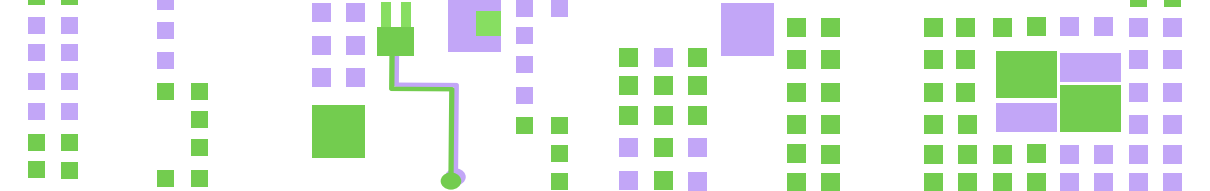
Acreditamos que o professor necessita articular o conhecimento teórico vindo dos verbetes com o conhecimento prático oriundo de um repertório de atividades pedagógicas, para conseguir criar novas ações didáticas que atendam às demandas específicas de alfabetização, leitura e escrita dos seus estudantes. Este trabalho ocorre a partir da articulação de práticas relacionadas à cultura digital, vivenciadas nos contextos escolar e doméstico pelas crianças, incorporando seu protagonismo e autoria nas práticas de leitura e escrita digital fora da escola e ampliando seus repertórios.

Consideramos que esta iniciativa do NEPCED otimiza o processo de formação continuada de professores por possibilitar, indiretamente, o atendimento a mais escolas, haja vista que um livro digitalizado e disponibilizado amplamente pode ser acessado por leitores professores de todo o Brasil, contribuindo para



o seu conhecimento teórico e prático sobre o campo. O e-book **Termos e ações didáticas sobre cultura escrita digital - NEPCED na escola** se coloca como ponto de partida e incentivo para a expansão de temas e ações didáticas que não foram tratados no material.

Organizadoras
Mônica Daisy Vieira Araújo
Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Ludymilla Moreira Morais



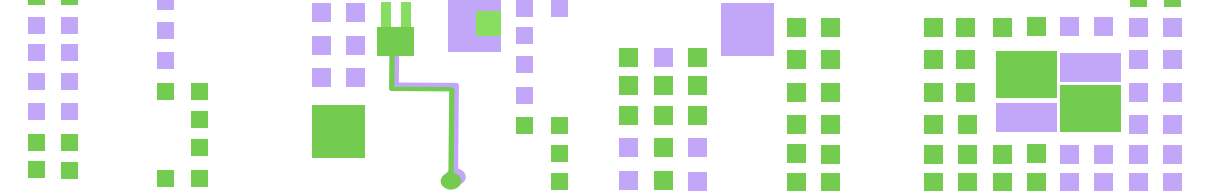
PREFÁCIO

Alguns caminhos tomados pela humanidade não têm volta. Um deles foi a invenção da escrita. Uma vez criados os sistemas de registro da oralidade, entre eles o alfabético, usado no Ocidente, várias tecnologias de escrita foram desenvolvidas e aperfeiçoadas para acompanhar as demandas da escrita.

Foram criados suportes de escrita - pedra, pergaminho, papiro, codex, cadernos, blocos, entre outros. Foram inventadas tecnologias de escrita como tintas, tinteiros, penas, lápis, canetas, borrachas, corretivos, entre outras. E foram desenvolvidas máquinas para escrever, para copiar, para imprimir e reproduzir - a prensa e os impressos de Gutenberg e suas evoluções, os mimeógrafos, copiadoras etc. Hoje, com as tecnologias digitais, além das máquinas para escrever, produzir, editar e compartilhar textos, temos máquinas nas quais podemos ler.

Nas últimas décadas, temos usado computadores, smartphones e tablets para escrever e pequenas máquinas para imprimir o que ainda é preciso em formato impresso. Na maioria dos casos, enviamos os arquivos para outras pessoas, sem que eles passem para um formato físico como o papel. Os textos, em seus vários formatos e modalidades, circulam pelas redes digitais.

Se antes precisávamos de equipamentos diferentes para escrever, gravar, fotografar, filmar, escutar música e assistir às notícias, hoje podemos fazer tudo isso, naturalmente, com um pequeno aparelho portátil.

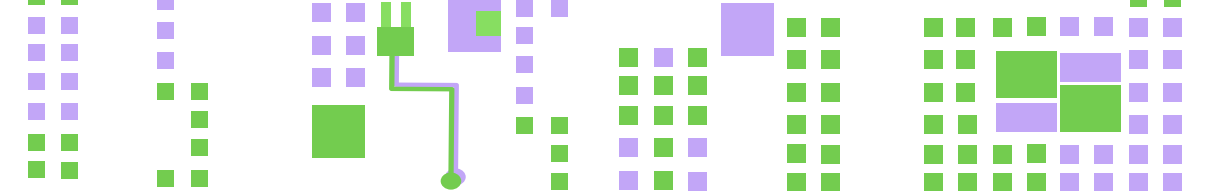


Escrevemos e editamos os textos, adicionamos a eles hiperlinks que levam a outros lugares e a outras informações e podemos reunir neles diversas linguagens como a escrita, a imagem estática ou animada, as animações e os sons. E ainda podemos compartilhar essas produções com outras pessoas de forma aberta e gratuita em sites e redes sociais, como temos a possibilidade de disseminá-las em plataformas comerciais.

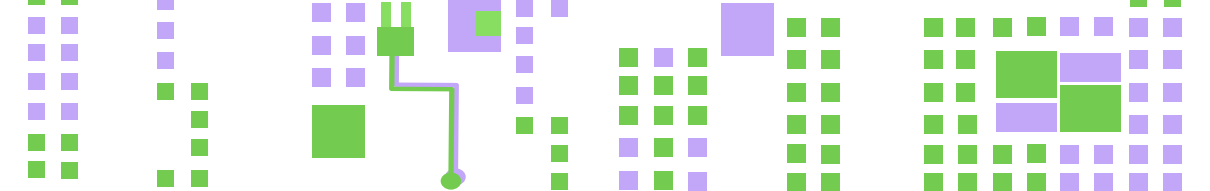
Essas possibilidades de escrita em diversos suportes, que apresentamos brevemente aqui, demandam o trabalho de autores e leitores, de produtores e de compreendedores dos materiais criados. Para isso, essas pessoas precisam ser alfabetizadas e, mais que isso, precisam ser letradas. Alfabetizar envolve a aquisição do sistema de escrita, ao passo que letrar envolve saber usar essa escrita para diversos fins.

Antes do advento dos computadores, era preciso saber manusear o lápis, saber usar os cadernos, conhecer a direção da escrita e manusear um livro. Era preciso também saber navegar nos jornais e nas revistas, para chegar logo às partes que nos interessavam. Assim, descartávamos o que não nos interessava e nos deliciávamos com o que nos encantava. Da escolha do material a ser lido ao comentário sobre ele com os amigos, usávamos diversas habilidades de leitura, algumas mais pontuais e mais presas ao material linguístico, outras mais globais e inferenciais.

O mesmo acontece com os textos em ambientes digitais. Precisamos saber manusear a máquina e usar suas canetas e seus cadernos, que agora são



teclas, mouse, janelas e menus. Precisamos buscar e selecionar as informações que nos interessam e que julgamos pertinentes para o nosso objetivo de leitura. Nessa busca, descartamos mais do que lemos, assim, é preciso saber escolher. Lemos com a profundidade certa aquilo que nos interessa e passamos os olhos sobre o que só queremos ver de soslaio. Colocamos em prática as diversas habilidades de navegação e de leitura que dominamos, desenvolvemos outras e aprendemos novidades. Assim, vamos nos letrando nesse gigantesco universo digital que é rico, mas também requer cuidados. Não nascemos sabendo fazer tudo isso. Precisamos aprender e podemos fazer isso, até certo ponto, observando a prática de outras pessoas e experimentando sozinhos, mas é fundamental o papel de uma agência educadora para intermediar essas experiências. Cabe à escola um importante papel como agência de letramento, incluindo o digital. Cabe também à escola dar, a quem não tem oportunidade em casa, o acesso a esses equipamentos para buscar, selecionar, compreender, produzir e compartilhar textos multimodais para diversas funções e situações comunicativas. Assumir essa responsabilidade é uma forma de contribuir para a inclusão, aproximando esses sujeitos do exercício cada vez mais pleno da cidadania. Para que isso aconteça, a escola deve estar bem preparada para lidar com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), tanto no que se refere à infraestrutura – ter bons equipamentos como computadores, impressoras, projetores, acesso de qualidade à internet, laboratórios que comportem

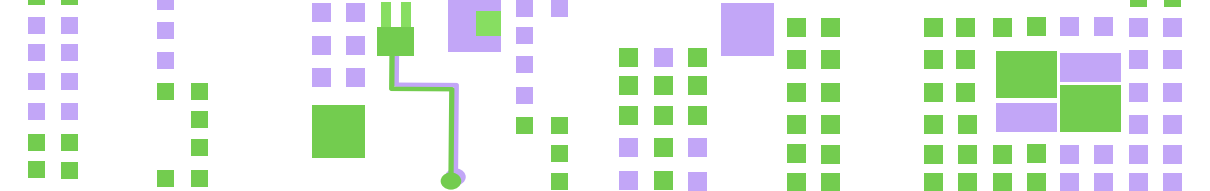


bem as turmas –, quanto no que se refere à formação dos professores para usar essas tecnologias para fins pedagógicos, preparando seus alunos para se familiarizarem e fazerem bons usos delas.

É comum a crença de que os alunos já sabem utilizar bem as tecnologias digitais. Talvez saibam fazer certos usos. Alguns alunos devem estar mais familiarizados com determinados editores e aplicativos e, nesses casos, a troca de experiências entre esses alunos e os professores é saudável e desejável. No entanto, costuma acontecer de alguns alunos saberem usar bem um aplicativo, como, por exemplo, um editor de fotografias, mas não saberem utilizar adequadamente editores de textos, explorando as potencialidades deles, ou nunca ter tido a experiência de usar uma planilha eletrônica ou ter acessado um portal de artigos acadêmicos. Muitas vezes, os alunos conhecem e se divertem com gêneros textuais típicos dos ambientes digitais, como os memes, mas não se preocupam em fazer uma leitura crítica desses textos e nunca se propuseram a ser, eles também, produtores desses textos.

Por outro lado, nem sempre os professores receberam formação e se sentem preparados para usar as tecnologias digitais em suas atividades didáticas a fim de promover o letramento digital dos seus alunos.

O material reunido neste livro é um passo importante nessa direção. Nele, os educadores vão encontrar verbetes que trazem informações sobre ferramentas, processos e políticas, assim como explicações sobre termos técnicos, relativos aos ambientes digitais. São termos relacionados à cultura digital, produzidos com



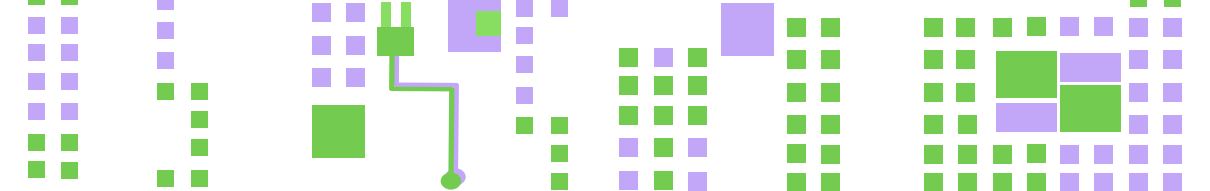
foco na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, visando contribuir para fomentar práticas relacionadas à cultura digital de e para as crianças.

Além disso, este material traz propostas de ações didáticas, bem fundamentadas teoricamente e que colocam em prática os termos apresentados nos verbetes. Essas propostas refletem uma preocupação com os usos das linguagens para fins sociais, com a exploração de diversos gêneros textuais, com a produção de textos para situações comunicativas diversificadas e autênticas, com a exploração de múltiplas linguagens e múltiplos contextos culturais, bem como com a socialização das produções, considerando para isso questões de segurança e de autoria.

Nas ações apresentadas há uma indicação das séries para as quais as propostas foram elaboradas. No entanto, elas podem ser adaptadas a outras séries e podem ter sua complexidade controlada pelo professor para que sejam adequadas a seus grupos de alunos. Além disso, nas propostas são explicitados os gêneros textuais envolvidos, a faixa etária a que a atividade se destina e as habilidades envolvidas e ainda são indicados os verbetes relacionados àquela ação didática.

Este livro servirá de inspiração e de orientação para muitos professores que querem colocar em prática uma educação contemporânea e que, portanto, leve em consideração os ambientes e as ferramentas digitais.

Este texto não poderia ser finalizado sem que fossem dados os parabéns aos componentes do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital/ NEPCED e ao Centro de Alfabetização, Leitura e

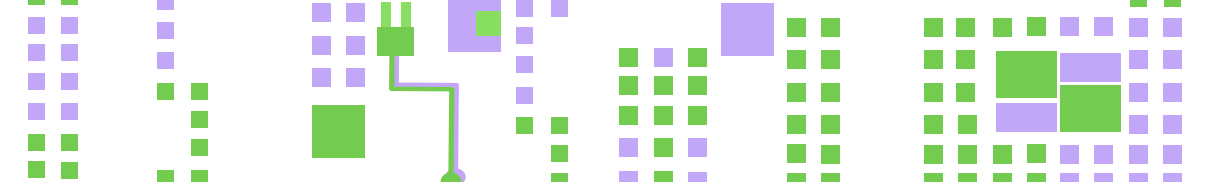


Escrita/CEALE, por esse trabalho de fôlego e que tanto vai contribuir para nossa educação e para a formação continuada dos professores. Este material é mais um bom motivo para continuarmos pleiteando mais investimento na educação, na infraestrutura das escolas, na formação continuada dos professores e no acesso à informação para a comunidade escolar, tanto nas dependências da escola, quanto nos seus domicílios. Assim, poderemos fazer, de fato, uma educação para tempos digitais.

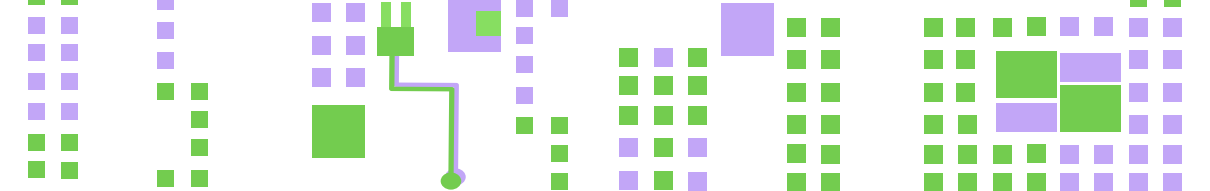
Carla Viana Coscarelli

POSSIBILIDADES DE LEITURA DO E-BOOK





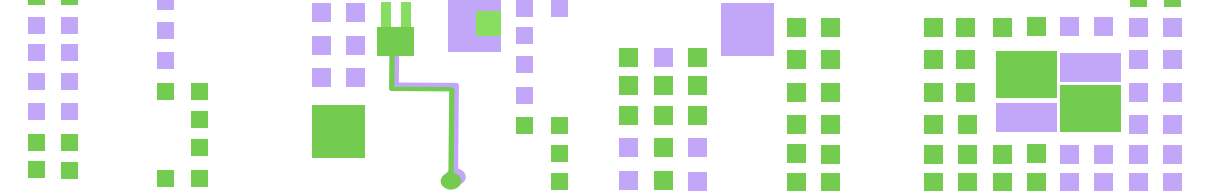
ORIENTAÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DAS AÇÕES DIDÁTICAS



Caro professor,

Visando à efetividade e à compreensão mais ampla das ações didáticas propostas neste e-book Termos e ações didáticas sobre a cultura escrita digital – NEPCED na escola, consulte as indicações seguintes.

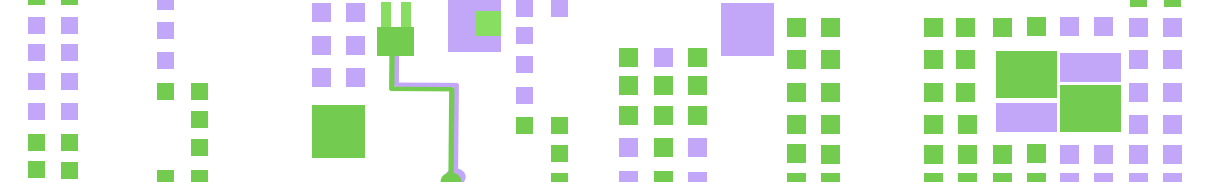
1. É muito importante que você consulte os verbetes relacionados à ação didática selecionada, para que possa obter a fundamentação teórica que embasa as propostas didáticas apresentadas. Isso ajuda a compreender melhor o que está envolvido nas propostas e a ampliar os debates e a ação didática em outras situações e contextos. Caso necessite se aprofundar nos verbetes, busque as referências bibliográficas para estudos. De preferência, use espaços coletivos com seus pares para ampliar o debate.
2. Indicamos, sempre, a necessidade de reflexão crítica sobre redes sociais relacionadas às demandas de produção, de leitura, de compartilhamento de conteúdo, de segurança, de ética e do impacto dos algoritmos na distribuição de conteúdos em meios digitais. Para que os estudantes vivenciem, de fato, o processo de interlocução por meio de suas produções, em várias ações didáticas, sugerimos o uso do site ou das redes sociais da escola para divulgação dos produtos criados pelas crianças.
3. Considere a política de privacidade e segurança da escola em que você trabalha para desenvolver ações didáticas que demandam o uso de redes sociais.
4. Caso a escola não tenha uma página em rede social ou um site que possam ser utilizados para divulgação de conteúdo produzido pela turma, poste os registros



em grupos de mensagem instantânea, exponha para a escola na feira de cultura ou de Ciências, no recreio ou em outros eventos e situações pertinentes.

5. Em todas as ações didáticas há indicação da faixa etária ideal para realizá-las, há habilidades linguísticas e habilidades de leitura e escrita digitais que podem ser trabalhadas em diferentes níveis, em cada idade. Assim, é possível desenvolver um trabalho com crianças mais novas, a partir da mediação do professor, que pode realizar a leitura para a turma, utilizar um escriba para a produção de textos, trocar a produção de texto por produção de palavras e uso de imagens ou desenhos. Crianças que estão em processo de apropriação do princípio alfabético podem ser desafiadas a escrever, de forma autônoma ou mediada, e a ampliar o registro com outros modos como áudio, vídeo e imagem. O importante é que não se tenha a expectativa de que é necessário desenvolver determinadas habilidades linguísticas relacionadas ao sistema de escrita alfabético primeiro para depois desenvolver qualquer ação didática proposta. Com o conhecimento sobre o desenvolvimento das crianças, o professor também pode adaptar a ação didática às habilidades de leitura e produção de texto da turma. É possível, também, expandir e adaptar as ações didáticas para uma turma dos anos finais do Ensino Fundamental, alterando o nível de complexidade das propostas de produção de texto e de leitura, assim como as habilidades de leitura e escrita digitais, ampliando ainda os debates propostos.

6. Indicamos nas ações didáticas a realização de roda de conversa com a turma no início e em etapas em que há indicação de debates. Verificamos, em nossas próprias pesquisas, que quando o uso de dispositivos digitais na escola ocorre em laboratórios de informática, realizar a roda de conversa, antes da ação didática, possibilita a



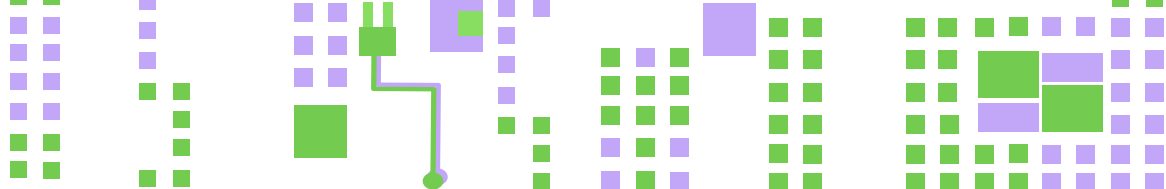
compreensão, pelas crianças, de que aquele espaço é a continuidade da sala de aula, ou seja, é um local de aprendizagem e não de entretenimento como, em geral, elas veem o uso de dispositivos digitais e internet.

7. Caso utilize smartphone nas ações didáticas, certifique-se de que seja um dispositivo digital seguro para o armazenamento dos registros produzidos pela turma.

8. Consideramos o suporte de escrita digital como mais um suporte de escrita e, nesse sentido, o manuscrito e o impresso são tão importantes quanto o digital, não havendo supremacia de um em relação ao outro, pois, na contemporaneidade, utilizamos todos eles para a produção e leitura de textos. Muitas ações didáticas foram criadas para ser feitas com um suporte ou mais, ou seja, o digital, o impresso ou o manuscrito. Em algumas delas, as atividades começam no impresso ou no manuscrito e terminam no digital ou, ao contrário, vão do digital para o impresso ou o manuscrito.

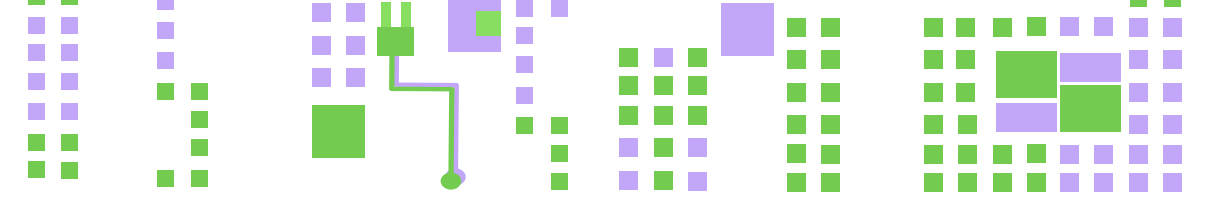
9. Para criar uma comunidade on-line que utiliza o e-book “Termos e ações didáticas sobre a cultura escrita digital – NEPCED na escola” e para termos conhecimento das instituições que estão realizando as ações didáticas criadas ou utilizando-as como referência, indicamos o uso da #açãodidaticaNEPCED.

10. Sugerimos vários ambientes digitais como exemplos para utilização nas ações didáticas. Entretanto, para que se possa usar outros que considerar mais convenientes ou para desvincular-se do monopólio do Big Fave, Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft, indicamos o tipo de ambiente digital necessário para a realização da ação didática. Ou seja, ao invés de sugerir apenas



o uso do YouTube, indicamos o tipo de ambiente digital que o caracteriza - plataforma de compartilhamento de vídeos.

Esperamos que este material seja utilizado por todos os professores que se interessam em ampliar as possibilidades educativas e de trabalho com a linguagem. Façam bom proveito dele e expandam as suas potencialidades com novas propostas.



VERBETES

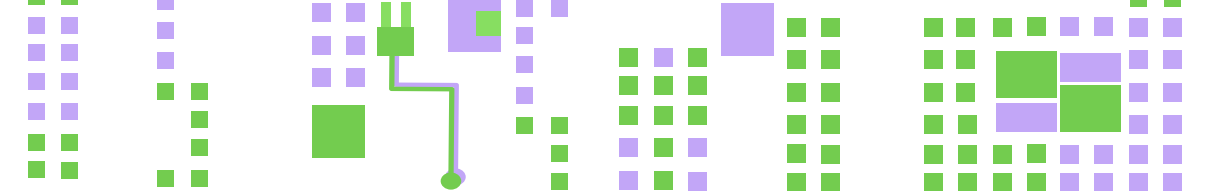


ACESSIBILIDADE DIGITAL

Terezinha Cristina da Costa Rocha
Universidade Federal de Minas Gerais



A *acessibilidade digital* é um atributo de ambientes nos quais os recursos digitais podem ser utilizados por todos os usuários, sem barreiras, principalmente considerando as especificidades de pessoas com deficiência. Ao garantir a acessibilidade digital, torna-se possível às pessoas, *com* ou *sem* deficiência, a utilização dos sistemas com autonomia, ou seja, sem demandar apoio de outro usuário para que se possa acessar e interagir com os recursos disponíveis. Alguns exemplos de ações que contribuem para a acessibilidade digital são: garantia de um contraste forte para que se possa ver nitidamente os textos e demais recursos, havendo também a possibilidade de o usuário alterar ou alternar as cores; possibilidade do aumento do tamanho da fonte para a adequação da leitura de textos; realização de legendagem e interpretação para a língua de sinais de mídias nos formatos de vídeo e áudio; disponibilização de audiodescrição ou de descrição textual de imagens para pessoas com deficiência visual; disponibilização dos textos em formatos consultáveis, ou seja, que não estejam na forma de imagem, para que possam ser reconhecidos pelos *softwares* que leem as telas para pessoas com deficiência visual; entre outras. A *World Wide Web Consortium* é uma organização internacional que desenvolve especificações técnicas e orientações para web e, dentre elas, os padrões de acessibilidade digital. O *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)* é um documento produzido por essa organização e que traz as diretrizes de acessibilidade para a web e outros



sistemas, explicando como tornar o conteúdo acessível para pessoas com e sem deficiências. Implementar recursos de promoção da *acessibilidade digital* significa, dentre outras coisas, buscar incluir, democratizar o acesso e rejeitar a ideia de exclusão.

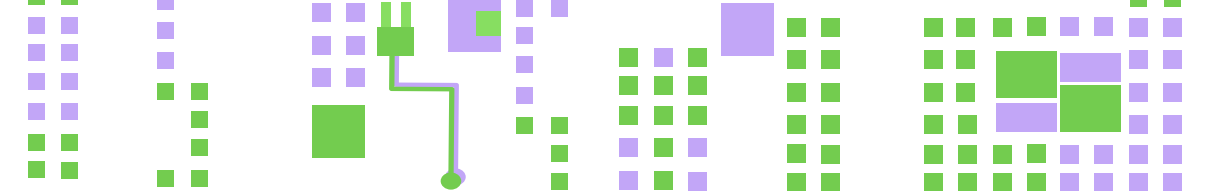
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura de Participação; Cultura Maker; Ferramenta Digital; Tecnologia Assistiva Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. *Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência*. Estatuto da Pessoa com Deficiência. Brasília: Casa Civil, 2015.

JACKO, J. A. (Org.). *Human-Computer Interaction Handbook: fundamentals, evolving technologies, and emerging applications*. 3. ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2012.

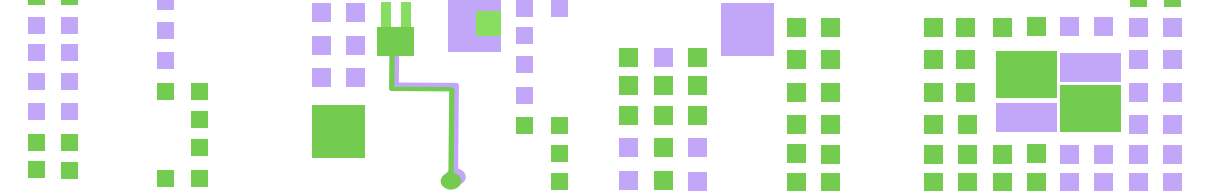
WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. *Web Content Accessibility Guidelines*. Disponível em <<https://www.w3.org/>>. Acesso em: 08 set. 2020.



ALFABETIZAÇÃO DIGITAL

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais

O termo *alfabetização digital* pode denominar um tipo de aprendizado da escrita que envolve signos, gestos e comportamentos necessários para ler e escrever no computador e em outros dispositivos digitais. Esse aprendizado é uma forma básica de “alfabetização” necessária para que o escritor/leitor se torne um usuário efetivo da tecnologia. No entanto, esse conceito pode ser ampliado conforme se associe a instrumentos digitais, ambientes digitais e letramentos digitais, pois se cruzam no mesmo ambiente, dos impactos do suporte, dos usos sociais da escrita e dos vários sistemas de representação que vão além do alfabeto. Numa concepção metafórica, a alfabetização digital pode se referir a uma necessidade básica de aprender um conhecimento sem o qual é impossível participar de uma esfera digital de atuação humana. Assim, temos várias conotações para o termo *alfabetização digital* que repercutem no modo como vemos a alfabetização. Em primeiro lugar, se o contexto é aquele próprio da cultura digital, isso pode impactar os modos como os aprendizes utilizam os instrumentos e suportes da escrita e dão significado às práticas de letramento, ou seja, o contexto digital impacta a alfabetização e qualquer alfabetização deve dialogar com esse contexto. Outro modo de conceber a alfabetização digital seria entender aquela alfabetização para iniciantes que se faz no diálogo com as práticas de leitura e escrita e que ocorre quando se usam dispositivos digitais diversos com suas respectivas sociabilidades, gêneros e sistemas



semióticos. Um conceito de *alfabetização digital* pode ser importante para compreender novos fenômenos de aprendizagem e ensino de/para iniciantes e para atuar pedagogicamente em suas apropriações dos suportes, instrumentos, sistemas semióticos, gêneros e práticas sociais de leitura e escrita próprios da cultura digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Escrita Digital; Dispositivos Digitais; Letramento Digital; Múltiplos Letramentos; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FERREIRO, E. Alfabetização digital. Do que estamos falando. In: FERREIRO, E. *O ingresso na escrita e nas culturas do escrito*. São Paulo. Cortez, 2013.

FRADE, I. C. A. S. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, C. e RIBEIRO, E. (orgs.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

CASSANY, D. *La alfabetización digital*. ALFAL. San José de Costa Rica: 2002.

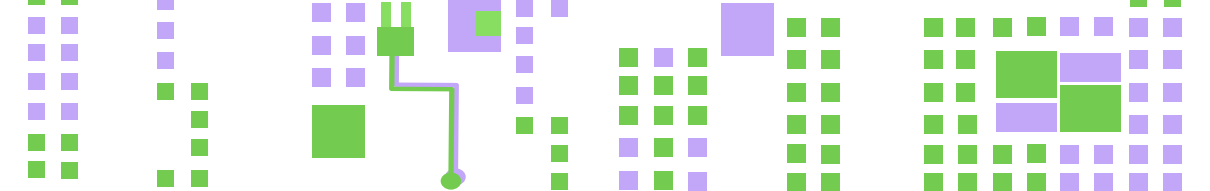
ALGORITMO

Rosa Maria Vicari

Universidade Federal do Rio Grande do Sul



O termo *algoritmo* está diretamente ligado ao conceito de Máquina de Turing. A Máquina de Turing é um dispositivo teórico apresentado em 1936, pelo matemático Inglês Alan Turing (1912-1954), que realiza operações simples, mas que, combinadas, permitem resolver qualquer problema computável e que, além de universalmente conhecida, é aceita como uma definição formal de um algoritmo. Mas, um algoritmo pode também ser entendido como uma sequência de passos finitos ou regras simples necessárias para resolver um problema, como a sequência de passos necessários para fazer um bolo. Os passos ou regras podem ser utilizados para criar um código ou programa compreendido por sistemas computacionais. Na informática, a definição clássica diz que um algoritmo é uma abstração de um processo que recebe uma entrada, executa uma sequência finita de passos em um tempo também finito e produz uma saída que satisfaz um objetivo específico. Os algoritmos, ao serem utilizados, seguirão sempre os mesmos passos predefinidos, ou seja, podem ser repetidos quantas vezes forem necessárias para a solução de um mesmo problema, como calcular o contracheque de um certo número de funcionários de uma mesma empresa. Aparelhos como smartphones, computadores, smart TVs e tablets funcionam com sistemas baseados em algoritmos.



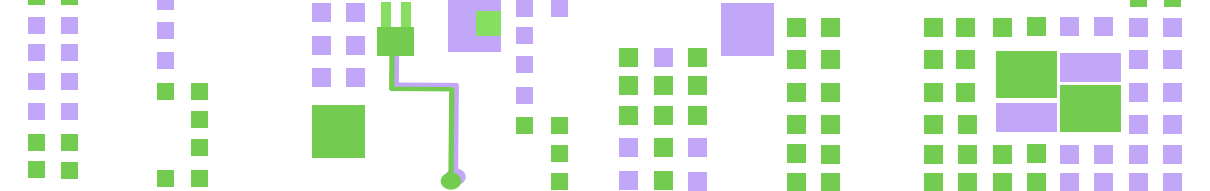
VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Aplicativo; Cibersegurança; Ferramenta Digital; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CORMEN, T. *Algoritmos: Teoria e Prática*, 3 ed. São Paulo: GEN LTC, 2010.

TAVARES, P. de Campos. *Algoritmo*: Enciclopédia Verbo Luso-Brasileira da Cultura. Edição Século XXI, Volume I. Editorial Verbo. Braga: Janeiro, 1998. ISBN 972-22-1864-6.

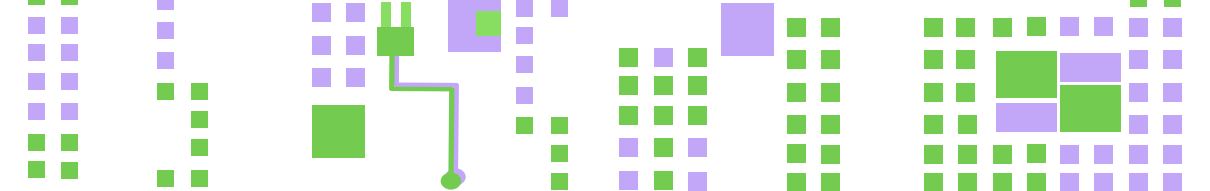
TURING. A. *Computing Machinery and Intelligence*. Consultado em: 28 jul. 2021.



ALGORITMOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Rosa Maria Vicari
Instituto de Informática/UFRGS

A grande maioria dos *algoritmos de IA* pode aprender (*Machine Learning*) e até se automodificar. Esses algoritmos são complexos. Essas características fazem a diferença entre a informática e a IA, ou seja, ao invés de se ter instruções específicas para que a máquina possa realizar determinadas tarefas e obter sempre os mesmos resultados previstos, os algoritmos de IA são programados para obter resultados completos ou mesmo resultados parciais. No aprendizado de máquina, o algoritmo é treinado com dados. O aprendizado afeta o resultado de um algoritmo mesmo que os passos executados estejam pré-programados. O resultado desses algoritmos depende dos dados com os quais foram treinados e, também, dos princípios éticos adotados por seus desenvolvedores. Dados e ética evitam o aprendizado com viés. Alguns *algoritmos da IA*, por exemplo aqueles baseados em “*deep learning*” (aprendizado profundo, uma das várias abordagens para o aprendizado de máquinas) que utilizam redes neurais (neural networks) podem não ser totalmente explicáveis (saber explicar que combinações de comando foram executados para resolver um determinado problema) devido à sua complexidade. Essas redes podem ser compostas por um número muito grande de neurônios, distribuídos em várias camadas, onde as combinações de resultados podem ocorrer de forma multidimensional.



As redes neurais são algoritmos que imitam a estrutura biológica do cérebro humano. O exemplo mais famoso é o caso de um algoritmo do Facebook, que define quais notícias serão exibidas para cada usuário.

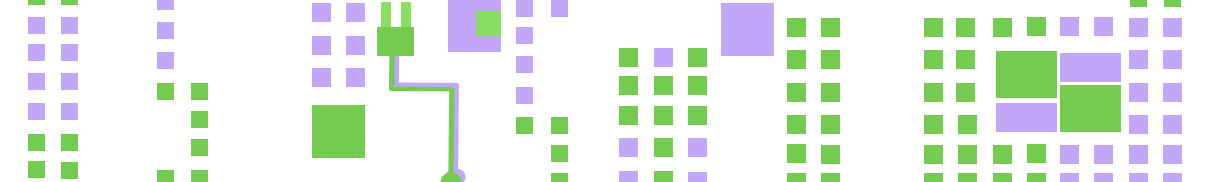
VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Cibersegurança; Ética na Internet; Internet; Inteligência Artificial.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KOHAVI, R.; PROVOST, F. *Glossary of terms*. Machine Learning 30: 271-274, 1998.

REZENDE, S. O. *Sistemas Inteligentes: fundamentos e aplicações*. Barueri, São Paulo: Manole, 2003.

RUSSEL, S. J. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hal, 2009.



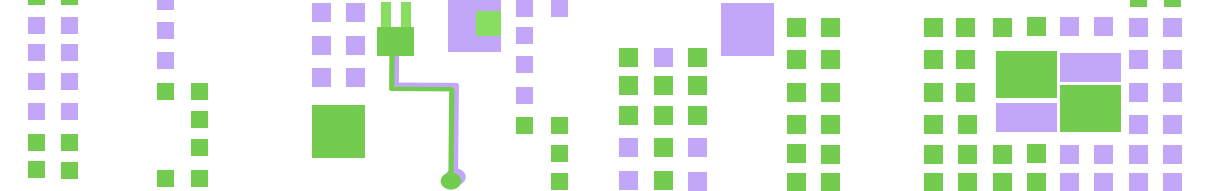
AMBIÊNCIA DIGITAL INFANTIL

Rita Brito

Instituto Superior de Educação e Ciências/Portugal

Vivemos na sociedade digital, na qual estamos rodeados de tecnologias digitais, quer vamos ao médico ou ao restaurante. As crianças vivem imersas nesse ambiente, estando diariamente em contato com uma ampla gama de ferramentas digitais e utilizando-as frequentemente. A par do seu crescente uso de tecnologias, verificam-se também alterações na idade relativa ao início da utilização, sendo este cada vez mais cedo, ou seja, por crianças cada vez mais jovens (DIAS; BRITO, 2021). Verifica-se, assim, que as crianças começam a adquirir literacia digital numa idade cada vez mais precoce. Elas são influenciadas pelo ambiente que as rodeia, sendo um produto das influências dos sistemas ecológicos do contexto social e da sua família (BRONFENBRENNER, 1977). Essa evolução força as famílias e a escola a atualizarem-se constantemente, de modo a que a utilização digital seja saudável e segura. Ressaltamos que a *American Academy of Pediatrics* (AAP, 2021) recomenda tempos para a utilização digital: crianças entre os 18-24 meses não devem utilizar ecrãs, exceto para videochamadas; crianças entre os 2-5 anos devem utilizar ecrãs no máximo 1 hora ou menos por dia; a partir dos 5 anos, a AAP recomenda que os pais e crianças negociem limites de utilização.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Cibersegurança; Ética na Internet; Internet; Inteligência Artificial.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

American Academy of Pediatrics. *Recommendations for Preventive Pediatric Health Care*. Acedido: jul. 2021 em <https://pediatrics.aappublications.org/content/147/3/e2020049776>, 2021.

BRITO, R.; DIAS, P. *Digikids: a utilização de tecnologias touchscreen por crianças até aos 6 anos* (Eds.). Universidade Católica Portuguesa. https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/32450/1/Ebook_Final.pdf, 2021.

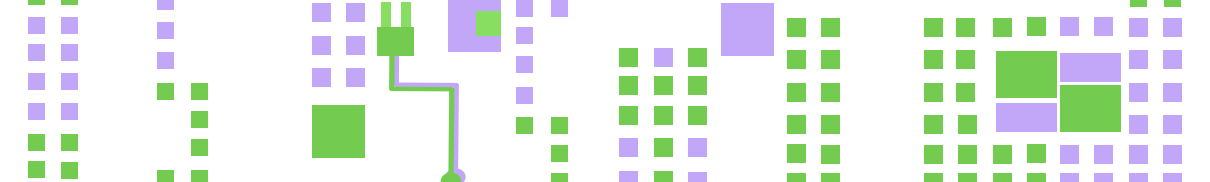
AMBIENTE DIGITAL

Vicente de Lima Neto
Universidade Federal Rural do Semi-Árido

Júlio Araújo
Universidade Federal do Ceará



A noção de *ambiente digital* diz respeito a um espaço de unidades de dados chamados de *bits*, abreviação de *binary digit*, representado pelas sequências numéricas 0 e 1. Esses códigos binários são a linguagem dos computadores, mas chegam até nós transformados em texto escrito, imagem, som ou a convergência de todos, por meio de telas que conseguem realizar essas leituras, como *laptops*, *desktops*, *smartphones* e *tablets*. Procedente dos anos 40 do século XX, o primeiro computador nasceu das demandas do exército americano e ficou conhecido por ENIAC (*Eletronic Numerical Integrator and Computer*). Embora tenha sido um grande feito, é importante considerar que, na época, não havia tecnologia suficiente para garantir armazenamento de conteúdo, pois o ambiente digital ainda estava em seu estado de nascituro. No início dos anos 80, a IBM (*International Business Machines Corporation*) criou o sistema operacional 86-DOS, o qual foi comprado pela Microsoft. Isso garantiu a evolução do computador, que deixou de atender apenas a instituições e empresas, tornando-se cada vez mais popular. No final dos anos 60, o *ambiente digital* ganhou contornos mais avançados, pois encontrou solo fértil na Arpanet (*Advanced Research Projects Agency Network*), conhecida como a origem da internet. Ela se voltou, primeiramente, para transmissão de dados



militares e depois para dados acadêmicos. No início dos anos 90, o *ambiente digital*, finalmente, se popularizou. Isso aconteceu quando o cientista britânico Tim Berners-Lee criou a *World Wide Web*, considerada o primeiro navegador ou browser. Pode-se afirmar que, com a WWW, o *ambiente digital* se espalha, pois permite que os computadores deixem de ser ambientes digitais ilhados na própria máquina para se conectar com todos os demais computadores, gerando um grande oceano de interação humana. Assim, a web permitiu uma proliferação de sites, chats, blogs e redes sociais, como o Facebook, o Twitter, o Instagram etc. O *ambiente digital*, portanto, tornou-se plural, abrigando múltiplas formas de interação humana, todas acomodadas numa teia global de computadores conectados.

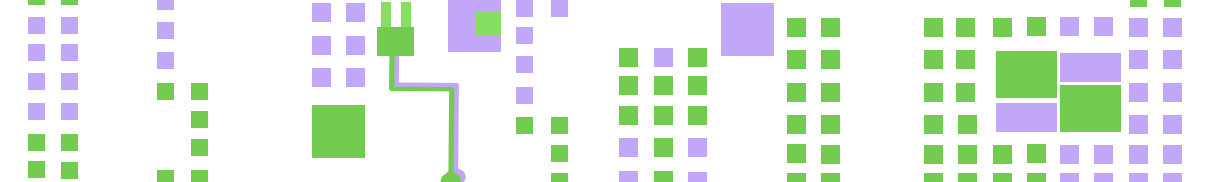
VERBETES ASSOCIADOS: **Aplicativo; Convergência Cultural; Marco Civil da Internet; Software; Plataformas Digitais.**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ISAACSON, W. *The Innovators: how a group of ha-ckers, geniuses, and geeks created the digital revolution*. Nova York: Simon&Schuster, 2014.

LEINER, B. M.; CERF, V. G.; CLARK, D. D.; KAHN, R. E.; KLEINROCK, L.; LYNCH, D. C.; POSTEL, J.; LAWRENCE, G. R; WOLFF, S.S. *The past and future history of the Internet*. Communications of the ACM, 40 (2): 102-108, 1997.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

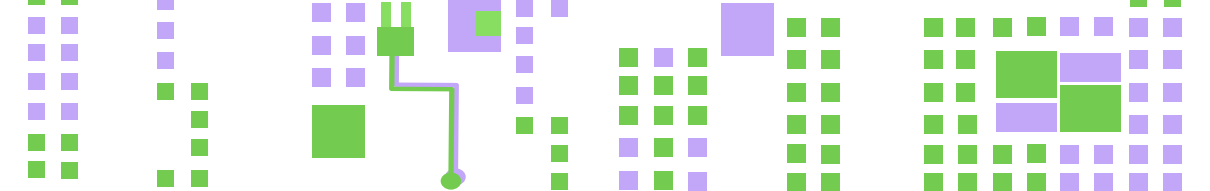


APLICATIVO

João Marcos Martins da Costa Cota
Universidade Federal de Minas Gerais

Aplicativo (ou sua abreviação da língua inglesa, *app*) é uma classe de software que possui um propósito específico, por exemplo, ouvir uma música. Embora aplicativos e softwares já existam há algum tempo, o termo *aplicativo* ficou famoso a partir de 2010, com o surgimento dos primeiros smartphones. Mas os aplicativos não se limitam apenas aos celulares, também é um termo utilizado para um programa de computador ou até mesmo um site. Dentre os diversos tipos de aplicativos existentes, podemos enumerar os de propósito genérico, que são desenvolvidos seguindo rigorosos padrões de projetos, dado que serão utilizados por um grande número de pessoas e que devem minimizar potenciais falhas. São exemplos as redes sociais (WhatsApp, Facebook, Twitter), aplicativos livres para todas as idades (Duolingo, AnkiDroid, Ler e Contar), aplicativos de escritórios (Word, Excel, Libreoffice) ou ainda sites (Google, Bing, correio eletrônico).

Os de propósito específico são encomendados por uma pessoa ou empresa para atender a demandas específicas. Eles são personalizados para a necessidade requerida, podem ter seu desenvolvimento realizado de forma mais ou menos rigorosa, dependendo da necessidade, do orçamento, do público, das habilidades de desenvolvimento ou de questões políticas. Como exemplo de aplicativos com demandas específicas temos os aplicativos de bancos ou instituições financeiras e programas de automação de vendas

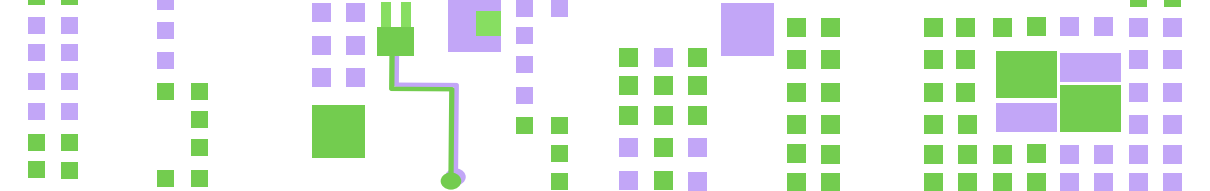


utilizados por supermercados. Também existem os aplicativos maliciosos, que são conhecidos pelo termo vírus de computador, que causam algum tipo de dano. Embora esses aplicativos tenham ficado conhecidos por seus alvos serem computadores, atualmente, eles conseguem se passar por outros tipos de aplicativos e infectar até mesmo celulares ou outros dispositivos inteligentes, como smart TVs câmeras de segurança e roteadores de internet. Os aplicativos pagos, que possuem um custo envolvido para que sejam utilizados por um determinado tempo, indivíduo ou organização, normalmente não podem ser alterados. Exemplos desses aplicativos são Word ou Netflix. Os aplicativos gratuitos, os quais não precisam ser pagos para que sejam utilizados - WhatsApp - porém, podem envolver algum custo para utilização de algum recurso avançado, como por exemplo, o uso do YouTube sem anúncios. Por fim, há os aplicativos de código aberto que, além de serem usados por seus usuários, podem ser por eles alterados em suas funcionalidades, sem que isso acarrete algum custo como, por exemplo, o reprodutor de músicas e vídeos VLC.

VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Sociedade do Conhecimento; Software; Tecnologia de Informação e Comunicação; Usabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ROCK, C. *Descubra quais tipos de software existem e como cada um deles funciona*. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/tipos-de-software/>, acesso em: out. 2021.



BRETTTHAUER, David. *Open source software: A history*. 2001. Disponível em https://opencommons.uconn.edu/libr_pubs/7/, acesso em: out. 2021.

CHAPIN, N.; et al. Types of software evolution and software maintenance. *Journal of software maintenance and evolution: Research and Practice*, v. 13, n. 1, p. 3-30, 2001. Disponível em <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/smr.220>, acesso em: out. 2021.

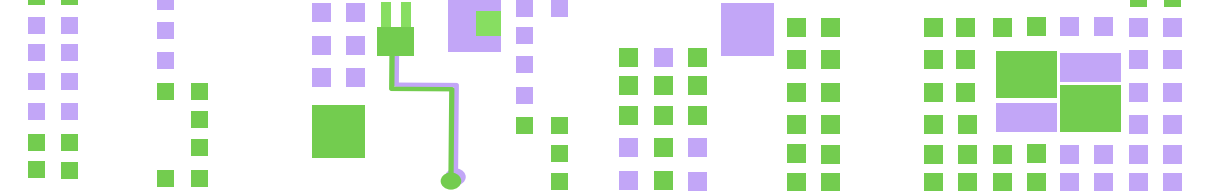
APLICATIVO LITERÁRIO

Aline Frederico

Universidade Federal do Rio de Janeiro



Um *aplicativo literário* é uma obra literária digital, multimodal e interativa, que se apresenta como um programa de computador para dispositivos móveis (celulares e tablets), isso é, como um aplicativo. Os aplicativos literários diferenciam-se de e-books em PDF ou ePub porque permitem um uso completo das funcionalidades do dispositivo digital. Por isso, costumam combinar diversos recursos semióticos como som, animação, vídeo, gestos, além de escrita e ilustrações e apresentar diferentes formas de interatividade e participação do leitor no texto literário (Frederico, 2021) de formas não possíveis nos e-books. Essas características fazem dos aplicativos literários exemplares da chamada literatura digital ou eletrônica (Hayles, 2009), que se utiliza das possibilidades e contextos da tecnologia digital na construção de sua poética. São obras híbridas e se constroem combinando estruturas e convenções textuais de diversas artes, como o livro ilustrado, mas também os jogos eletrônicos, o cinema e a animação. Como um objeto novo, não há um consenso quanto a sua terminologia. Outros sinônimos bastante usados por pesquisadores, editores, criadores e leitores são livro-aplicativo, app-book ou book-app, livro infantil interativo, livro literário digital, livro ilustrado eletrônico. Como podem se diferenciar significativamente de um livro impresso, alguns pesquisadores preferem o termo aplicativo literário, evitando a comparação. Afinal, como nos diz Hayles (2009), “ver a literatura eletrônica apenas através da



lente da obra impressa é, de forma significativa, não vê-la” (p. 3). Aplicativos literários oferecem uma excelente oportunidade para explorar a leitura literária digital na infância, trazendo novas possibilidades estéticas e também potencial para o desenvolvimento de múltiplos letramentos, incluindo o multimodal e o digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Aplicativo; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Leitura Literária Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FREDERICO, A. Lendo um aplicativo: perspectivas da construção de sentido na leitura literária digital na primeira infância. *Perspectiva*, [S. l.], v. 39, n. 1, p. 1-25, 2021. DOI: 10.5007/2175-795X.2021.e66013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/66013>.

HAYLES, K. *Literatura eletrônica*: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global Editora, 2009.

ARTES DIGITAIS

Pablo Gobira

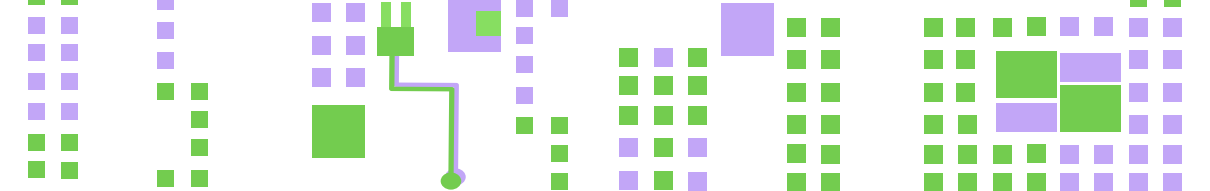
Universidade Estadual de Minas Gerais



O termo *artes digitais* refere-se a uma área na qual a obra de arte é criada a partir da sua relação com a ciência e tecnologia após o surgimento do computador no século XX. No entanto, a literatura que busca delimitar as artes digitais não é consensual. Convém, por isso, tratar as artes digitais como um campo que compreende várias expressões. A falta de uma definição consensual não impede que compreendamos as artes digitais como uma área constituída por produção, circulação e recepção. Em 2009, no Brasil, ela foi delineada da seguinte forma:

A arte digital compreende a produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas como Ciência da Computação, Robótica, Mecatrônica, Genética, Comunicação... A produção em arte digital pode envolver outras linguagens artísticas como fotografia, videoarte, instalação, performance, dança, música, considerando diferentes interfaces áudio-tátil-motoras-visuais. No contexto mais abrangente da arte e tecnologia, a arte digital pode compreender as produções denominadas webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, instalações interativas, mídias locativas e outras atividades relacionadas. (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2009, s/p).

Entendida como um campo amplo e complexo, formado pelas relações entre arte, ciência e tecnologia, a produção de obras é caracterizada pela colaboração de atores diversos. Uma obra pode ser criada por artistas, engenheiros, cientistas - em cooperação. Podendo envolver Inteligência Artificial, sistemas inorgânicos ou orgânicos alterados através de engenharia genética,

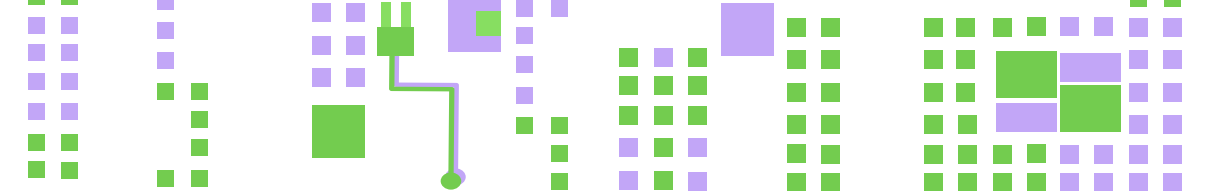


sendo capazes de constituir formas de vida artificial expressas em uma instalação, em uma performance ou de outros modos. Um exemplo é Genesis, de Eduardo Kac. Conforme o website do artista:

Inaugurando a “arte transgênica”, Kac apresentou em 1999 a obra “Genesis”, realizada no contexto do prestigioso festival Ars Electronica, em Linz, Áustria. Kac criou um “gene de artista”: um gene sintético, inventado por ele mesmo e não existente na natureza. O gene foi criado através da tradução de um trecho em inglês do Velho Testamento para código Morse e depois de código Morse para DNA, de acordo com um código desenvolvido por Kac especialmente para esta obra (os traços do código Morse representam a timina, os pontos a citosina, o espaço entre as palavras a adenina e o espaço entre as letras a guanina; assim, tem-se os quatro constituintes fundamentais do ácido desoxirribonucleico ou DNA cujas combinações formam o “alfabeto” ou código genético). A sentença bíblica diz: “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra” (Gênesis 1, 28). (KAC, 1999).

A obra de Kac, assim como a de muitos artistas das artes digitais, envolve o código como um meio criativo. Nesse exemplo, vemos que tanto o código computacional quanto o código genético são modos de escrita do contexto pós-digital. A referência à escrita aqui não se dá por acaso, mas por nos basearmos em ações de “alfabetização” e “aprendizado” tal como ocorre com a escrita. Vemos que as obras das artes digitais demandam uma literacia que soma os processos de aprendizado e conhecimento das tecnologias digitais às artes, conformando uma literacia digital das artes digitais. (GOBIRA, 2021, p. 28).

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Interação Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Programa; Software.

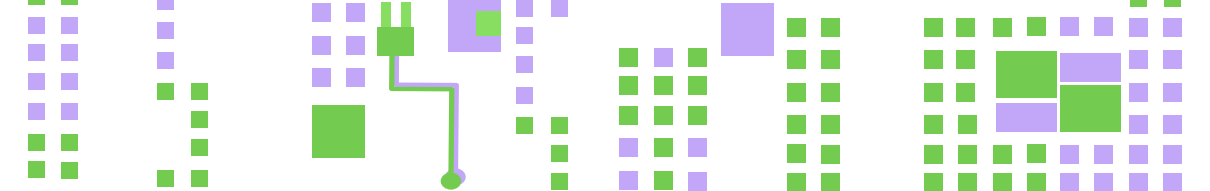


REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

GOBIRA, P. O uso dos jogos na literacia digital das artes digitais. In: GOBIRA, P.; SANTAELLA, L. (Orgs.). *Jogos digitais: suas realidades lúdicas e múltiplas*. Belo Horizonte: LPF, 2021. p. 27-49. Disponível em: <https://labfront.weebly.com/livros1.html>.

KAC, E. *Genesis*. 1999. Disponível em: <http://www.ekac.org/genesis.portugues.html>.

MINISTÉRIO DA CULTURA. *Ata da 1ª reunião do Grupo de Trabalho Arte Digital*. Sala de Reuniões, 4º andar, Ministério da Cultura, Brasília/DF, 15 out. 2009.



ARTEFATO DIGITAL

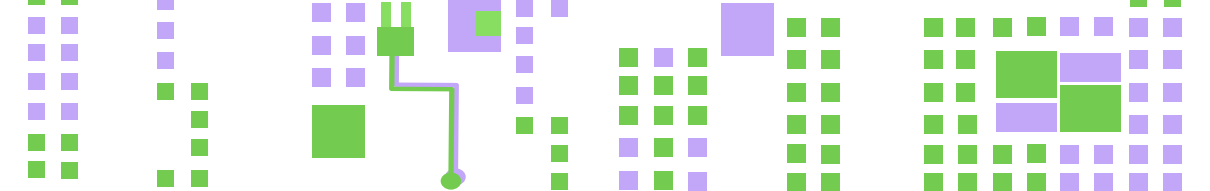
Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira

Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital

Andrea Cristina Maggi

Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital

Os *artefatos digitais* são ferramentas mediadoras em relação às ações dos seres humanos em suas diferentes práticas culturais. Eles são divididos em dois grupos: tangíveis e intangíveis. O primeiro são os hardwares (monitor, teclado, scanner, disco rígido, leitor de CD e DVD etc.) que é um conjunto de aparatos eletrônicos, peças e equipamentos. O segundo são os softwares - os programas de edição e de animação, os aplicativos etc. - que é a manipulação, instrução de execução e redirecionamento das atividades lógicas das máquinas. Tudo isso é desenvolvido com uma finalidade específica e esses também podem ser considerados como elementos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem de crianças, jovens e adultos, como é o caso dos artefatos educacionais digitais (aplicativos educacionais, jogos educacionais digitais, PowerPoint, smartphone, entre outros.). Os artefatos digitais, além de oferecerem várias possibilidades para o processo de ensino e aprendizagem, especialmente para o processo de alfabetização e letramento, são interativos, pois possuem um espaço de criação, de troca, de produção e de colaboração como um processo ativo, participativo e autônomo. Outra característica dos artefatos digitais é contribuir para compartilhar conhecimento e estabelecer conexões entre as inovações tecnológicas e a reconfiguração das práticas sociais e culturais na sociedade. Tendo em vista a diversidade de ferramentas



e possibilidades disponíveis na internet para utilização tanto no ensino a distância como no presencial, pensar nos artefatos digitais disponíveis no contexto escolar é pensar em ferramentas que possibilitam a intermediação entre professores e alunos em diferentes lugares e situações; ferramentas que desafiam e inovam as práticas de sala de aula a todo instante.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Hardware; Multimídia; Programa; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MORAES, D. A. F. de; LIMA, C. M. de. Os artefatos digitais como ferramentas mediadoras das atividades cognitivas dos estudantes: possibilidades para novos cenários de aprendizagem. *Educar em Revista* [online]. Curitiba, v. 35, n. 78, p. 243-262, nov./dez. 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0104-4060.59642>>. Acesso em: 16 set. 2021.

PIVA JUNIOR, D. *Sala de aula digital: uma introdução à cultura digital para educadores*. São Paulo: Saraiva, 2013. 152p.

RICCA, D. E. P. *Artefatos tecnológicos digitais interativos: estratégias projetuais para fomento da mediação de conteúdo em museus*. 2019. 194f. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16140/tde-03092019-103947/publico/MEDIEGOENEASPERESRICCA.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2021.

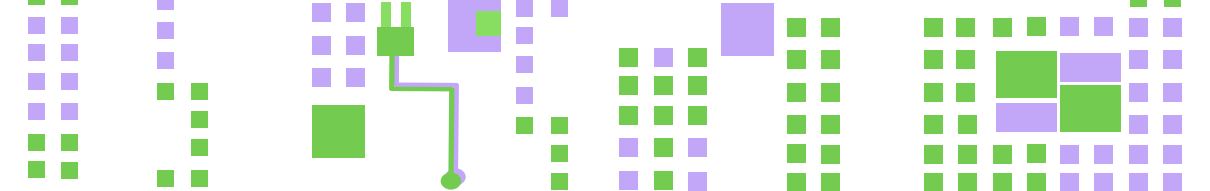
ATIVIDADE DIGITAL

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais



A *atividade digital* é considerada uma atividade pedagógica de alfabetização, leitura e escrita realizada com dispositivo digital e/ou internet que possui características da cultura digital, ou seja, uso de diversos recursos semióticos, interatividade na interface, participação dos leitores e escritores para o desenvolvimento das ações, convergência de conteúdo e compartilhamento relacionado à colaboração. A *atividade digital* não precisa conter todos esses elementos ao mesmo tempo, mas é necessário possuir uma interface interativa e novas demandas de participação. Encontramos atividades digitais de alfabetização que são intituladas pelos sites como “jogos digitais” de alfabetização. A maioria delas não possuem elementos de jogos, como por exemplo, desafio, tempo, recompensa, níveis e fases a serem alcançados, mas são atividades digitais que possuem uma interface interativa, som, música, animação e as crianças precisam participar clicando, arrastando as letras, sílabas e palavras. Outro tipo de *atividade digital* são aquelas elaboradas a partir de ambientes e gêneros textuais digitais, como aplicativos de apresentação, de conversas instantâneas, de reuniões, uso de redes sociais, plataformas digitais como o YouTube e até mesmo ferramentas digitais de colaboração simultânea.



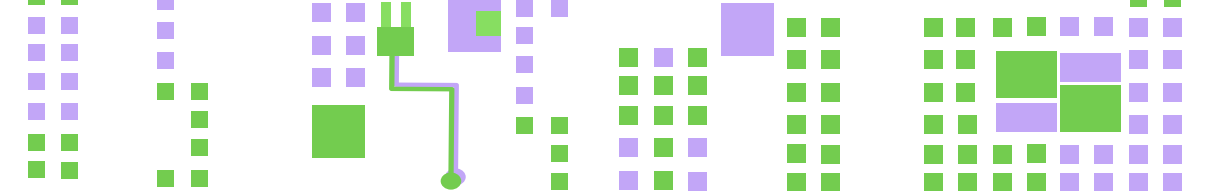
Percebe-se que se tentássemos imprimir ou realizar a atividade no manuscrito não seria possível, pois ela possui elementos que demandam que seja realizada apenas em um dispositivo digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Cibersegurança; Letramento Digital; Suporte de Escrita Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Trad. J.M. Pomares. Málaga: Ediciones Aljibe, 2005.

FRADE, I. C. A. S.; et al. *Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita*. Belo Horizonte: UFMG/FaE/Ceale, 2018.

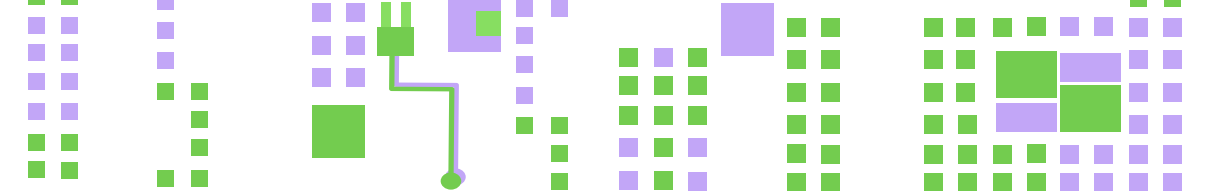


ATIVIDADE DIGITALIZADA

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais

A *atividade digitalizada* de alfabetização, leitura e escrita pode se caracterizar por ser uma reprodução, uma foto digitalizada de uma atividade pedagógica criada para o suporte manuscrito ou impresso, mas que foi transposta para o dispositivo digital. A isso chamamos *remediação*, que é uma transferência de algo que foi feito de uma mídia para outra, como a da mídia impressa para a mídia digital. Não possui elementos oriundos da cultura digital, como uso de diversos recursos semióticos possíveis de serem utilizados apenas no ambiente digital, interatividade na interface, participação dos leitores e escritores nas ações que envolvem mudança de tarefas ou de decisões, convergência de conteúdo e compartilhamento relacionado à colaboração. Algumas são idênticas às atividades pedagógicas impressas e comumente chamadas de atividades em formato PDF. Outras exploram mais recursos multimodais do que aqueles disponíveis no manuscrito ou impresso, possuem ações que são, em geral, de preencher lacunas, escrever letras, sílabas, palavras e frases em formato de jogo, como a força, cruzadinhas, sopa de letrinhas, entre outros. No entanto, com uma “roupa nova”, as crianças, ao invés de escrever, necessitam apenas mudar os gestos e clicar e arrastar letras, sílabas e frases que estão disponíveis na tela. Percebe-se que a



atividade digitalizada poderia ser feita da mesma forma no manuscrito e no impresso e que não diferenciaria nas ações com as linguagens, gestos e demandas cognitivas próprias do ambiente digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Acessibilidade Digital; Cultura Escrita Digital; Livro Digitalizado; Multimodalidade; Texto Digitalizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Trad. J.M. Pomares. Málaga: Ediciones Aljibe, 2005.

FRADE, I. C. A. S.; et al. *Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita*. Belo Horizonte: UFMG/FaE/Ceale, 2018.

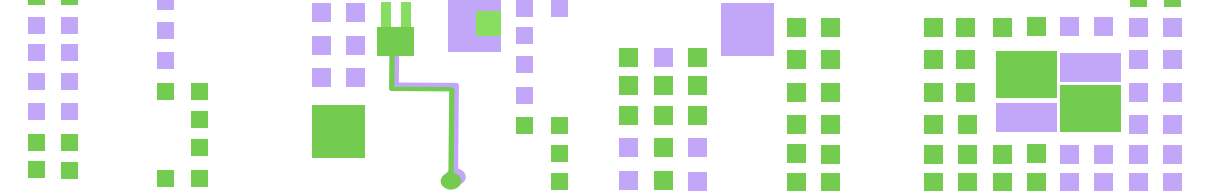
BOOKTUBER

Guiomar Timóteo Coura
Universidade Federal de Minas Gerais

Gilcinei Teodoro Carvalho
Universidade Federal de Minas Gerais



Booktuber deriva da junção entre *book* 'livro' e *tube* 'tubo' (ou, na gíria, televisão), acrescido do sufixo agentivo -er. A origem dos primeiros *booktubers* é incerta; porém, alguns autores apontam que tenham surgido no Reino Unido ou nos Estados Unidos. No Brasil, os primeiros apresentadores de canais do YouTube a falarem sobre livros são mulheres e datam do ano de 2009. Os *booktubers* surgiram por meio dos blogs e videoblogs ou vlog e, com a expansão do consumo do audiovisual, convergiram para a plataforma YouTube. *Booktubers* são pessoas que produzem vídeos sobre livros para divulgarem no YouTube, dando a sua impressão de leitura numa espécie de resenha oral, falando sobre o autor, a obra, o enredo e a estética do livro. O YouTube favorece a criação de comunidades virtuais e aqueles que se identificam com o gosto pela leitura literária se unem a esses apresentadores, inscrevendo-se nos seus canais virtuais para compartilhar suas experiências literárias, garantido, também, a sua popularidade. A interação entre apresentadores e participantes pode ser feita, por exemplo, por meio da ferramenta 'comentários', estimulando troca de experiências e mediação de leitura. A identificação dos participantes com os canais virtuais de leitura literária e a interação produzida entre os usuários caracteriza essa comunidade denominada *booktube*. Em função do alcance proporcionado pela plataforma YouTube, os *booktubers* são considerados



como influenciadores digitais de leitura ou mediadores de leitura, aproximando-se às funções de ensino e, em alguns casos, a da crítica literária. Muitos *booktubers* são também escritores de livros literários, o que faz com que seus canais virtuais sejam espaço para também mediar a comercialização das obras.

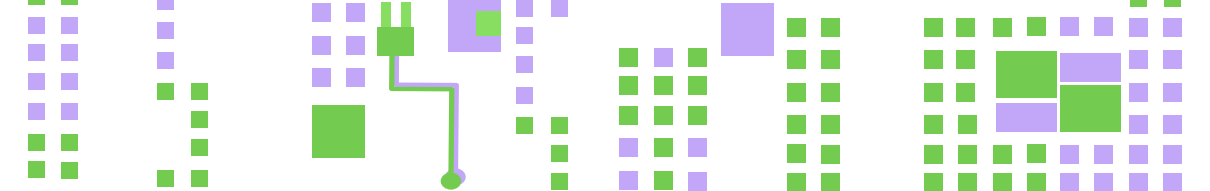
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Escrita Digital; Cultura de Compartilhamento; Livro Digital/ E-Book; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Youtubers.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COURA, G. T. *A relação entre letramentos escolares e não escolares na construção de comunidades leitoras via booktubers*. 247 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2020.

JEFFMAN, T. M. W. *Booktubers: performances e conversações em torno do livro e da leitura na comunidade booktube*. 393 f. Tese de doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-graduação em Ciência da Comunicação. São Leopoldo, 2017. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6337?locale-attribute=en>. Acesso em: 30 ago. 2021.

MOREIRA, P. R. M. Booktubers e mercado editorial: parcerias como estratégia de colonização dos espaços de referência. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 41, 2018, Joinville, SC. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2018. p. 1-11. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-2107-1.pdf>. Acesso em: 30 ago. 2021.

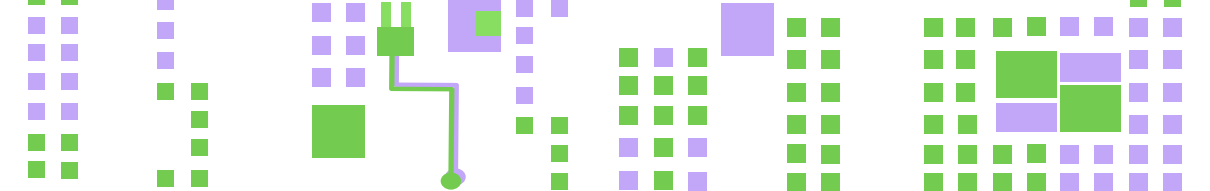


CAPITALISMO DE DADOS

Jamila Venturini

**Rede Latino-Americana de Estudos sobre Vigilância,
Tecnologia e Sociedade**

O termo *capitalismo de dados* refere-se ao crescente processo de acumulação de grandes volumes de dados por parte de alguns agentes econômicos. Tais dados são utilizados para o desenvolvimento e aprimoramento de sistemas de predição de comportamentos e a venda de anúncios e serviços “personalizados”. O termo popularizou-se a partir da segunda década do século XXI para denotar a crescente importância econômica da informação para a acumulação de valor e está diretamente relacionado com o conceito de “capitalismo de vigilância”, cunhado por Shoshana Zuboff, sistema que tem como base justamente a busca pela previsão e modificação do comportamento humano como meio de produzir receitas e controle de mercado. Entre outras fontes, os dados são gerados a partir da interação cotidiana com sistemas digitais, inclusive redes sociais, e-mails, mecanismos de busca, entre outros. Eles incluem tanto informações cadastrais oferecidas para o acesso ou uso de determinado serviço, como metadados coletados de forma automática, como localização, tempos de uso, páginas visualizadas, cliques etc. Quanto mais diversos os dados que são coletados, mais eficientes, em teoria, serão seus sistemas de previsão de comportamentos e mais caros os anúncios vendidos. Por isso, como afirmou um empresário da Alphabet/Google, qualquer coisa que aumente o uso da internet, em última instância, enriquece a empresa. O modelo tem sido criticado devido à falta de transparência em



relação ao seu modo de operação e às implicações ao livre desenvolvimento da personalidade, à proteção de dados pessoais e à privacidade. Os riscos acentuam-se quando se trata de crianças e adolescentes, uma vez que os dados coletados podem revelar hábitos individuais e pensamentos íntimos. Para além de ampliar a possível exposição de informações como nome, endereço ou CPF, são muitas as preocupações com os efeitos da modulação de comportamentos de forma automatizada de acordo com interesses de grandes empresas privadas sobre o futuro das novas gerações e das democracias mundiais.

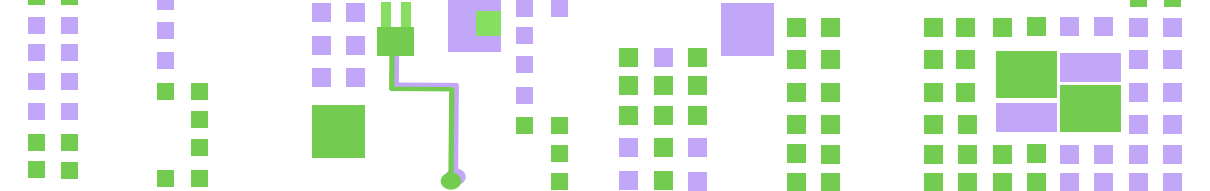
VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Cultura do Compartilhamento; Infodemia; Lei Geral de Proteção de Dados; Marco Civil da Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DA CRUZ, L. R.; VENTURINI, J. R. Neoliberalismo e crise: o avanço silencioso do capitalismo de vigilância na educação brasileira durante a pandemia da Covid-19. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 28, p. 1060-1085, 2020.

ROUVROY, A.; BERNS, T. Governamentalidade algorítmica e perspectivas de emancipação: o díspar como condição de individuação pela relação? In: BRUNO, F.; et al. (Ed.). *Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem*. Boitempo Editorial, 2019.

ZUBOFF, S. Big Other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização de informação. In: BRUNO, F.; et al. (Ed.). *Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem*. Boitempo Editorial, 2019.

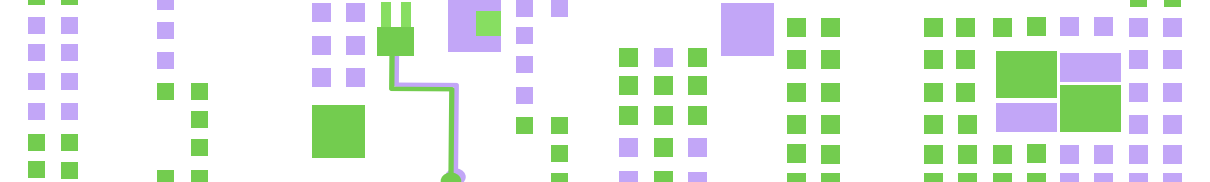


CIBERSEGURANÇA

Vicente Luíza Brandão

Instituto de Referência em Internet e Sociedade

A *cibersegurança* está relacionada a condutas, técnicas e padrões que evitam riscos ao usuário da internet em suas atividades on-line. A segurança de dispositivos computacionais, das redes, de dispositivos móveis, bem como práticas de proteção à privacidade em contas, senhas ou aplicações de comunicação são alguns exemplos do que pode ser definido como *cibersegurança*. Também é pertinente o conceito de segurança da informação, obtida a partir de dados (geralmente) pessoais, e os princípios de confidencialidade, disponibilidade, autenticidade e integridade a eles aplicados (GOULART; MENKE, 2021). O Centro de Estudos, Resposta e Tratamento de Incidentes de Segurança no Brasil chama a atenção para condutas que podem representar abusos do uso da internet relacionados à segurança, como golpes, fraudes de identidade e financeiras, exploração de vulnerabilidades, negação de página ou serviço, códigos maliciosos de monitoramento ou spams (CERT, 2012). Isso pode gerar o acesso indevido a contas, sistemas de pagamento, utilização de câmeras por terceiros sem conhecimento da vítima, alguém tentar se passar por outra pessoa ou acessar comunicações privadas. Para tanto, a *cibersegurança* deve ser encarada como parte do cotidiano, que exige igualmente comportamento seguro. Apesar de crucial para a utilização responsável da internet, a *cibersegurança* não tem sido parte de



políticas para a inclusão digital no Brasil (CARMO; DUARTE; GOMES, 2020a) e exige maior atenção de iniciativas educacionais.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Cultura do Compartilhamento; Ética na Internet; Infosfera; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CERT.br, *Cartilha de Segurança para Internet*, versão 4.0. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012.

GOULART, G. D.; MENKE, F. Segurança da Informação e Vazamento de Dados. In: BIONI, B.; et al (org.). *Tratado de proteção de dados pessoais*. São Paulo: Forense, 2021. Cap. 17. p. 628-666.

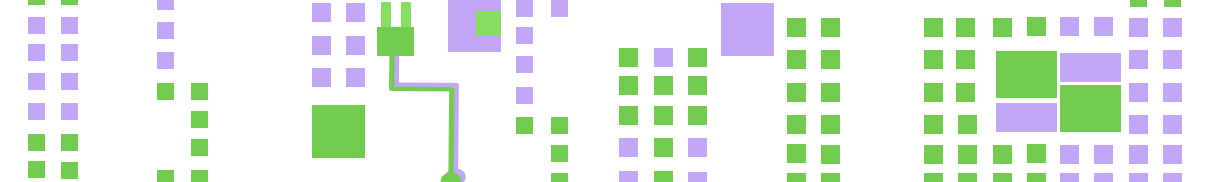
CARMO, P.; DUARTE, F.; GOMES, A. B. *Inclusão Digital como Política Pública: Brasil e América do Sul em perspectiva*. Instituto de Referência em Internet e Sociedade: Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/2A8lx4p>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

CULTURA DO COMPARTILHAMENTO

Douglas Calixto
Universidade de São Paulo



Compartilhar é imperativo central da internet. A “cultura do compartilhamento” é o produto mais evidente de uma sociedade conectada, que coloca em trânsito informações, sentido e códigos simbólicos a partir das interações na internet. O ato de compartilhar, com efeito, supera os limites do on-line e acaba por engendrar comportamentos e sentidos que estimulam os mercados a criarem sistemas de trocas de serviços, informações e bens de consumo. A economia do compartilhamento, em termos gerais, é um desdobramento do desejo de criar visibilidade e valor a partir das trocas e sinergias em rede. Os sujeitos sociais buscam, em última instância, estratégias para que os seus conteúdos possam atingir o número maior de usuários da internet e, consequentemente, gerar engajamento com as marcas, as pautas na ordem do dia ou com as novidades da música e cultura pop. A indústria do consumo também se apropria do impulso por visibilidade e trocas em rede para estimular plataformas destinadas a criar valor a partir das trocas e interações entre múltiplos usuários da internet. A expressão “quem não é visto não é lembrado” sintetiza como as redes sociais na internet funcionam: a visibilidade é uma nova forma de existência. Ou seja, se não for publicado, compartilhado e experimentado por um grupo extenso de pessoas, a percepção é de que o acontecimento não existiu verdadeiramente. A medida do sucesso de qualquer publicação ou conteúdo on-line é o engajamento e o número de compartilhamentos que



viralizam nas redes. Ao clicar no botão em aplicativos como Instagram, Facebook e Twitter, cidadãos e cidadãs manifestam os seus desejos, linguagens e representações sobre a realidade. A *cultura do compartilhamento* se sustenta, nessa perspectiva, pelo impulso da visibilidade e da interação em rede.

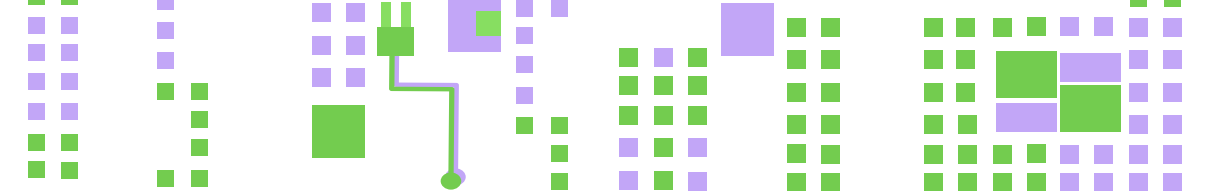
VERBETES ASSOCIADOS: Computação em Nuvens; Cultura Maker; Cultura de Participação; Direito Digital; Spoiler.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CALIXTO, D. *Memes na internet: entrelaçamento entre Educomunicação, cibercultura e a 'zoeira' de estudantes nas redes sociais*. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, área de concentração: Interfaces Sociais. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2017, 220f.

OROZOV, M. *Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

PARISER, E. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. Nova York: The Penguin Press, 2011.



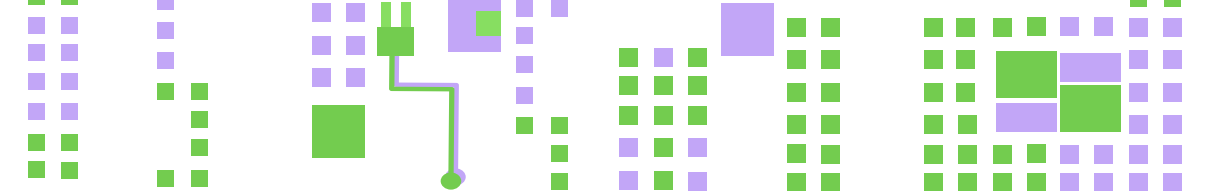
COMPUTAÇÃO EM NUVEM

Rosa Maria Vicari

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

A *computação em nuvem* representa uma mudança na forma de como são utilizados os recursos de Tecnologias da Informação (TI). Ou seja, a *computação em nuvem* é uma oferta e entrega de serviços, pela Internet, como armazenamento de informações, banco de dados, rede de acesso e software. O usuário normalmente contrata esse serviço com um custo mensal. A nuvem oferece serviços modulados de acordo com a demanda de cada usuário, além de possibilitar a análises dos dados armazenados (inteligência agregada através de *deepmind* e *analytics*). Seu maior benefício é a flexibilidade no oferecimento de recursos de TI sempre que necessários e na localização geográfica correta. Os serviços são executados em uma rede mundial de datacentros. Esses datacentros oferecem infraestrutura (máquina virtual, armazenamento, rede e sistema operacional), plataforma (ambiente de desenvolvimento e teste de software e ferramentas de gerenciamento dessas tarefas) e software variados (editor de texto, planilhas, PowerPoint etc.), de acordo com as necessidades de cada usuário. Em muitas situações, utilizamos computação em nuvem sem perceber. Por exemplo, serviços on-line de e-mail, assistir a filmes, ouvir música ou armazenar fotos.

VERBETES ASSOCIADOS: *Culturado Compartilhamento; Cultura de Participação; Dispositivos Digitais; Interação Digital; Stream.*



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

RAY, P. P. An Introduction to Dew Computing: Definition, Concept and Implications - *IEEE Journals & Magazine*. Digital Object Identifier 10.1109/ACCESS.2017.2775042, Feb. 2018, doi:10.1109/ACCESS.2017.2775042.

KNORR, E.; GRUMAN, G. What cloud computing really means. *InfoWorld*. 2008, https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/idg/IDG_002570DE00740E180025742400363509.html?ref=.

COMUNICAÇÃO ASSÍNCRONA

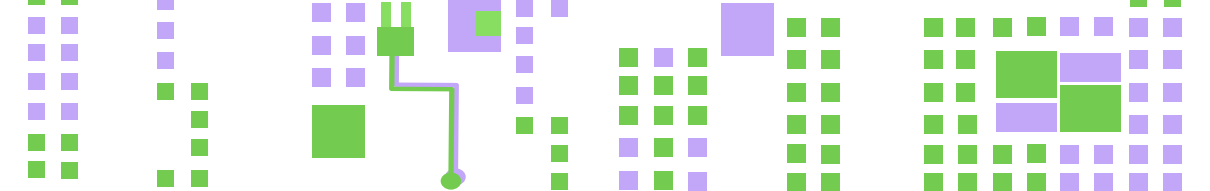
Daniel Mill
Grupo Horizonte/ UFSCar

Braian Veloso
Grupo Horizonte/ UFSCar

Maria Iolanda Monteiro
Grupo Horizonte/ UFSCar



A *comunicação assíncrona* diz respeito ao processo comunicativo em que não há sincronia entre os interlocutores. Ou seja, os sujeitos encontram-se separados temporalmente e, para interagirem, precisam da mediação tecnológica. Como exemplo dessa forma de comunicação, temos a correspondência, o livro, o fórum de discussão virtual etc. Embora não seja exclusiva da contemporaneidade, a assincronia ganha novos contornos com a emergência das tecnologias digitais. Ora, existem variadas ferramentas que, hodiernamente, mediam a leitura e a escrita realizada por estudantes, propiciando uma distância temporal entre a emissão e a recepção das mensagens. Os recursos dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e as redes sociais digitais viabilizam a não simultaneidade ou assincronicidade no processo comunicativo. Se, por um lado, a assincronia gera possibilidades importantes à prática educacional, como um maior tempo para a assimilação do conteúdo, o que garante, em tese, maior reflexão e maturidade antes da resposta ao estímulo; por outro lado, essa distância entre emissão e recepção pode ocasionar percalços na aprendizagem, sendo importante considerar a noção de distância transacional (MOORE; KEARSLEY, 2007).



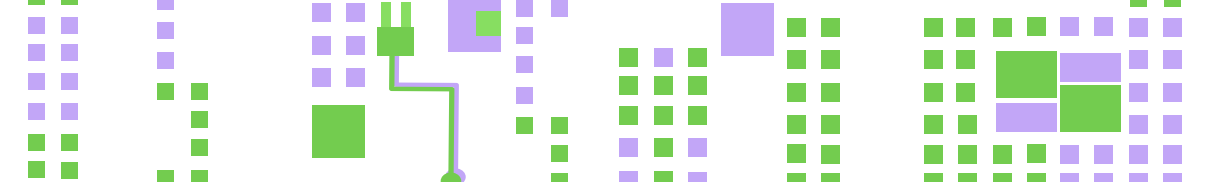
Essa é uma situação que revela a necessidade de a escola rever sua função a respeito das práticas de leitura e escrita no contexto do ciberespaço. Há que buscar alternativas para a aprendizagem comunicacional na cultura digital, pois o desafio da educação na era digital consiste no diálogo entre as práticas comunicativas convencionais e as práticas fundamentadas na realidade virtual e hipermídia (SANTAELLA, 2013).

VERBETES ASSOCIADOS: Comunicação Síncrona; Cultura de Participação; Emojis/Emoticons; Internetês; Linguagem Offline.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MOORE, M.; KEARSLEY, G. *Educação a distância: uma visão integrada*. 2. ed. São Paulo: Thomson, 2007.

SANTAELLA, L. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2013, 400 p.



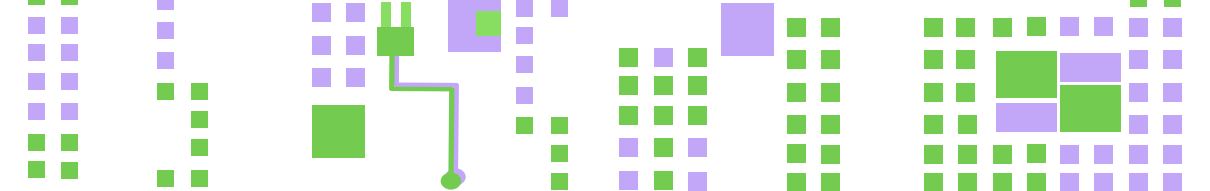
COMUNICAÇÃO SÍNCRONA

Braian Veloso
Grupo Horizonte/ UFSCar

Daniel Mill
Grupo Horizonte/ UFSCar

Maria Iolanda Monteiro
Grupo Horizonte/ UFSCar

A *comunicação síncrona* pode ser entendida como aquela em que há sincronia no processo comunicativo; isto é, não há distância temporal entre os sujeitos. Noutros termos, há simultaneidade entre emissão e recepção, com ou sem uso de dispositivos tecnológicos. Para exemplificar, cita-se a oralidade primária, típica de sociedades ágrafas, cuja emissão e recepção da mensagem ocorriam antes do advento da escrita (LÉVY, 2010). Com os avanços dos recursos tecnológicos digitais, a *comunicação síncrona* ocorre também nas práticas de leitura e escrita mediadas por dispositivos digitais, ainda que haja distância espacial entre os sujeitos. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e as próprias redes sociais possuem recursos que possibilitam a sincronia no processo comunicativo, como os *chats*, as *lives*, as *webconferências* etc. Nesses espaços digitais, os modos de escrita envolvem texto, imagens, vídeo, sons e outros recursos semióticos. Logo, é importante considerar que o formato da comunicação incide sobre o ensino e a aprendizagem e, de forma mais geral, sobre a própria produção e reprodução da cultura. A construção de outros tempos, mais rápidos, deve-se ao instrumento da memória e de propagação



das representações, que é a linguagem (LÉVY, 2010). Significa que os formatos que delineiam a comunicação, bem como os instrumentos que a mediam – incluindo a linguagem – podem redimensionar os tempos de interação e também transformar as relações sociais. Os processos de ensino e aprendizagem apresentam-se mais plurais, estimulando o aparecimento de práticas de multiletramentos no contexto digital, como os hipergêneros digitais com características multimodais e as mudanças de estilos de escrita (ROJO, 2009; ROJO e ALMEIDA, 2012). Assim, as crianças transitam em ambientes digitais com linguagens verbais e não verbais para a aquisição de conhecimentos e compreensão da realidade com funções sociais heterogêneas de leitura e escrita. São múltiplas as possibilidades de alargamento das ações linguísticas cotidianas mediadas pelo ciberespaço, hibridizando as formas de comunicação síncronas e assíncronas.

VERBETES ASSOCIADOS: Comunicação Assíncrona; Emojis/Emoticons; Escrita Digital; Internetês; Linguagem On-Line.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010, 208 p.

ROJO, R. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009, 128 p.

ROJO, R; ALMEIDA, E. (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, 264 p.

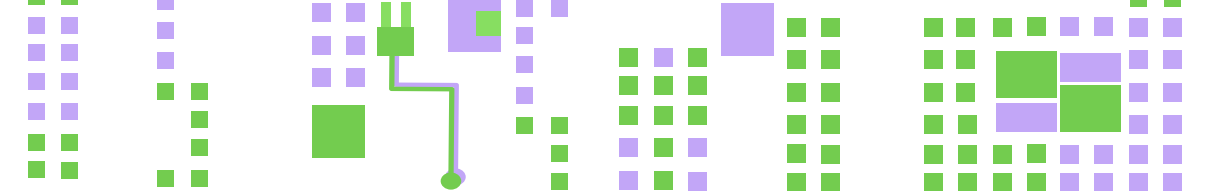
CONVERGÊNCIA CULTURAL

Marcelo Garson Braule Pinto
Universidade Federal do Paraná

Fernanda Frazão
Universidade Federal do Paraná



Por *convergência cultural* entende-se um novo ambiente em que as tecnologias digitais conectadas em rede favorecem um comportamento ativo por parte dos usuários em suas tarefas de produção, consumo e compartilhamento de competências e saberes. Essa noção é trabalhada em *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins (2008), obra que vai na contramão das abordagens tecnicistas ao apostar nos impactos culturais decorrentes dos usos e apropriações criativas das novas tecnologias acionados pelas comunidades de usuários conectados em rede. Desse comportamento, emerge uma inteligência coletiva (LEVY, 2000); uma nova forma de saber baseada nos princípios de abertura, descentralização e colaboração. Na educação, essa nova cultura emerge em pedagogias ativas, como proposto pela *prática pedagógica remixada*, resultante do cruzamento entre pensamento computacional, gamificação e cultura do fazer (Martins, Giraffa e Raabe, 2021). A ideia de *remix* evoca adaptação, transformação, rearranjo e recomposição para experimentar e criar novas formas de conduzir a aprendizagem nos ambientes digitais. O que importa na relação com a cultura da convergência é o comportamento ativo de educadores e estudantes “que vão a quase qualquer parte em busca das experiências (...) que desejam” (JENKINS, 2008, p. 29). O fazer e criar, nesse caso, representam mais que



a materialização, seja de textos ou produtos físicos ou digitais. Ao manipular o que se oferece como artigos de conhecimento, são as próprias estruturas cognitivas que são rearranjadas e, desse modo, mais que a estabilização de saberes, o que se concretiza é a ideia do conhecimento como fluxo e processo, e não como algo estático.

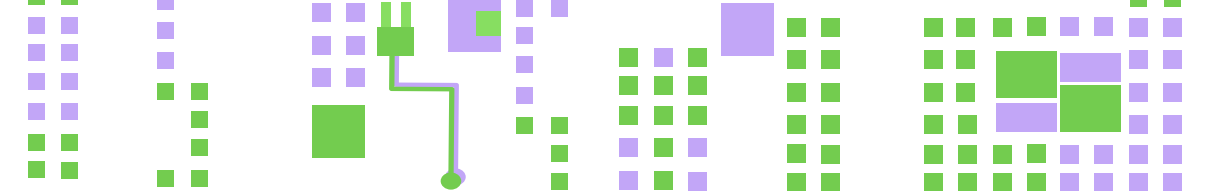
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura de Participação; Cultura de Compartilhamento; Cultura Digital; Hashtag; Narrativa Transmídia; Viralização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2000.

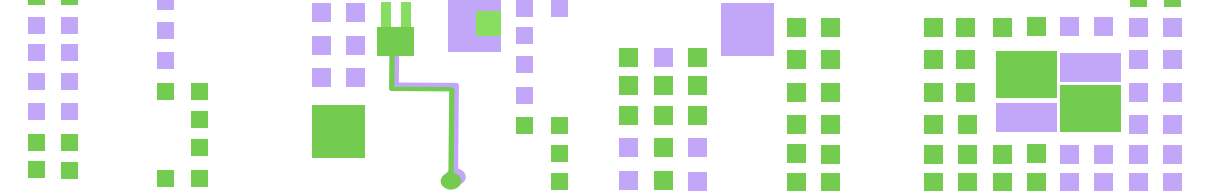
MARTINS, C.; GIRAFFA, L.; RAABE, A. *Práticas Pedagógicas Remixadas*. Joaçaba: Editora Unoesc, 2021.



CULTURA DE PARTICIPAÇÃO

Douglas Calixto
Universidade de São Paulo

Suscitar a expressão ‘cultura’ exige considerar a produção artística, linguagens, signos e representações que permitem aos sujeitos compreenderem e darem sentido ao mundo. Com efeito, a cultura é o pressuposto do comum das trocas simbólicas e de sentidos que constituem o tecido social. Associada ao contexto digital, a *cultura de participação* ganhou notoriedade por referir uma nova forma de interação resultante das dinâmicas da internet. O modelo básico de comunicação, ou seja, emissão-recepção, foi superado pela comunicação elaborada nas redes. Com isso, a passividade diante da mídia é ressignificada pela pluralidade de vozes, descentralização e crescimento da interação entre múltiplos atores. Classificamos como cultura da participação esse conjunto de atividades que mobiliza os sujeitos sociais, ativando signos e formas de interação na internet. A cultura de participação oferece as condições para a construção de processos coletivos na sociedade. Sejam memes, sejam livros digitais, a internet convida os usuários a colaborarem em sistemas participativos, nos quais todas e todos podem assumir o protagonismo das ações. A cultura de participação não é obra do acaso, mas, sim, resultado das operações do mercado que promoveram a ascensão do “eu”. Abre-se, assim, uma gama inesgotável de possibilidades ao âmbito individual: é possível integrar comunidades virtuais, criar grupos no WhatsApp, discutir e analisar a cena política, construir processos coletivos na internet e participar de instâncias de decisão. As tecnologias são



formatadas para favorecer a participação. Os botões de curtir, compartilhar, comentar ou “reagir” servem para criar os estímulos necessários para que os usuários sintam-se parte do processo comunicativo.

VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Escrita Digital; Cultura do Compartilhamento; Convergência Cultural; Comunicação Assíncrona; Comunicação Síncrona.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LEMOS, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 7ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SIBILIA, P. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SUMPTER, D. *Dominados pelos números: do Facebook e Google às fake news, os algoritmos que controlam a nossa vida*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2019.

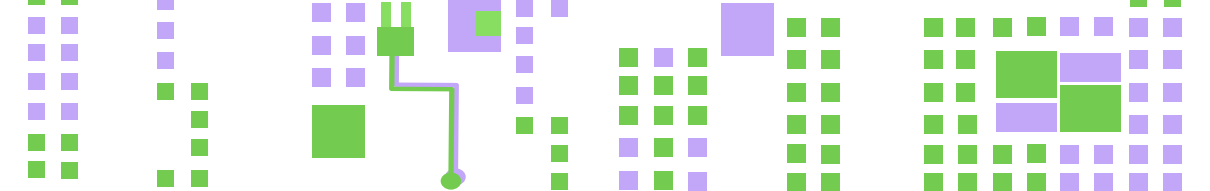
CULTURA DIGITAL

Marcelo Garson Braule Pinto
Universidade Federal do Paraná

Fernanda Frazão
Universidade Federal do Paraná



A *cultura digital* é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores” advindas das interações e conexões em rede (LEVY, 1999, p.17). Com ou sem a sua anuência, os sujeitos tornam-se elos de uma grande rede de fluxos – de pessoas, mercadorias, serviços e, principalmente, dados – que os atravessam. Esse processo ignora fronteiras físicas ou políticas, reconfigurando os modos de vida locais a partir de idiomas próprios do capitalismo global e informacional. A cultura digital origina-se nos processos de digitalização da segunda metade do século XX, que dão às máquinas o poder de ler textos, sons, imagens e vídeos convertidos em sequências numéricas. A união de micro-computadores, digitalização e conectividade origina uma nova mediação, resultante da forma compartilhada, coletiva e descentralizada de produção do conhecimento, possibilitada pela internet nos anos 90, e tecnologias móveis e mídias sociais nas décadas seguintes. Quando essa produção não é mais privilégio de Estados, universidades ou empresas, inaugura-se uma nova relação entre saber e poder, que reorganiza os intercâmbios entre pessoas, grupos e instituições, gerando um novo modo de vida; uma nova cultura, portanto (LEMOS, 2009). Cada vez mais permeada pelo



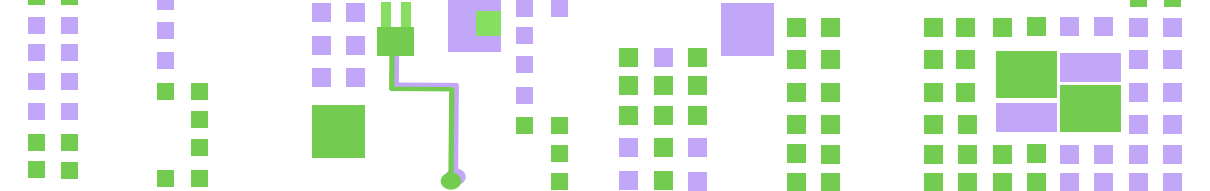
acesso aos dispositivos comunicacionais, a infância já experimenta esse contexto em seus processos de leitura e escrita, que se dão de forma compartilhada e em rede.

VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Escrita Digital; Direito Digital; Internetês; Marco Civil da Internet; Sociedade do Conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LEMOS, A. Infraestrutura para a cultura digital. In: SAVAZONI, R.; COHN, S. (Orgs.). *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

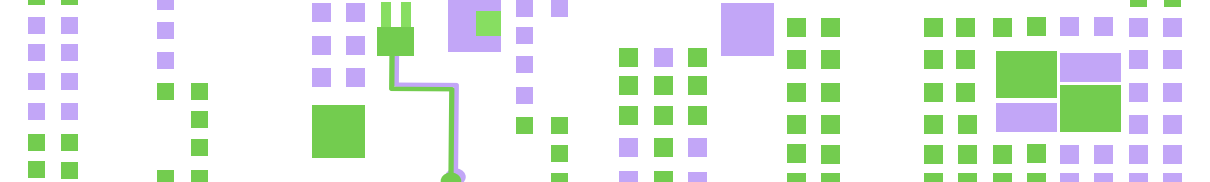


CULTURA ESCRITA DIGITAL

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais

O termo *cultura escrita digital* refere-se a diferentes práticas, sentidos, objetos, conhecimentos, materialidades, comportamentos, hábitos, sociabilidades, valores e linguagens mobilizadas e produzidas nas práticas de leitura e escrita que ocorrem em dispositivos digitais e na internet. O termo dialoga com a definição de cultura escrita como “o lugar – simbólico e material – que o escrito ocupa em/para determinado grupo social, comunidade ou sociedade (GALVÃO, 2014). Quando o escrito ocorre no âmbito da cultura digital, reconfigura-se nos usos e formas que são próprios desse meio. Ao agregar a imagem estática e em movimento, a música, o som, entre outros modos, a escrita se reconfigura em extensão, forma, gêneros, usos e funções. Na cultura escrita digital, o texto verbal está submetido à lógica da imagem, ou seja, o poder semiótico foi invertido (Kress, 2005) e isso implica uma mudança profunda nas práticas de leitura e escrita. Verificam-se mudanças complexas de funcionamento, de produção e de recepção na história da cultura escrita nas modalidades manuscrita, impressa e, agora, no digital (CHARTIER, 2002). Podemos exemplificar o impacto da *cultura escrita digital* nas práticas de leitura e escrita das crianças desde pequenas que, por vezes, iniciam suas primeiras experiências de leitura com o dispositivo digital dos pais. Um exemplo muito frequente



de atitudes e comportamentos das crianças, próprio da *cultura escrita digital*, ocorre quando a criança lê um livro impresso de literatura buscando convergências com linguagens e modos de usar dos entornos digitais, procurando ícones, tentando dar clicks ou arrastando, gestos e atitudes que são próprias de interfaces digitais. Os valores e sociabilidades da leitura e da escrita, então, giram em torno das diversas linguagens disponíveis na cultura digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Digital; Digital; Dispositivos Digitais; Letramento Digital; Multiletramento; Múltiplos Letramentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

GALVÃO, A. M. Cultura escrita. In: FRADE, I. C. A. S.; COSTA VAL, M. G; BREGUNCI, M. G. C. (Org.) *Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

CHARTIER, R. *Os Desafios da escrita*. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Trad. J.M. Pomares. Málaga: Ediciones Aljibe, 2005.

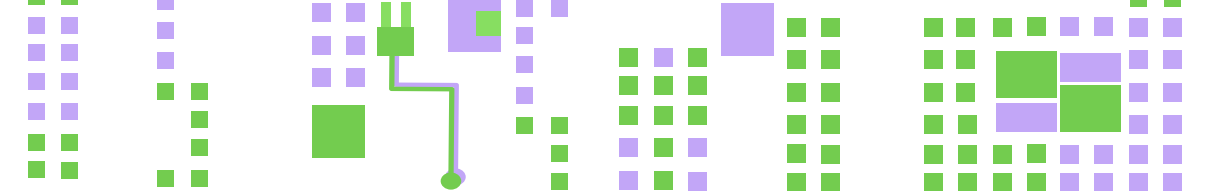
CULTURA MAKER

Nelson De Luca Pretto
Universidade Federal da Bahia

Karina Menezes
Universidade Federal da Bahia



A palavra inglesa *maker* pode significar autor, criador, aquele que faz algo ou simplesmente *fazedor*. A *cultura maker* ou *cultura dos fazedores* começa a ser sistematizada a partir das práticas do faça-você-mesmo (do inglês *Do-It-YourSelf* - DIY), originariamente, uma referência à ação de pessoas que faziam serviços e reformas em suas próprias casas para economizar na contratação de profissionais ou mesmo por puro hobby. Essa cultura abrange muitos campos, como aeromodelismo, ferromodelismo, mecânica, e vai tomando novas feições ligadas à culinária, às artes, informática e computação. Com o intensivo progresso tecnológico e com implantação da obsolescência programada, a realização de trabalhos manuais foi perdendo espaço para a aquisição de produtos já prontos, substituídos de tempos em tempos ou que exigem altíssima tecnologia para serem consertados. Matthew Crawford (2009) traz o exemplo dos automóveis, já quase totalmente computadorizados. Se antes um bom mecânico poderia fazer a retífica de um motor manuseando ferramentas e sem auxílio de equipamentos complexos, hoje, além de conhecer o barulho do motor, ele precisa de relatórios dos testes gerados por computadores. Segundo Chris Anderson (2012), a diferença entre os produtos industrializados e os produtos do movimento faça-você-mesmo está no interesse tanto no processo de criação quanto no produto em si e isso, segundo ele, fortalece uma espécie de industrialização dessa cultura, capaz de criar um milhão de “empreendedores de garagem”.



Portanto, a *cultura maker* associa-se à cultura o conhecimento livre na qual as informações sobre “como fazer” são abertas, acessíveis e reutilizáveis. Outro vetor da *cultura maker* refere-se à possibilidade de uma economia de varejo que cria produtos personalizados em pequenos lotes com processos de manufatura tradicionais, atendendo a demandas, gostos e desejos pessoais aos quais grandes fabricantes não podem corresponder. Por estar muito associada à aprendizagem prática, experiencial e sensorial, no campo da Educação com tecnologias, a *cultura maker* estimula metodologias ativas, colaborativas e experimentais. Portanto, é coerente com a criação de espaços e laboratórios de uso coletivo, a exemplo dos *fablabs* e *hackerspaces*, nos quais se compartilham ferramentas, materiais e se estabelecem processos de produção e de aprendizagem potencialmente significativos para os participantes, desde o planejamento da ação até o resultado final.

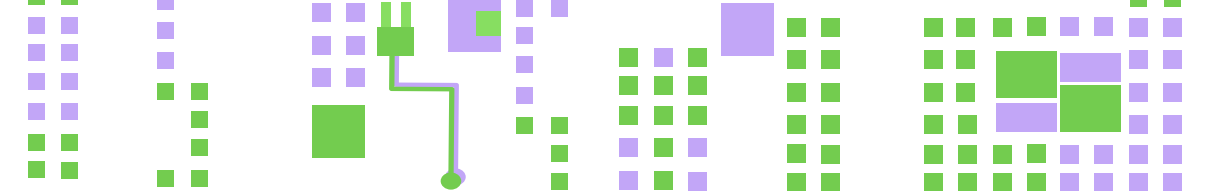
VERBETES ASSOCIADOS: Artefato Digital; Cultura Digital; Cultura de Compartilhamento; Cultura de Participação; Interação Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDERSON, C. *Makers: The New Industrial Revolution*. USA: Crown Business, 2012.

CRAWFORD, M. The case for working with your hands or why office work is bad for us and fixing things feels good. [S.l.]: Penguin Books, 2009. 0-8039-5767-X.

PRETTO, N.; MENEZES, K. M. Mais Aberto e mais Fazedores. In: *Link Livre*. Ebook_2.1 ed. Cachoeira de São Felix: Link Livre, 2016, v.1, p. 46-53.



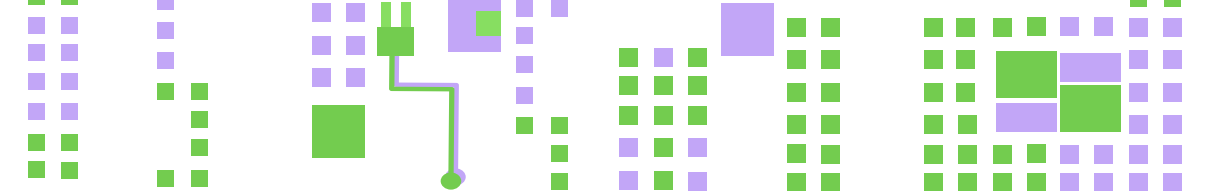
CYBERBULLYING

Luíza Brandão

Instituto de Referência em Internet e Sociedade

No Brasil, a Lei nº 13185/2015 considera bullying “todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas” (BRASIL, 2015) e institui o Programa Nacional de Combate à Intimidação Sistemática. O *cyberbullying* é uma forma de assédio que ocorre a partir de ferramentas e espaços digitais, ou seja, é a modalidade virtual do bullying sob a forma de ofensas variadas, conforme apontam indicadores de violações na internet da Safernet Brasil (SAFERNET, 2020). Nesse contexto virtual, pode ser ainda mais agressivo e prejudicial à vítima, uma vez que prolifera de forma acelerada, pode envolver maior exposição e ficar registrado por tempo indeterminado (CARMO; DUARTE; GOMES, 2020). Ações contra o *cyberbullying* e a sensibilização sobre os prejuízos a que suas práticas podem corresponder, para muito além do ambiente virtual, são necessárias para a apreensão e fruição da internet em todas as suas potencialidades.

VERBETES ASSOCIADOS: Cibersegurança; Ética na Internet; Infodemia; Fake News; Marco Civil da Internet.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. *Lei nº 13.185*, de 6 de novembro de 2015. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (Bullying). Disponível em: <<https://bit.ly/2PX1POJ>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

CARMO, P.; DUARTE, F.; GOMES, A. B. *Glossário da Inclusão Digital*. Volume II. Instituto de Referência em Internet e Sociedade: Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<http://bit.ly/3aqUlfP>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

SAFERNET, *Indicadores*. Disponível em: <<https://helpline.org.br/indicadores/pt/>>. Acesso em: 29 ago. 2021.

DIGITAL

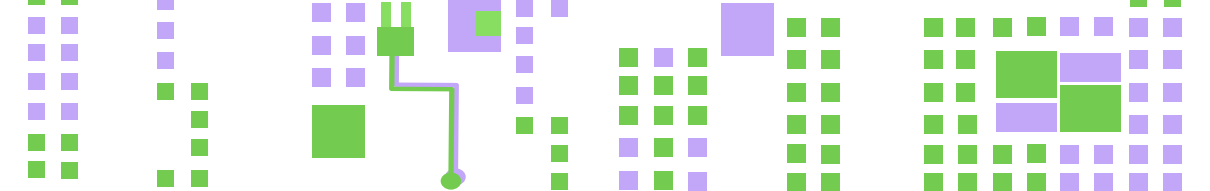
Maria Iolanda Monteiro
Grupo Horizonte/UFSCar

Braian Veloso
Grupo Horizonte /UFSCar

Daniel Mill
Grupo Horizonte /UFSCar



O termo *digital* está fortemente atrelado aos dispositivos que operam exclusivamente com valores binários, típicos da telemática. Isso significa que os sons, as imagens e os textos são transmitidos em formato binário (0 e 1) para, posteriormente, serem processados e disponibilizados aos usuários por meio de uma interface. Desse modo, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) compreendem o ciberespaço e, especialmente, seus variados dispositivos e meios, como os computadores, os *smartphones*, os *tablets* e diversas ferramentas digitais (BERTOLDO; SALTO; MILL, 2018). Há de se considerar, porém, que a passagem do analógico ao digital transcende a mera mudança tecnológica. As sociedades que se organizam mediante a leitura e a escrita mediadas pelas TDIC modificam as formas de se relacionar, de produzir e reproduzir elementos culturais, de conceber a realidade histórico-social, de exercer a cidadania. Mais do que possibilidade tecnológica, o digital representa uma nova cultura que, evidentemente, influi na educação. Na atual sociedade grafocêntrica digital, a leitura e a escrita – sendo mediadas pelas TDIC – demandam novas concepções e reflexões acerca da própria atividade pedagógica. Pensar na escola no contexto da cultura digital requer atenção às características de uma sociedade que possui tempos, espaços e subjetividades redimensionados;



que, em muitos sentidos, diferem-se significativamente de outrora. Desse modo, as comunicações no contexto da internet manifestam-se por meio de vários gêneros digitais, como blog, chat, currículo web, e-mail, fanfiction, Graphics Interchange Format (GIF), videoconferência interativa, vlog, WhatsApp, Wiki e outros. Essa realidade apresenta-se como uma importante possibilidade de desenvolvimento das práticas sociais da leitura, oralidade e escrita, pois ocorrem articulações entre elementos verbais e audiovisuais (MONTEIRO, 2021). A imersão nas redes sociodigitais acontece pelo público infantojuvenil, principalmente, por não se identificarem mais com as formas convencionais de uso da escrita e leitura (LUCENA, 2016).

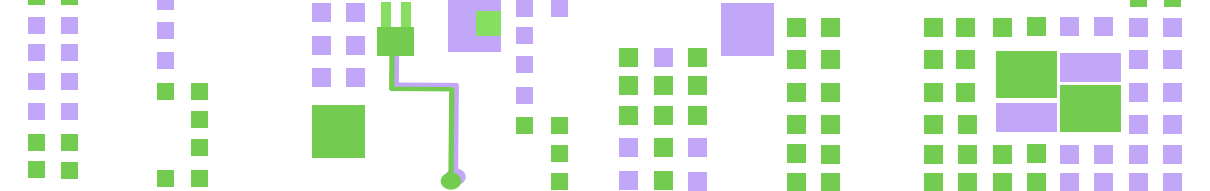
VERBETES ASSOCIADOS: Direito Digital; Dispositivos Digitais; Ferramenta Digital; Hipermídias; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BERTOLDO, H. L.; SALTO, F.; MILL, D. Tecnologias de informação e comunicação. In: MILL, D. (Org.). *Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância*. Campinas: Papirus, 2018, p. 617-625.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, n. 59, p. 277-290, jan./mar. 2016.

MONTEIRO, M. I. Apontamentos sobre mídias, comunicação e formação infanto-juvenil. In: MILL, D.; SANTIAGO, G.; VELOSO, B. (Org.). *Luzes sobre a Educação na Cultura Digital: proposições sobre mídias, redes e inclusão*. São Carlos: SEaD-UFSCar, 2021, p. 125-158.

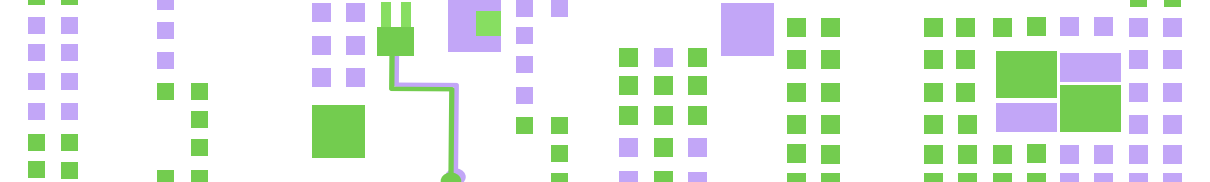


DIREITO DIGITAL

Francisco de Assis dos Santos Moreira Filho
Universidade do Estado da Bahia

Karina Moreira Menezes
Universidade Federal da Bahia

A informatização e o desenvolvimento das tecnologias digitais em rede criaram a necessidade de trazer o Direito tradicional para a infosfera. Apesar de não ser encarado como um “ramo” do Direito, o Direito no mundo digital ou *Direito Digital* serve para regular práticas nos ambientes virtuais, diante das novas possibilidades e dos problemas surgidos da sociedade interconectada. O *Direito Digital* se aplica à liberdade de expressão, ao comércio eletrônico, à responsabilidade civil na internet, à segurança da informação dentre outros, associando-se a diversos ramos da área como Direito Civil, Direito Penal, Direito Trabalhista, Direito Constitucional. A necessidade de uma linguagem legal própria para o mundo virtual evidencia-se quando John Perry Barlow, em 1996, escreveu *A Declaração de Independência do Ciberespaço*, defendendo as liberdades individuais na internet e criticando conceitos legais baseados na materialidade, propondo a ética da reciprocidade, na qual caberia às pessoas se tratarem do modo como desejam ser tratadas. O *Direito Digital* veio para regulamentar tudo isso, transpondo leis do mundo físico para o mundo virtual e criando regras novas. Pode-se citar, como exemplo, a inviolabilidade postal quando se trata de meios físicos, que é equivalente à proibição de acesso não autorizado ao e-mail pessoal. O *Direito Digital* pode ser encarado como um braço dos Direitos



Humanos, pois contribui para combater a exclusão digital, resguarda a liberdade de expressão, o acesso à informação e à comunicação, o direito à individualidade e à privacidade. O *Direito Digital* interessa ao campo da Educação, porque mostra que o mundo virtual não é uma “terra de ninguém”. Assim como o mundo físico, o mundo virtual possui regras que precisam ser respeitadas para a preservação do bem-estar social e o pleno exercício da cidadania.

VERBETES ASSOCIADOS: Cidadania Digital; Ética na Internet; Infosfera; Lei Geral de Proteção de Dados; Marco Civil da Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE FACHINI, T. *Direito digital: o que é, importância e áreas de atuação*. Disponível em <<https://www.projuris.com.br/direito-digital/>> Acessado em: 05 out. 2021.

Digital rights, essential in the Internet age. Disponível em <https://www-iberdrola-com.translate.google/innovation/what-are-digital-rights?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt-BR&_x_tr_pto=nui,op,sc>. Acessado em: 05 out. 2021.

Digitale Rechte. Disponível em <https://de.m.wikipedia.org/wiki/Digitale_Rechte>. Acessado em: 05 out. 2021.

DISPOSITIVOS DIGITAIS

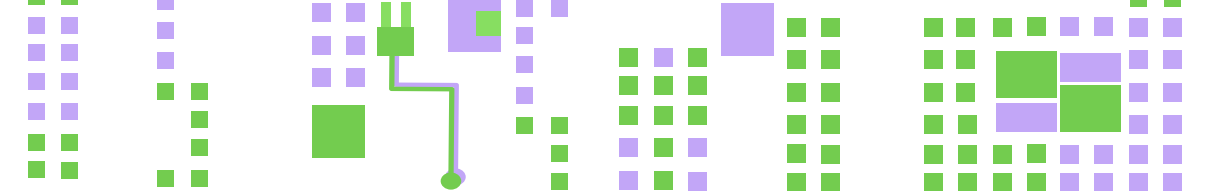
Vitor Buxbaum Orlandi
Universidade Federal de Minas Gerais



Atribuir o adjetivo 'digital' a um dispositivo, no contexto de tecnologia, significa fazer uma referência implícita a *sistemas digitais*: circuitos eletrônicos nos quais é possível guardar, transferir e processar informações através de sinais elétricos. Esses dispositivos são feitos para controlar o fluxo de eletricidade em seu interior de forma bastante sistemática. Ao interpretar sinais elétricos fortes como o número 1 (um) e sinais fracos como o número 0 (zero), é possível usar pequenos fios para representar números através do sistema binário e, então, fazer cálculos matemáticos.

Os primeiros *dispositivos digitais* conhecidos pesavam toneladas e ocupavam espaços semelhantes aos de apartamentos. Eles foram criados na década de 1940 com finalidades militares na Segunda Guerra Mundial, como o *ENIAC* (construído para calcular trajetórias balísticas) e o *Colossus* (feito para decifrar mensagens interceptadas de nazistas). Com o avanço e a popularização dessas tecnologias, foi possível criar *dispositivos digitais* cada vez menores, inclusive móveis (aqueles que funcionam a partir de bateria), mais poderosos e com finalidades diversas. Alguns exemplos de dispositivos comuns são: notebooks, celulares, visores de micro-ondas e até as peças que permitem aos brinquedos falarem.

Apesar de terem uma construção complexa, dispositivos digitais estão cada vez mais presentes no nosso cotidiano e no de muitas crianças. No Brasil, cerca de 49% das crianças interagem com um dispositivo conectado à



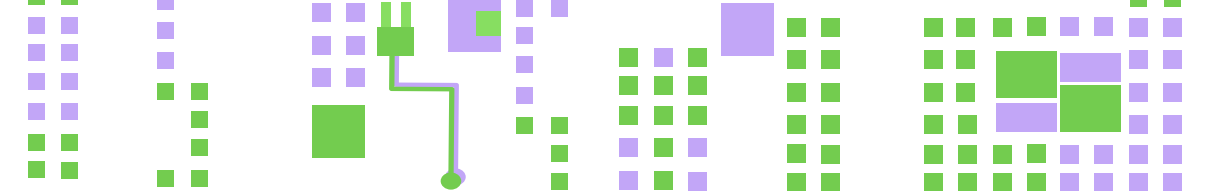
internet pela primeira vez antes dos 6 anos de idade. Além disso, 89% da população brasileira entre 7 e 19 anos de idade eram compostos por usuários de internet (somente acessível por dispositivos digitais) em 2019. Assim, dispositivos digitais são ferramentas poderosas e essenciais para serem trabalhadas na educação infantil do século XXI.

VERBETES ASSOCIADOS: Artefato Digital; Hardware; Multimídia; Programa; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2019, disponível em <https://cetic.br/pt/publicacao/resumo-executivo-pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2019/>.

Estudo Crianças Digitais, realizado pela Kaspersky em parceria com a CORPA. 2020 Kaspersky, resumo disponível em <https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/>.



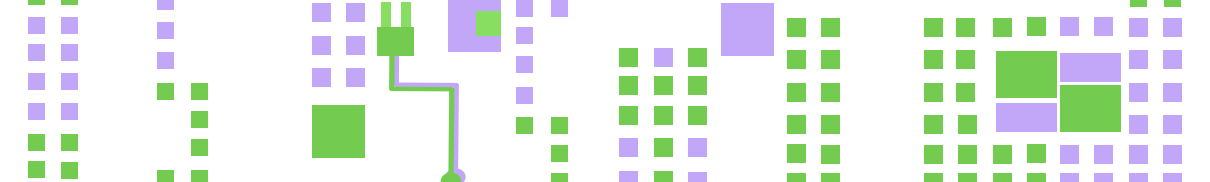
LIVRO DIGITAL/E-BOOK

Cristina Correro Iglesias

Universidad Autónoma de Barcelona/Espanha e

Université de Nantes/França

O *livro digital/e-book* é uma produção editada e distribuída de forma eletrônica através da rede. Esses tipos de obras estão destinados a serem descarregados, armazenados, reproduzidos e lidos de forma fácil e imediata através de dispositivos digitais como tablets, smartphones, computadores ou consoles. O termo tem causado certa polêmica dentro da comunidade científica e alguns estudos questionam se é possível ainda usar esse conceito porque suas propostas de leitura e seu conteúdo costumam quebrar as convenções do livro tradicional. Essa ambiguidade terminológica implica que seja um termo de constante evolução e não exaustivo a ser incluído em todas as produções. Em todo caso, essas obras em constante mudança ampliam o significado do livro-objeto e do formato códex, uma vez que oferecem experiências de leitura híbrida, quando é difícil identificar o gênero ou tipologia a que pertencem. A sua multimodalidade permite experiências e leituras altamente participativas e envolventes através de textos, imagens, animações, músicas e sons. Além disso, graças aos seus hiperlinks, o leitor pode optar pela linearidade ou não linearidade, bem como por uma navegação customizada em múltiplos suportes tecnológicos, nos quais os sinais se transformam em códigos de programação. O único limite atual dessas produções é a criatividade de seus artistas e desenvolvedores. Devido à sua presença crescente em residências, escolas e bibliotecas, desde cedo a alfabetização digital se faz



absolutamente necessária. Aprender a ler em digital, entender as características de suas obras, seu modo de funcionamento e suas possibilidades enriquece a educação literária de seus leitores da mesma forma que outros suportes como o livro-álbum, o teatro, o *comic*, a novela ou a poesia o fazem.

VERBETES ASSOCIADOS: Aplicativo Literário; Booktubers; Dispositivos Digitais; Leitura Literária Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CORRERO, C. "Panorama de la literatura infantil digital en España". In: BARBOSA DA SILVA, R.; GOBIRA; MARINHO, P. (Eds.) *Múltiplas interfaces: livros digitais, criação artística e reflexões contemporâneas*. Belo Horizonte: Scriptum, 2018, pp. 83-98. ISBN: 9788594940193.

FEDERICO, A. *The future of the Reader or the Reader of the future: Children's Interactive Picturebook Apps and Multiliteracies*. Cuadernos de Letras da UFF 26, 2016, pp. 121-139.

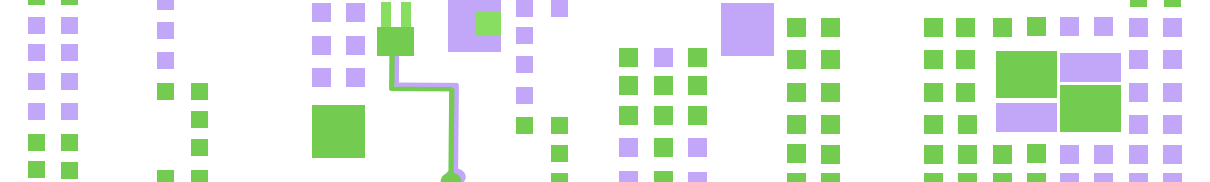
REAL, N.; CORRERO, C. *Valorar la literatura infantil digital: propuesta práctica para los mediadores*. Textura-ULBRA [Brasil], 20 (42), 2018, pp.8-33. ISSN: 2358-0801. DOI: <https://doi.org/10.17648/textura-2358-0801-20-42-3639>.

EMOTICON/EMOJI

Renata Angélica França Mendes
Universidade Federal de Minas Gerais



O termo em inglês *emoticon* é a junção de *emotion*+*icon*, significando ícones de emoção. O *emoticon* é usado para expressar o estado psicológico ou emotivo de quem usa, através da reprodução de linguagem corporal, contato visual, tom de voz e outras características. O primeiro registro dessa forma de comunicação paralinguística foi no jornal New York Herald Tribune. Nos meios eletrônicos, foram utilizados em 1982, por Scott Fahlman, em um fórum acadêmico (Pittsburgh, EUA). O uso deliberado fez com que a representação de uma expressão facial constituída de combinações de caracteres, evoluísse para o *emoji*, criado inicialmente no Japão. Desse modo, os *emoticons* e os *emojis* podem ser agrupados como *smileys*, sendo que o *emoticon* simbólico se constitui por caracteres do teclado do computador ou celular, como :-), e o *emoticon* gráfico (*emoji* ou ícone) representa imgeticamente uma face com expressões 😊. Apesar de não influenciar na interpretação da mensagem, acredita-se que o *emoji* impacta mais no humor do espectador pela variedade de ícones e por retratar o rosto mais realisticamente. Os *emoticons* são muito utilizados em vários ambientes e gêneros textuais digitais como redes sociais, aplicativos de conversas instantâneas, chats, memes. Storto (2011) verifica que, no Messenger, os interlocutores fazem ligações associativas entre a imagem e os códigos preestabelecidos e que os *emoticons* são recursos da comunicação virtual, sendo não só um adereço, mas também uma manifestação linguística de interação entre leitor e texto. Os



emoticons/emojis acompanham, complementam e substituem a linguagem escrita, além de imprimir carga afetiva no sentido da mensagem. Além de representar nuances emocionais e de personalidade, os *emoticons* são projetados para transmitir clareza de intenção e emoção de forma eficiente, direta e transparente. Os *smileys (emoticons/emojis)* têm se diversificado para além das expressões faciais, constituindo-se num universo simbólico mais amplo.

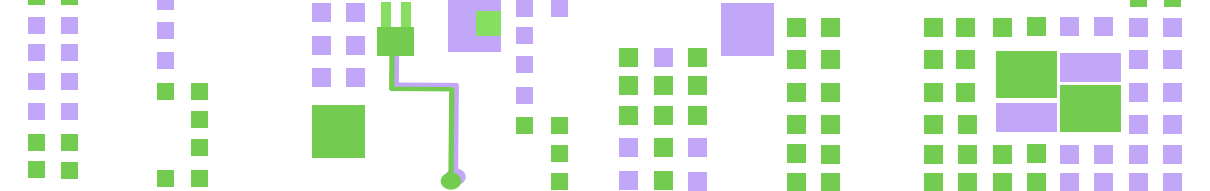
VERBETES ASSOCIADOS: Convergência Cultural; Cultura Digital; Ferramenta Digital; Internetês; Multimodalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DUNLAP, J. C.; BOSE, D.; LOWENTHAL, P. R.; YORK, C. S., ATKINSON, M.; MURTAGH, J. What sunshine is to flowers: A literature review on the use of emoticons to support online learning. In: S. Y. Tettegah; M. Gartmeier (Eds.), *Emotions, technology, design, and learning*. San Diego, CA: Elsevier, 2015, p.163-182. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/271767463_What_sunshine_is_to_flowers_A_literature_review_on_the_use_of_emoticons_to_support_online_learning. Acesso em: 15 set. 2021.

Emoticon. In: WIKIPEDIA. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Emoticon>. Acesso em: 18 ago. 2021.

STORTO, L. J. Emoticons: adereços às conversas virtuais?. *ReVEL*, v. 9, n. 16, 2011. Disponível em: http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_16_emoticons.pdf. Acesso em: 20 ago. 2021.



ESCRITA DIGITAL

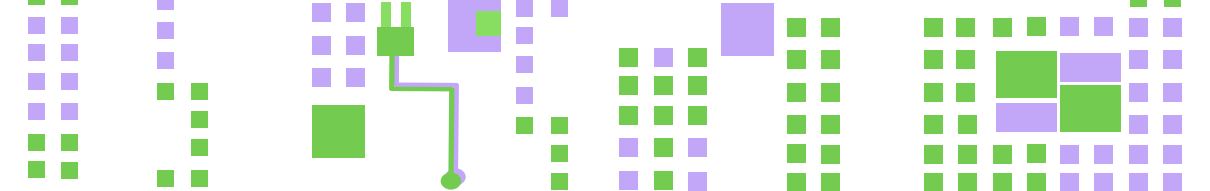
Ana Elisa Ribeiro

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Luana Cruz

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

A escrita é uma forma de registro de uma língua e pode seguir diferentes lógicas. Desse ponto de vista, ela é uma tecnologia que relaciona linguagem, comunicação, tempo, espaço e duração. Há escritas que se baseiam na relação entre os sons e os símbolos (são arbitrárias, nesse sentido), como o alfabeto que usamos; há outras que são uma espécie de estilização de desenhos dos referentes, como as escritas japonesas, que são ideográficas; entre outras formas de produzir escrita. Do ponto de vista material, há muitas maneiras de escrever, históricas e contemporâneas. Já se escreveu com objetos contundentes em pedra, em cerâmica, em madeira; já se escreveu com tinta em pergaminho (couro animal) e em muitos tipos de papel, até hoje; escreve-se, atualmente, também por meio de teclados que, afinal, produzem textos projetados em telas, sem propriamente uma existência física, exceto quando os imprimimos (a laser, a tinta) ou quando eles estão, temporariamente, exibidos em displays de vários formatos. Escrever em ambientes digitais, portanto, é uma novidade, em relação à nossa história de longa duração, e tem alterado nossas práticas sociais tanto de leitura quanto de escrita. Pensar a escrita para o ambiente digital tem se mostrado algo específico. Além de buscar a interação, o texto nesse ambiente pode ser efêmero, passível de colaborações de outros



leitores e redatores, além de poder combinar, com mais facilidade, elementos verbais, visuais, sonoros etc. Um mar de documentos e dados circula em ambiente digital e, para que um texto seja encontrado e lido, ele deve ser relevante tanto aos olhos de quem o procura quanto para as lógicas algorítmicas das plataformas que o fazem circular, a exemplo das mídias sociais, sistemas de gestão ou compartilhamento de conteúdos.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Emoticon/Emoji; Hardware; Internetês; Suporte de Escrita Digital; Programa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.

GILLESPIE, T. *A relevância dos algoritmos*. *Parágrafo*, v. 6, n. 1, p. 95-121, 2018.

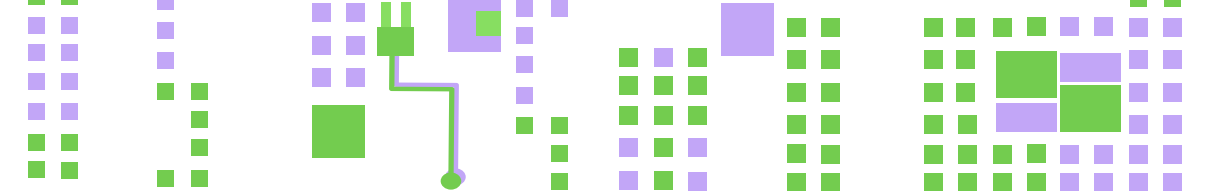
MARCUSCHI, L. A. *Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto*. *Línguas e instrumentos linguísticos*, v. 3, p. 21-46, 1999.

ÉTICA NA INTERNET

Rodrigo Nejm
SaferNet Brasil



A *ética na internet* envolve mais do que o uso e o consumo responsável, pois também traz o compromisso com os direitos humanos na escolha, criação e desenho das tecnologias, bem como nos critérios para a regulamentação e leis que amparam a convivência nos ambientes digitais. *Ética na internet* está relacionada ao exercício de uma cidadania global que reconheça e valorize a diversidade de perspectivas e culturas, bem como a singularidade da infância e da adolescência. Educar para um uso ético da internet é uma premissa para que possamos efetivar os potenciais benefícios e evitar os potenciais danos que as tecnologias digitais podem provocar no bem-estar das crianças e adolescentes. A internet permitiu a criação de múltiplos novos ambientes digitais. Porém, esses ambientes não podem ser considerados como universos paralelos separados da “vida real”. Ao perceber a dimensão pública, real e significativa dos ambientes digitais, podemos observar que são ambientes nos quais crianças e adolescentes, bem como adultos em geral, podem brincar, conviver, se expressar, participar e explorar as possibilidades de interação com outras pessoas e com as próprias tecnologias digitais. Todas essas interações exigem uma conduta ética, reconhecendo as intencionalidades e as consequências de cada escolha e de cada comportamento, da mesma forma como em outros ambientes da vida, nas ruas ou na escola. Educar no mundo contemporâneo passa obrigatoriamente por compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de



forma crítica, reflexiva e ética. O desenvolvimento da alfabetização, escrita e leitura nos ambientes digitais não pode ser restrito às questões técnicas, de robótica ou de linguagem de programação. Mesmo o uso instrumental precisa ser fundamentado em uma postura ética, baseada nos direitos humanos, para que haja uma apropriação crítica e cidadã desde os primeiros acessos à internet.

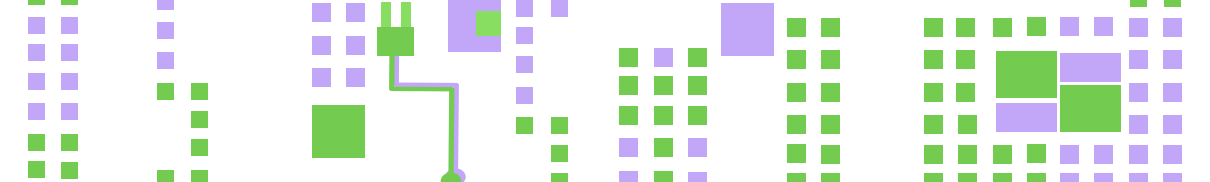
VERBETES ASSOCIADOS: Capitalismo de Dados; Direito Digital; Lei Geral de Proteção de Dados; Marco Civil da Internet; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. *ANDE Brasil*. Base Nacional Comum Curricular – BNCC, 2017. 2ª versão. Brasília, DF.

NEJM, R.; THIRD, A.; MOODY, L. Perspectivas de crianças e adolescentes brasileiros sobre seus direitos e as tecnologias digitais. *In: CETIC.br, NIC.br. (Org.). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil*, 2019. São Paulo: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, v. 1, p.101-108.

UNESCO. *As Pedras angulares para a promoção de sociedades do conhecimento inclusivas: acesso à informação e ao conhecimento, liberdade de expressão, privacidade, e ética na Internet global*; 2017. Paris: UNESCO. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/Ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=260742&gp=&lin=1&ll=f>

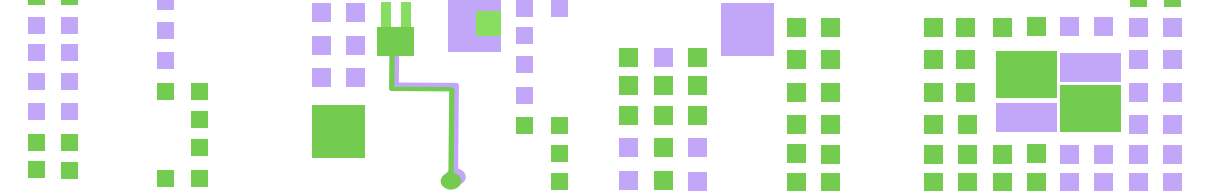


FAKE NEWS

Júlio Araújo
Universidade Federal do Ceará

Heleno Santiago
Universidade Federal do Ceará

O termo *fake news* é impreciso e ambíguo. Contudo, tal expressão e seus corolários não podem ser eliminados inteiramente do discurso público porque há, na verdade, um fenômeno problemático social que exige um nome. Considerá-la como uma prática de desinformação pode ser uma saída, pois, quem propaga informação falsa é, comumente, desinformado. É importante, por exemplo, entender que *fake news* não é a mesma coisa de erros jornalísticos virais, sátiras e paródias, bem como reportagens seletivas. O referido termo carrega um sentido sócio-histórico sobre diferentes formas de manipulação, o que denota um problema social muito grave, pois são textos que, em sua maioria, são produzidos com a intenção de prejudicar a verdade, uma vez que estão sempre associados a inúmeros danos à humanidade, tais como o negacionismo científico, a ascensão de sistemas autoritários e a consequente deterioração da democracia, a tentativa de reescrita de acontecimentos históricos por conta de interesses próprios etc. Ser sujeito de linguagem na web é participar de uma grande ágora na qual as relações humanas são tendenciosamente fluidas. Estamos em um momento da história dos letramentos em que algumas práticas discursivas que emergem da cultura escrita digital, como a prática da desinformação, conforme vemos na BNCC, podem induzir “ao imediatismo de respostas e



à efemeridade das informações, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão mais sintéticas” (BRASIL, 2018, p. 59). Por essa razão, torna-se urgente refletir sobre os problemas que as *fake news* geram, bem como desenvolver atividades escolares com os letramentos digitais críticos para a ampliação das habilidades de leitura e de escrita nos ambientes digitais.

VERBETES ASSOCIADOS: Cibersegurança; Ética na Internet; Infodemia; Internetês; Marco Civil da Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

D'ANCONA, M. *Pós-verdade: a nova guerra contra os fatos em tempos de fake news*. Barueri: Faro Editorial, 2018.

SANTAELLA, L. *A Pós-Verdade é verdadeira ou falsa?* São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2019.

WARDLE, C.; DERAKHSHAN, H. *Information disorder: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making*. Strasbourg: Council of Europe, 2017.

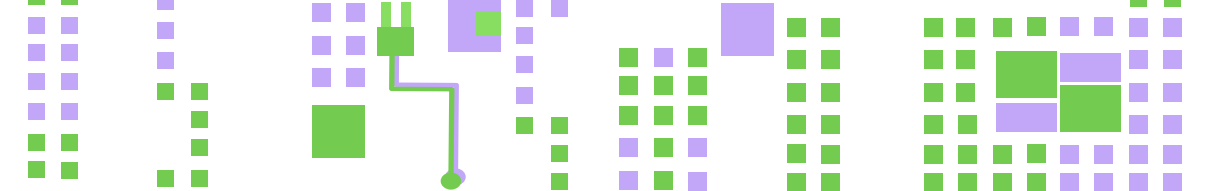
FERRAMENTA DIGITAL

Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn
i9prof



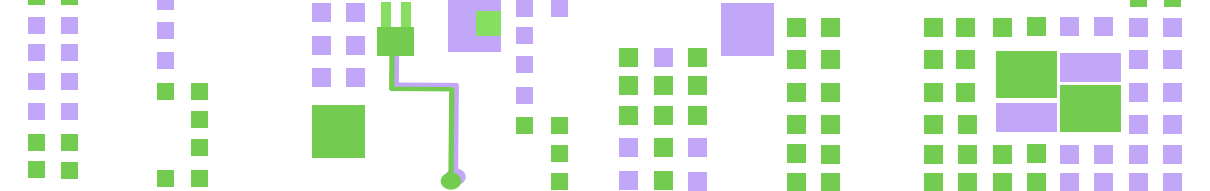
Ferramentas digitais podem ser consideradas como os aplicativos de smartphones, aplicativos web (programas que são executados na internet), plataformas online gamificadas e software físico (exige a instalação no computador para funcionar) que auxiliam na comunicação, no acesso à informação, na produção e na distribuição de conteúdo por meio de dispositivos digitais conectados ou não à internet. Existem vários tipos de *ferramentas digitais*, desenvolvidas tanto para otimizar o tempo de trabalho, quanto para entretenimento, como exemplo o pacote de ferramentas do Google. As *ferramentas digitais* utilizadas nos processos de ensino e aprendizagem podem ser utilizadas para criação de conteúdo colaborativo (Google Workspace, Canva, Genially), organização de ideias (Padlet, Miro, Jamboard), construção de avaliações (Google Forms, Nearpod, Kahoot, Quizziz), reuniões virtuais (Zoom, Google Meet, Jitsi Meet) e criação de comunidades de aprendizagem (Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle, Telegram). No ensino da leitura e da escrita, as *ferramentas digitais* Google Docs e Slides, que propiciam a criação de textos colaborativos, podem ser utilizadas para experimentações de leitura e escrita.

VERBETES ASSOCIADOS: Artefato Digital; Dispositivos Digitais; Hardware; Programa; Software.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

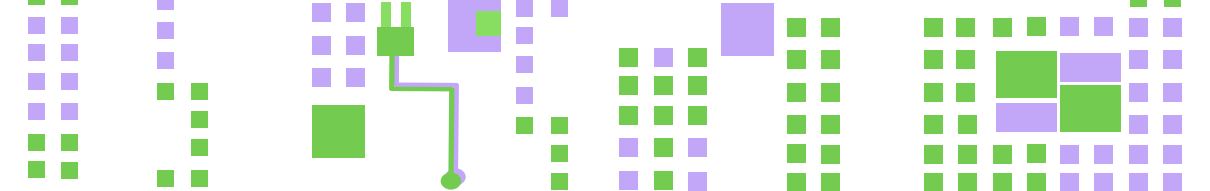
BREDARIOLI, C. M. M. *Do Ensino Remoto Emergencial à Educação Digital em Rede por Meio de Metodologias Ativas na Pandemia*. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-2490-1.pdf>. Acesso: 25 ago. 2021.



FICÇÃO DIGITAL INFANTIL E JUVENIL

Lucas Ramada Prieto
Investigador Independente

O termo refere-se a todas as formas de ficção infantil e juvenil (em oposição a textos informativos/factuais) que precisem e aproveitem as possibilidades expressivas de contextos informáticos, tanto durante os seus processos de criação como de recepção (RAMADA PRIETO, 2017; TURRIÓN, 2014). O conceito é projetado como um termo guarda-chuva para abranger formas textuais nativamente digitais que, sem pertencerem estritamente aos mesmos nichos de criação e circulação, compartilham a mesma essência poética, estética e retórica. Esferas culturais como a literatura eletrônica infanto-juvenil, a hipercomic ou as áreas do videogame voltadas para a expressão ficcional fariam parte desse campo criativo em que, muitas vezes, os rótulos que os diferenciam dependem mais de questões alheias às obras (como sua origem editorial) do que das propriedades comunicativas que entesouram. Essas propriedades nativamente digitais que nos permitem abranger, sob um mesmo olhar analítico, obras de diferentes circuitos artísticos seriam: 1) sua multimodalidade expressiva, ou seja, sua capacidade de mesclar diferentes linguagens como som, imagens estáticas e em movimento, texto oral e escrito ou interatividade em um único (cyber) texto; 2) seu caráter participativo, pois estamos falando de obras que tendem a ir para o outro lado da tela para que possamos brincar e interagir com elas (SICART, 2014); 3) sua ruptura com a linearidade discursiva tradicional, onipresente nas demais formas de consumo cultural, e



que muda radicalmente a experiência que temos com elas; e 4) a utilização de um novo recipiente textual, o dispositivo computacional, que muda radicalmente as formas de circulação e comercialização da obra, e também as possibilidades de experimentação material e objetal de suas obras.

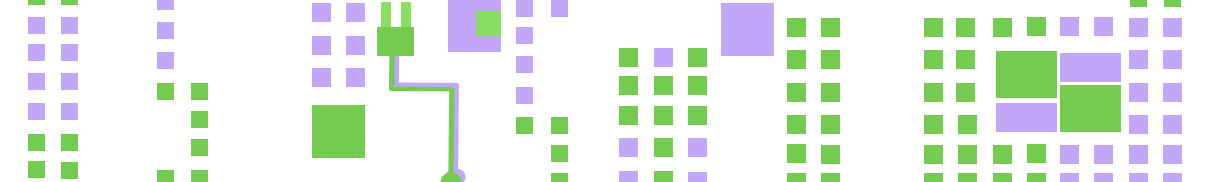
VERBETES ASSOCIADOS: Aplicativo Literário; Jogo Digital; Leitura Literária Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Leitura Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

RAMADA PRIETO, L. *Esto no va de libros. Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria* (Tesis doctoral). Departament de Didàctica de la Llengua, de la Literatura i de les Ciències Socials, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, 2017. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10803/460770> .

TURRIÓN, C. *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* (Tesis doctoral). Departament de Didàctica de la Llengua, de la Literatura i de les Ciències Socials, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra, 2014. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/129320> .

SICART, M. *Play Matters*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.



GAMIFICAÇÃO DIGITAL

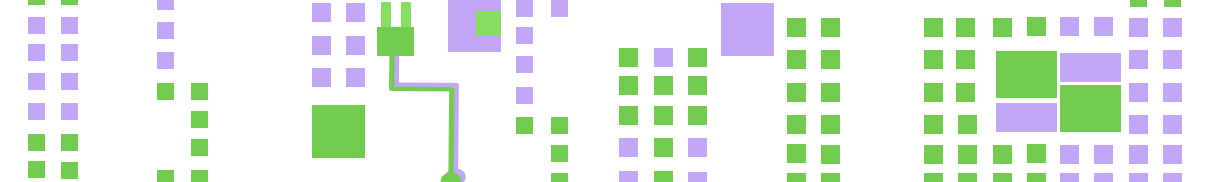
Luís Felipe Garrocho

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Arthur Martins Mol

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Gamificação digital é um processo intimamente atrelado ao sucesso dos jogos digitais como produto de entretenimento. O processo, que também é conhecido pelo termo ludificação, trabalha com o conhecimento tradicionalmente aplicado em jogos em contextos diferentes desses. Grande parte do processo de gamificação tem como base uma característica de jogos que é o pensamento focado em objetivos divididos por etapas e a recompensa pela tarefa executada. Esse tipo de reforço positivo é muito bem recebido em áreas que têm metas claras, como escritórios, academias, escolas e outros ambientes de trabalho. Na gamificação, é comum utilizar-se dos arquétipos de Bartle, que dividem os jogadores entre quatro tipos de objetivos: socializadores, exploradores, empreendedores e assassinos. Essas são categorias não rígidas, e vários jogadores apresentam mais de um traço ou podem mudar de traço preferido de acordo com a situação. Ainda assim, são elementos interessantes para se pensar no que adicionar a um produto que planeje utilizar de gamificação. Curiosamente, quanto mais as mecânicas de jogos são incorporadas em sistemas diversos, menos alguns jogos digitais contemporâneos querem se parecer com jogos, justamente porque exploram métodos alternativos e interfaces mínimas



que permitam um distanciamento do visual esperado de um jogo digital, em prol de um reforço da imersão no mundo virtual.

VERBETES ASSOCIADOS: *Atividade Digital; Ambiente Digital; Jogo Digital; Realidade Aumentada; Realidade Virtual.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

JUUL, J. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Massachusetts: MIT Press. 2012.

SICART, M. *Play Matters*. The MIT Press. Massachusetts: 2014.

BARTLE, R. *Designing virtual worlds*. [S.l.]: New Riders Pub. 2010.

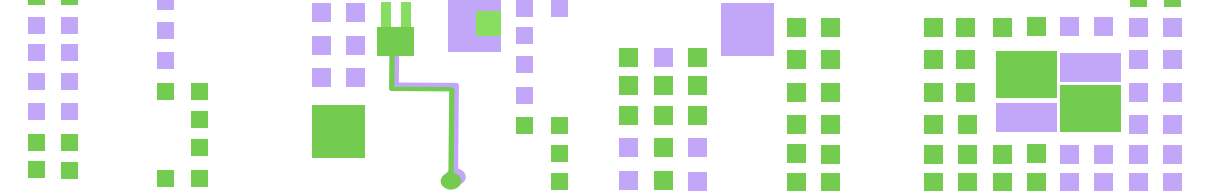
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL

Júlio Araújo
Universidade Federal do Ceará

Vicente de Lima-Neto
Universidade Federal Rural do Semi-Árido



O termo *gênero digital* popularizou-se na década de 1990, nos Estados Unidos, espalhando-se pelo Brasil na virada do século, passando a ser utilizado como um sinônimo dos gêneros que circulam na internet. Tem sido, com muita recorrência, intercambiado, com o termo *gêneros emergentes*, para designar “gêneros textuais que estão surgindo juntamente com as novas demandas tecnológicas” (MARCUSCHI; XAVIER, 2004, p. 7). Entre outras nomenclaturas para o mesmo fenômeno estão *gêneros eletrônicos*, *gêneros cibernéticos*, *cybergêneros* e *gêneros midiáticos*, todos para dar conta do mesmo referente cuja característica elementar é o fato de estarem ambientados na web. Nessa perspectiva, entre os exemplos de gêneros digitais estão o e-mail, chat aberto, chat reservado, e-mail educacional, aulas virtuais, lista de discussão, videoconferência interativa, blog, endereço eletrônico, sendo que todos eles têm uma contraparte em gêneros preexistentes. Parte-se do pressuposto de que os gêneros ditos digitais são novos gêneros em virtude de operarem vinculados à mídia tecnológica digital, uma vez que se portam de maneira diferente de gêneros que circulam em outras mídias, por conta das novas necessidades enunciativas potencializadas pelo meio (PINHEIRO, 2010). Ao longo desse tempo, desde a popularização do termo, há trabalhos que opõem gêneros textuais a gêneros digitais, atribuindo aos



últimas características, como a funcionalidade, que os primeiros teoricamente não teriam. Logo, o uso do adjetivo digital acaba por se tornar uma armadilha, por algumas questões: primeiro, por supor a ideia da existência de uma esfera de atividade humana digital, no mesmo nível de outras, como a jornalística, acadêmica, jurídica, artística etc. (ARAÚJO, 2016; 2021); segundo por gerar falsa oposição entre gêneros digitais e gêneros textuais, como se se tratasse de categorias polarizadas. Assim, ambientados na web ou não, os gêneros são artefatos culturais semiotizados pelas pessoas para organizar as diversas práticas discursivas com as quais se ocupam em diferentes situações comunicativas.

VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Ambiência Digital Infantil; Cultura Escrita Digital; Hashtag; Letramento Digital.

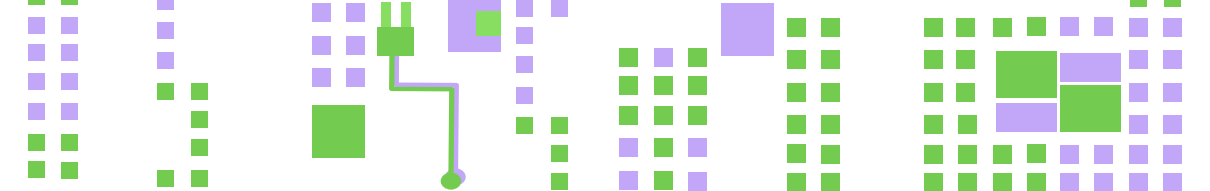
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, J. *Constelações de gêneros: a construção de um conceito*. São Paulo: Parábola editorial, 2021.

ARAÚJO, J. C. Reelaboração de gêneros em redes sociais. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. *Redes sociais e ensino de línguas: o que temos de aprender?* São Paulo: Parábola Editorial, 2016, p. 49-64.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos*. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

PINHEIRO, P. A. *Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sócio-histórica*. Alfa, São Paulo, 54 (1): 33-58, 2010.

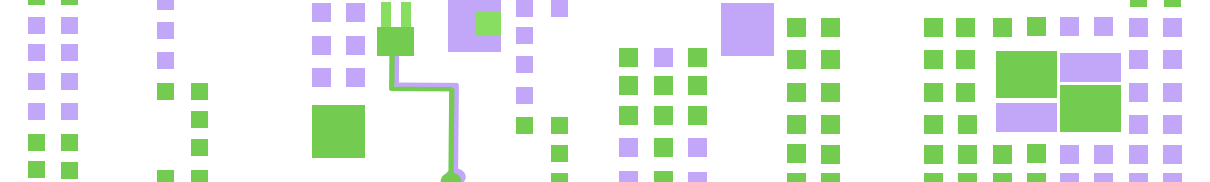


HARDWARE

Pedro Humberto Jacinto Vilkn
Universidade Federal de Minas Gerais

O termo *hardware* é usado na língua inglesa para designar de maneira geral qualquer tipo de equipamento, não sendo restrito a equipamentos eletrônicos ou computadores. Na língua portuguesa, o termo é utilizado principalmente para designar equipamentos eletrônicos e da computação. Na área de computação e eletrônica, o termo *hardware* é utilizado para se referir à parte física e material dos computadores ou qualquer outra unidade de processamento de informações. *Hardwares* são, então, as partes do conjunto elétrico, eletrônico e mecânico capazes de executar as instruções e regras dadas pelos softwares. São *hardwares* não somente as partes externas de um computador, que também chamamos de periféricos, como teclado e mouse, mas também as partes internas, chamadas usualmente de componentes, como o processador e memórias. Também são *hardwares* os equipamentos de interface com o usuário como monitores, impressoras e câmeras. Além dos sistemas de processamento e de armazenamento de dados, também são exemplos os equipamentos de comunicação, como os cabos e antenas, assim como aqueles dedicados ao controle e suprimento de energia das outras partes, como as fontes de alimentação, carregadores e baterias.

Não se restringe somente aos computadores pessoais e suas partes o uso do termo *hardware*, mas também aos equipamentos eletrônicos que também realizam processamento de informações e tarefas semelhantes de forma independente ou remota, como os *modems* e



roteadores que utilizamos nas nossas redes de internet, assim como consoles de videogames e até mesmo os celulares e seus periféricos.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Programa; Sociedade da Informação; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO. J. *Constelações de gêneros: a construção de um conceito*. São Paulo: Parábola editorial, 2021.

ARAÚJO, J. C. Reelaboração de gêneros em redes sociais. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. *Redes sociais e ensino de línguas: o que temos de aprender?* São Paulo: Parábola Editorial, 2016, p. 49-64.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentidos*. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

PINHEIRO, P. A. *Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sócio-histórica*. Alfa, São Paulo, 54 (1): 33-58, 2010.

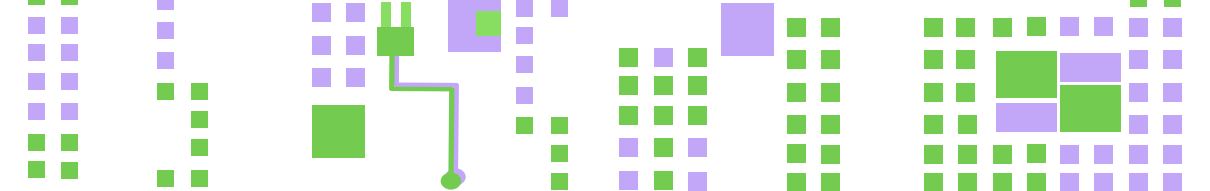
HASHTAG

José Ribamar Lopes Batista Júnior
Universidade Federal do Piauí

Gercivaldo Vale Peixoto
Universidade Estadual do Maranhão



A *hashtag* consiste em um hiperlink específico criado para direcionar usuários das redes sociais, como forma de construção coletiva para formação de comunidades, já que está na construção de textos digitais, um tema afim, em comum, de interesse coletivo, feito através da junção entre o caractere jogo da velha “#” mais uma palavra ou expressão a que se queira relacionar em uma escrita sem espaço entre as palavras. As *hashtags* agem na viralização de conteúdos, por meio de comunidades, dando poder de circulação para um tema específico. O uso da *hashtag* é feito, também, por programas de televisão, com o intuito de engajamento de audiência, divulgação desses programas nas redes sociais, criação de comunidades que irão discutir sobre o que está ocorrendo no programa e participação dos telespectadores durante a programação. Para aqueles que são usuários assíduos das redes sociais, que estão imersos nesses suportes digitais, o termo é mais que uma realidade, é parte integrante para o uso e prática na participação ativa nesses contextos. Embora envolva um caractere, a *hashtag* é linguagem, logo, credita em si as práticas de leitura e escrita, sobretudo quando se busca engajamento, pois quer adentrar-se no que está em evidência nas redes ou, simplesmente, para descobrir o que é dito, falado ou comentado na internet. O uso de *hashtags* pode promover meios de inserção de como

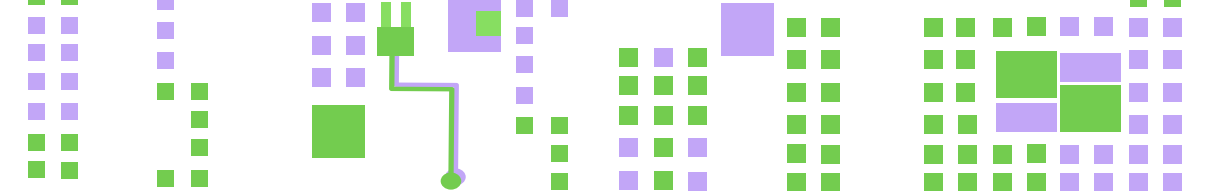


fazer ou utilizar hipertexto e desenvolver competência para curadoria de conteúdos.

VERBETES ASSOCIADOS: Convergência Cultural; Cultura de Participação; Internetês; Gênero Textual Digital; Viralização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

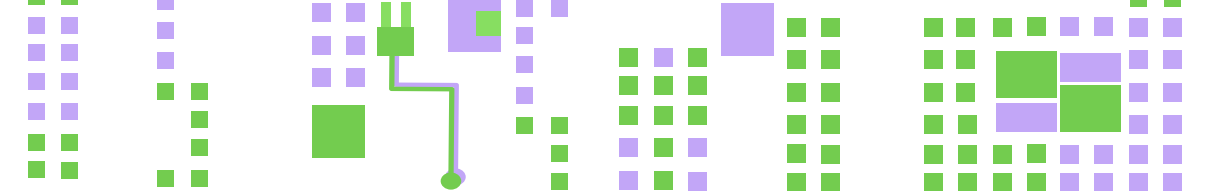
Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/nossas-novidades/reportagens/7-dicas-para-usar-hashtags-como-ferramenta-pedagogica/>, acesso em: 20 out. 2021.



HIPERMÍDIA

Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn
i9prof

O termo *hipermídia* pode ser caracterizado como a fusão de recursos multimídias, tais como textos, sons, vídeos, imagens estáticas e animadas (gifs) com o hipertexto. Através dessa união, o acesso às informações em um ambiente digital acontece de forma dinâmica, personalizada, interativa e não sequencial. Quando falamos em *hipermídia*, algumas pessoas lembram dos hipertextos, até porque os dois termos foram criados pelo filósofo Ted Nelson na década de 60. Nelson criou um sistema pessoal de banco de dados para armazenar documentos, incluindo textos e outras mídias ligadas entre si. Vale ressaltar que, nessa época, Nelson não estava pensando na internet que temos atualmente. A diferença entre os dois termos está no fato de que o hipertexto, no ambiente digital, é formado por um texto principal no qual podemos navegar por links, de forma aleatória, que nos levam a outras informações, a outros textos, complementando o sentido da nossa leitura. O internauta/leitor tem a liberdade de navegar pelos hipertextos e organizar sua leitura de forma não linear. Marcuschi (2001) aborda a participação ativa e personalizada da leitura na construção do conhecimento nos ambientes digitais. Por outro lado, com o avanço dos recursos tecnológicos digitais e o uso expressivo dos recursos multimidiáticos na internet, Bugay (2000) considera que a *hipermídia* é uma extensão do hipertexto na transmissão do conhecimento no mundo digital.



VERBETES ASSOCIADOS: Hipertexto; Sociedade do Conhecimento; Narrativa Transmídia; Mídia Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BUGAY, E. L.; ULBRICHT, V. R. *Hipermídia*. Florianópolis: Bookstore, 2000.

MARCUSCHI, L. A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Revista Linguagem & Ensino*, v. 4, n. 1, p. 79-111, 2001.

Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15529>. Acesso em: 26 ago. 2021.

SCHWARZELMÜLLER, A. Sistemas hipermídia facilitando a assimilação da informação. 2003. *ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, v. 4, 2007. Disponível em: http://www.cinform-antiores.ufba.br/iv_anais/artigos/TEXT006.HTM. Acesso em: 28 ago. 2021.

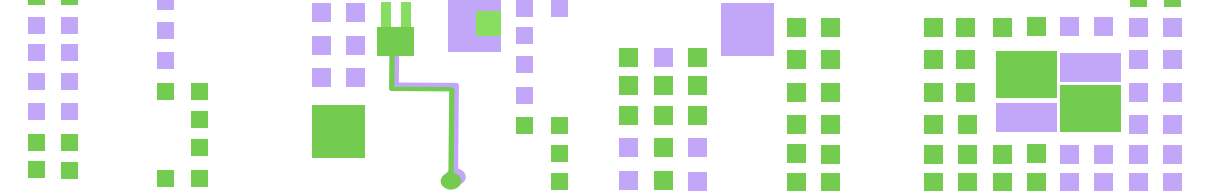
HIPERTEXTO

Carla Viana Coscarelli
Universidade Federal de Minas Gerais

Luiz Fernando Gomes
Universidade Federal de Alagoas



Hipertexto é um texto multimodal digital ligado a outros por meio de hiperlinks (links). Essas conexões são marcadas de várias formas, seja com as palavras escritas em azul, sublinhadas ou percebidas pela mudança na imagem do cursor (ex.: de setinha para mãozinha). Os links são os nós da WWW, rede que nos permite acessar a internet e as redes sociais, por exemplo. Os vários percursos que o leitor pode escolher para percorrer possibilitam diferentes construções de sentido (GOMES, 2011). A ideia da hipertextualidade, ou seja, da interconectividade dos textos, é constitutiva do próprio texto (Ribeiro, 2005, Coscarelli, 2009), já que a intertextualidade e o diálogo com outros textos são suas características fundamentais. Todo texto se conecta de alguma forma a outros. A internet tornou-se conhecida em 1995, com a criação da WWW, mas foi a partir da Web 2.0, em 2004, que os links passaram a conectar mais pessoas e, com o advento dos telefones celulares e das conexões que eles permitem, ela tornou-se parte do nosso cotidiano. Ao conectar pessoas, os links passam a fazer parte de jogos retóricos. As redes somos nós e o que pensamos e fazemos se reflete nelas. Nós somos, de certo modo, aquilo que clicamos. Por meio dos links, nos incluímos numa comunidade ou grupo. Assim, nossas escolhas espelham nosso comportamento social e nosso posicionamento diante



do mundo. Os links, portanto, são capazes de fortalecer grupos, e o engajamento das pessoas nesses grupos pode configurar movimentos sociais fora das redes digitais. Eles não são, portanto, neutros, pois trazem diferentes bagagens ideológicas e podem, inclusive, não ser éticos. A Wikipédia, por exemplo, é um *hipertexto*. Quando entramos nessa enciclopédia, clicamos nos links e vamos para outros lugares dentro dele. Na verdade, toda a internet é um grande *hipertexto*.

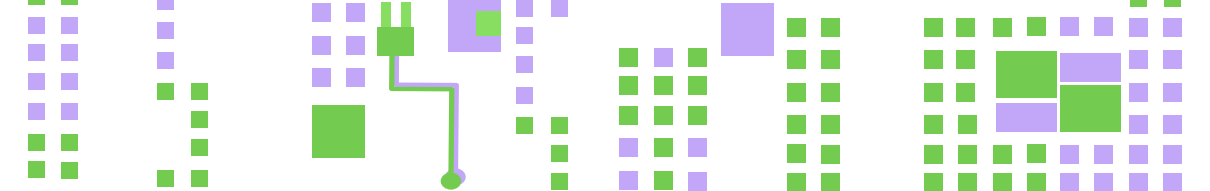
VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Hipermídias; Multimodalidade; Mídia Digital; Narrativa Transmídia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COSCARELLI, C.V. *Textos e hipertextos: procurando o equilíbrio*. Linguagem em (Dis)curso, Palhoça, SC, v. 9, n. 3, p. 549-564, set./dez. 2009.

GOMES, L. F. *Hipertexto Revisitado: novas perspectivas para pesquisa e ensino*. Maceió: EDUFAL: Imprensa Oficial Graciliano Ramos, 2018.

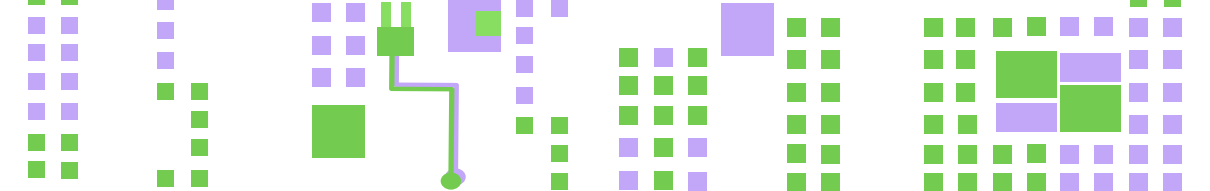
RIBEIRO, A. E. Os hipertextos que Cristo leu. In: ARAÚJO, J. C., BIASI-RODRIGUES, B. (Orgs.). *Interação na Internet: Novas formas de usar a linguagem*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.



INFODEMIA

Guilherme Alves
SaferNet Brasil

A *infodemia* é uma “epidemia de informação”, isto é, o compartilhamento em grande volume e em um espaço curto de tempo de conteúdos sobre um mesmo tema — incluindo conteúdos desinformativos, o que torna difícil e exaustivo o processo de informar-se com qualidade, principalmente na internet. A palavra foi usada primeiro no contexto da epidemia de SARS, em 2003, mas o fenômeno pode acontecer com qualquer tema de forte apelo social, como eleições e crises. Em 2020, ganhou relevância na pandemia de Covid-19, quando a *infodemia* nas redes aumentou o medo e as dúvidas da população. Para entender o problema, é preciso lembrar que as tecnologias digitais têm tornado mais fácil e barato criar, editar e compartilhar conteúdos, mas a circulação acelerada também cria uma desordem informacional. Ela acontece porque conteúdos informativos (baseados em fatos e evidências) e desinformativos (que podem enganar) disputam os mesmos ambientes digitais e a atenção das pessoas. A *infodemia* retroalimenta essa desordem, já que mais informação ao mesmo tempo não significa mais qualidade, e a leitura e o consumo comumente são feitos com pouca criticidade nas redes sociais devido à atualização constante e ao emprego de algoritmos de exibição de conteúdos que reverberam vieses. Se antes da rede o debate público era agendado, sobretudo por poucos veículos de imprensa, hoje temos mais pessoas e organizações se expressando, embora nem sempre com o rigor de apuração e transparência que são buscados pelo jornalismo. Educar para a leitura



crítica na internet, para a interpretação de notícias e para a valorização de fatos e evidências é uma das estratégias para conter o problema, que também pode ser trabalhado na regulação democrática dos ambientes digitais e na mediação responsável do acesso à informação.

VERBETES ASSOCIADOS: Capitalismo de Dados; Fake News; Infosfera; Lei Geral de Proteção de Dados; Marco Civil da Internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE. Organização Pan-americana da Saúde (2020). Entenda a infodemia e a desinformação na luta contra a COVID-19. Folheto informativo. Disponível em: <https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/52054/Factsheet-Infodemic_por.pdf?sequence=16> Acesso em: 31 out. 2021.

MERRIAM-WEBSTER. *Words we're watching*: 'infodemic', 2021. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/words-at-play/words-were-watching-infodemic-meaning>>. Acesso em: 31 out. 2021.

ROTHKOPF, D.J. When the buzz bites back. *The Washington Post*. 2003. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/archive/opinions/2003/05/11/when-the-buzz-bites-back/bc8cd84f-cab6-4648-bf58-0277261af6cd/>> Acesso em: 31 out. 2021.

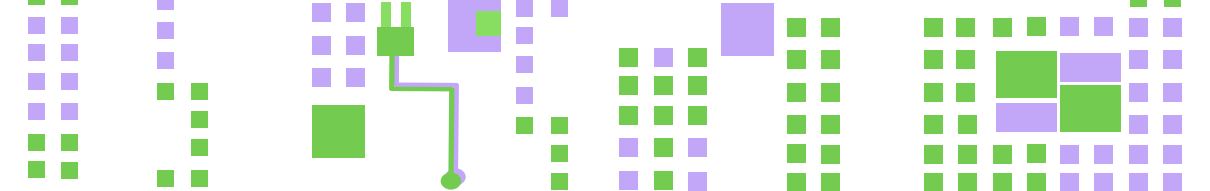
INFOSFERA

Karina Moreira Menezes
Universidade Federal da Bahia

Ludymilla Moreira Morais
Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita
Digital/UFG



A *infosfera*, junção das palavras “esfera e informação”, é o conjunto complexo da criação, produção, armazenamento, distribuição e processamento de informações, que mobiliza relações cognitivas, comunicacionais e infraestruturais. O termo surge na década de 70, com Kenneth E. Boulding, que caracterizou *infosfera* como o conjunto de informações em movimento, sejam originadas de interações verbais entre as pessoas ou veiculadas por meio de tecnologias de informação e comunicação, tais como livros, televisão e rádio. Na década de 90, com a descentralização da comunicação proporcionada pela internet e o surgimento da cibercultura, são instaurados novos suportes, linguagens e fluxos comunicacionais mais interativos e descentralizados. Em 2014, o filósofo Luciano Floridi afirma que a *infosfera* é um ambiente hiper-histórico porque, nela, o conjunto de histórias, narrativas, modos de vida, pensamentos, são armazenados em diversos formatos e linguagens. Sendo transmitidos e processados de forma cada vez mais autônoma com o uso de algoritmos computacionais. A *infosfera* ampliou-se com a digitalização; portanto, incluiu o ciberespaço, a deepweb, mas não se limita a isso, porque ela é todo o sistema de serviços e documentos, codificados em qualquer tipo de mídia, on-line e off-line, cujo



conteúdo inclui qualquer tipo de dados, informação e conhecimento. A *infosfera* agrega os diversos conteúdos que podem ser acessados e usados para diferentes fins, seja para educação, lazer ou produção de novos conteúdos. Também pode ser fonte de informações para fins escusos como a prática de golpes, estelionatos ou produção de notícias falsas (*fake news*), por isso é importante a alfabetização digital e os multiletramentos para o uso consciente e seguro dessa esfera da vida humana.

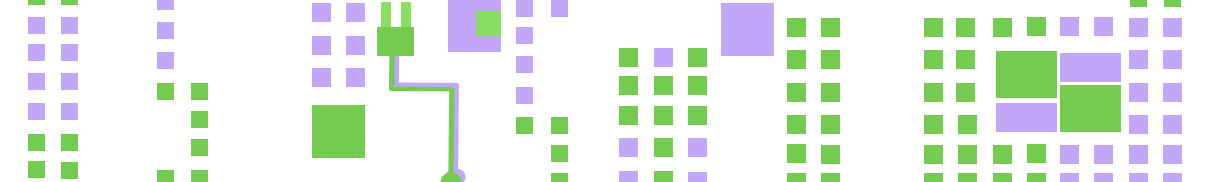
VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Capitalismo de Dados; Cultura Digital; Letramento Digital; Tecnologia de Informação e Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE FLORIDI. L. *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. England: Oxford University, 2014.

MARTENS. Betsy Van der Veer. An Illustrated Introduction to the Infosphere in LIBRARY TRENDS. Exploring Philosophies of Information. Vol. 63, No. 3, 2015. pp. 317-361. The Board of Trustees, University of Illinois, 2015.

GALVÃO, C. L. *O problema da identidade virtual na perspectiva da filosofia da informação*. 2014. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.



INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Daniel Hasan Dalip

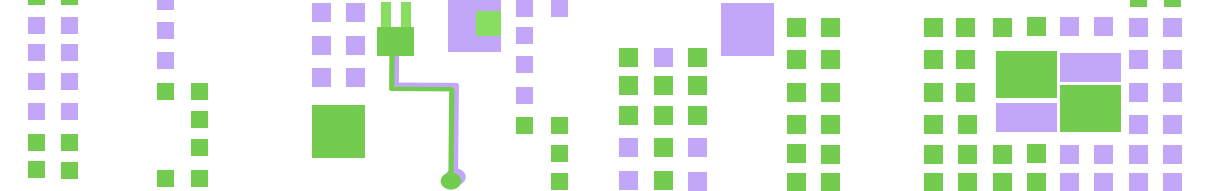
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Daiane Marques Silva

Prefeitura Municipal de Belo Horizonte

Inteligência Artificial (IA) pode ser definida como a tentativa de reproduzir, computacionalmente, características humanas, tais como o aprendizado, a fala, a visão ou o diálogo (MITCHELL, 1999). A reprodução da visão pode ocorrer no reconhecimento de rostos em redes sociais, o diálogo, em comunicadores on-line (também chamados de Chatbots) e o aprendizado, quando os algoritmos de IA tentam prever um resultado por meio de padrões de dados preexistentes. No campo educacional, é importante citar alguns cenários em que a IA está presente: ferramentas de recomendação de conteúdo didático (KHOSRAVI, H., 2017), avaliações personalizadas que visam às dificuldades específicas dos estudantes ou ainda quando é utilizado um buscador na web para realizar consultas e esclarecer dúvidas. Vale destacar que o uso da IA, aliada a outras áreas da computação, pode ser potencializado. Isso ocorre, por exemplo, no caso da Ciência de Dados em que a IA pode auxiliar no processo de tomada de decisão, identificando grupos de crianças com dificuldades em temas similares (CARVALHO, et al., 2016). Além disso, é possível analisar dados de avaliações com o objetivo de identificar avanços e dificuldades no processo de aprendizagem.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Algoritmos de Inteligência Artificial; Ética na Internet; Internet; Infosfera.

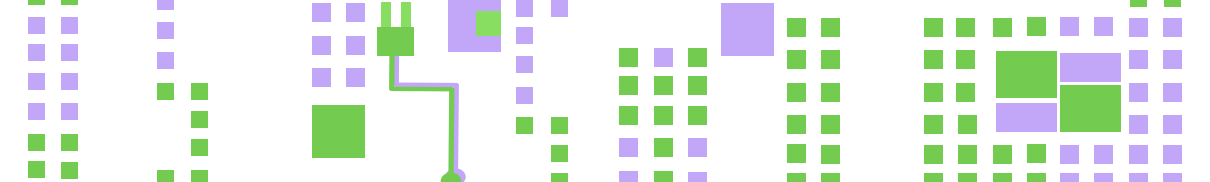


REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE KHOSRAVI, H.. *Recommendation in personalised peer-learning environments*. arXiv preprint arXiv:1712.03077, 2017.

CARVALHO, V. et al. Uma ontologia para apoio à recomendação automática e personalizada de conteúdo considerando estilos de aprendizagem de estudantes em sistemas adaptativos para educação. *In: Brazilian Symposium on Computers in Education. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE*, 2016, p. 1175.

MITCHELL, T. M. *Machine learning and data mining*. Communications of the ACM 42.11 (1999): 30-36.



INTERAÇÃO DIGITAL

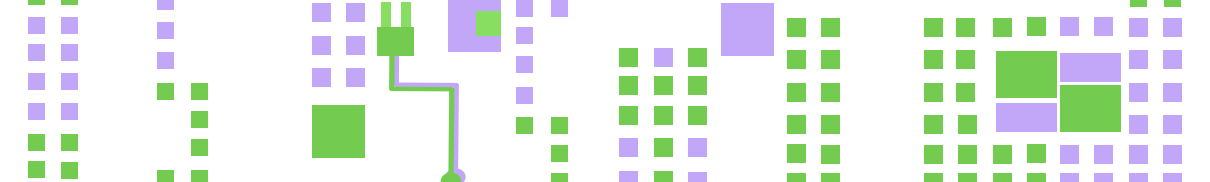
Luís Felipe Garrocho

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Arthur Martins Mol

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

A *interação digital* é a ação direta entre diferentes sujeitos – mediada ou não – a partir de um meio digital. Desde os primórdios do século XXI, tornou-se completamente possível ter acesso a quase todo conhecimento produzido na história mundial com o apertar de um botão. Igualmente, tornou-se possível a disseminação de informações falsas, imagens alteradas e atribuições incertas. A *interação digital* traz consigo elementos clássicos da interação humana e da transmissão de informação de forma que podemos encontrar relações desde os trovadores da corte francesa, durante o período da iluminação. Os mesmos problemas e as mesmas possibilidades são apenas potencializados pelo poder do anonimato que a *interação digital* oferece para seus usuários. Não obstante, nossas agendas, planos de saúde, documentos de identificação, controle monetário e contato com amigos e parentes dá-se quase que por inteiro via conexões virtuais. A *interação digital* passou, em apenas três gerações, de um processo obscuro para uma forma primária de tratamento da realidade. Nesse sentido, a *interação digital* é sempre dependente de uma mediação – humana ou não. O conceito de moderador de fóruns é um exemplo de mediação ativa humana, mas o próprio processo de utilização de sistemas e plataformas para a interação e as formas como esses



alteram o discurso (autocorretores, figurinhas, senhas, nomes de usuário, entre outros) representa o potencial de agenciamento maquínico na interação digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Cultura de Participação; Infosfera; Interface; Usabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE DARNTON, R. *Os dentes falsos de George Washington*: um guia não convencional para o século XVIII. Tradução de José Geraldo Couto. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

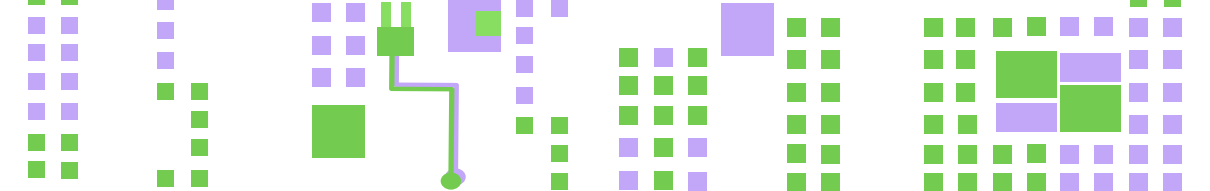
DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*. V.1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.

INTERATIVIDADE DIGITAL

Douglas Menegazzi
Universidade Federal de Santa Catarina



Interatividade, no contexto digital, é compreendida como a capacidade de trocas de informações e respostas entre máquinas/sistemas computacionais e seus usuários. Na Interação Humano-Computador (IHC), a *interatividade* depende de atributos projetados nas interfaces das máquinas e sistemas para promover formas mais dinâmicas e intuitivas de comunicação e manuseio destas pelas pessoas. Por exemplo, a tela do computador ou do smartphone é a interface que apresenta botões para diferentes comandos e funções, os quais, conforme um usuário interage para digitar um texto, aciona botões com letras e, automaticamente, vê respostas em tempo real de que sua interação está acontecendo, já que o texto vai sendo formado na tela do aparelho. Mesmo que a principal forma de *interatividade* com dispositivos digitais ainda seja por meio do toque em botões, físicos ou simulados nas interfaces das telas, surgem novas tecnologias que já permitem que os usuários troquem informações e ativem comandos de funcionamento por voz e até por meio do uso de diferentes gestos, como é o caso de alguns livros digitais para smartphones e tablets (MENEGAZZI, 2020). Isso quer dizer que a *interatividade* oferecida pelas máquinas está cada vez mais próxima dos modelos multimodais – fala, gestos e toques – de comunicação que as pessoas utilizam para interagir entre si.



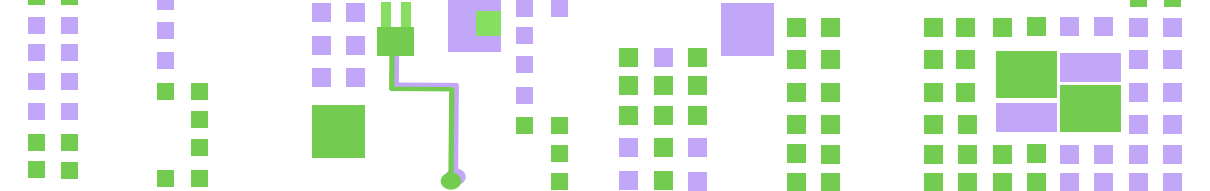
VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Capitalismo de Dados; Cultura de Participação; Inteligência Artificial; Interação Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

DOURISH, P. *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, MIT Press, 2004.

KIOUSIS, S. *Interactivity: a concept explication*, *New Media & Society*, 4(3): 355-83, 2002.

MENEGAZZI, D. *Design de hotspots: diretrizes para o design de interação de livros infantis para dispositivos de interação*. Tese (Doutorado em Design). Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020.

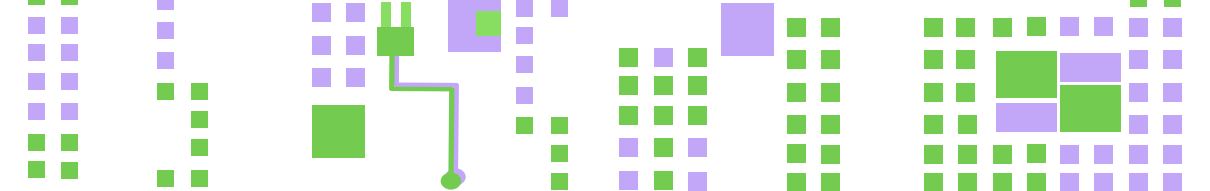


INTERFACE

Marcelo Soares Pimenta

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Por definição, a parte de um equipamento ou sistema com a qual a criança mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação é denominada Interface com o Usuário (IU). Para definir o que é uma ‘boa interface’, devemos pensar, sobretudo, na qualidade da interação que ela propicia - percebida pelos seres humanos através da facilidade de usar e aprender a usar, pela capacidade de evitar e/ou desfazer ações indesejadas e de minimizar erros - e, portanto, nos princípios de usabilidade que podem ser aplicados durante o design dessa *interface* e adotados como critérios para sua avaliação. Um software que segue esses princípios é, muitas vezes, descrito como “intuitivo”, permitindo uma boa “experiência do usuário” (UX). Conceber sistemas com qualidade de uso e boa UX implica em priorizar o ponto de vista dos seus usuários através de um “design centrado no usuário”, que leva em conta a lógica de uso pela criança, ao contrário da lógica de funcionamento interna. Uma *interface* pode ser eficaz e fácil de usar para um tipo de criança e não ser para outro. Então, a facilidade de uso depende de uma maior compreensão acerca dos usuários-alvo: qual o perfil físico e cognitivo dessas crianças, suas limitações, dificuldades e expectativas? Existe um mito sobre como as crianças usam as tecnologias digitais dentro das escolas ou em casa: elas são consideradas tão aptas a usarem computadores quanto os adultos. Questiona-se a natureza dos conteúdos a que essas crianças têm acesso: se são educativos e éticos; mas, raramente, se



o software é adaptado às condições físicas, sociais, cognitivas ou à forma de seu pensamento, questões importantes no projeto e uso de sistemas educacionais, sobretudo se relacionados à alfabetização, leitura e escrita em suporte digital. Software educacional deve prover comunicação e comportamento de acordo com a maturidade cognitiva e a lógica de uso típicas da criança e não apenas focar em como ser atraente e tornar as atividades interessantes e divertidas. Portanto, professores e pais devem verificar se a avaliação da *interface* confirma se o software é indicado (também na interação e não só no conteúdo) e apenas recomendar e adotar sistemas com boa IU.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Navegação; Programa; Virtual; Usabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

NORMAN, D. O design do dia a dia. *Ed. Anfiteatro*, 2006.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. *Design de interação*. Bookman Editora, 2013.

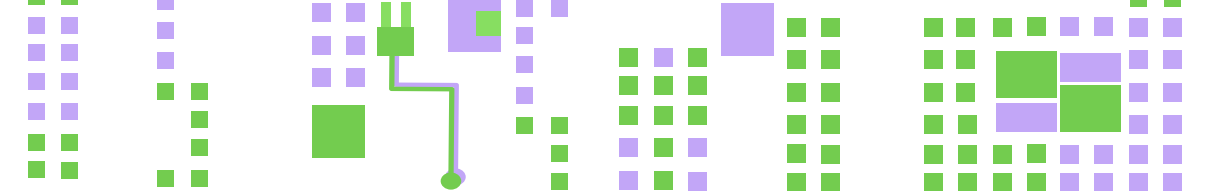
BARBOSA, S.; SILVA, B.S; SILVEIRA, M.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. *Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário*. LeanPub, 2021. Disponível em: <https://leanpub.com/ihc-ux>.

INTERNET

João Marcos Martins da Costa Cota
Universidade Federal de Minas Gerais



Internet é uma palavra de origem na língua inglesa, que se refere a um sistema global de redes de computadores interconectadas. Não existe um consenso sobre a criação da internet, porém, alguns estudos mostram que ela, nos moldes atuais, surgiu durante a década de 1980. As redes interconectadas referem-se à possibilidade de existirem redes públicas e privadas, por exemplo, a rede de computadores de uma empresa ou até mesmo vários computadores e celulares conectados à internet dentro das casas. No ano de 1990, Tim Berners-Lee começou a escrever os primeiros códigos de computadores para padronizar o WWW (World Wide Web) e assim surgiu a primeira página e sites da internet. Temos 3 estágios de transformações e evoluções da internet. O primeiro, chamado de web 1.0, datado de 1991, apresentava dados e informações de forma predominantemente estáticas e era caracterizado pela baixa interação do usuário, permitindo pouca ou nenhuma interação, por exemplo, deixar comentários ou manipular e criar conteúdos. As tecnologias e métodos da Web 1.0 ainda são utilizadas para a exibição de conteúdos como leis e manuais. A Web 2.0, termo proposto em 2003, tem seu conteúdo gerado predominantemente por seus usuários em um processo no qual muitos produzem e todos consomem. Um exemplo desse modelo está na Wikipédia, blogs, redes sociais e YouTube. Na Web 2.0, o usuário deixa de ser apenas consumidor e torna-se um produtor ou coprodutor. Por último, a geração atual da Web semântica, web inteligente ou simplesmente



Web 3.0, termo proposto em 2015 e que ganhou força com a maior utilização de Inteligência artificial (IA). Essa nova geração prevê que os conteúdos on-line estarão organizados de forma semântica, muito mais personalizados para cada internauta, sites e aplicações inteligentes e publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos dos usuários.

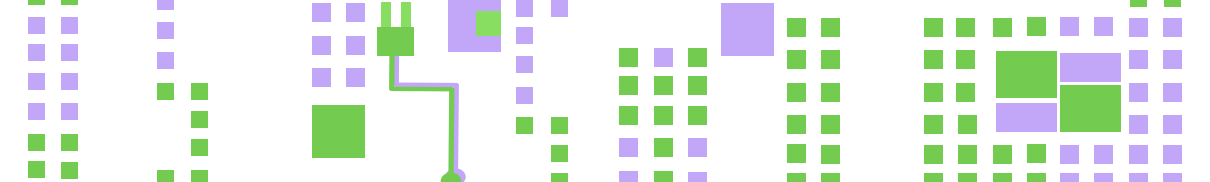
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Escrita Digital; Hardware; Interface; Navegação; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

LEINER, B.M., et al. A brief history of the Internet. ACM SIGCOMM Computer Communication Review 39.5, 2009: 22-31. Disponível em <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1629607.1629613>, acesso em: out. 2021.

NATH, K.; Sourish Dhar, and Subhash Basishta. Web 1.0 to Web 3.0-Evolution of the Web and its various challenges. 2014. *International Conference on Reliability Optimization and Information Technology (ICROIT). IEEE, 2014.* Disponível em <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6798297/>, acesso em: out. 2021.

SHIVALINGAIAH, D., and Umesha Naik. Comparative study of web 1.0, web 2.0 and web 3.0., 2008. Disponível em <https://ir.inflibnet.ac.in/handle/1944/1285>, acesso em: out. 2021.

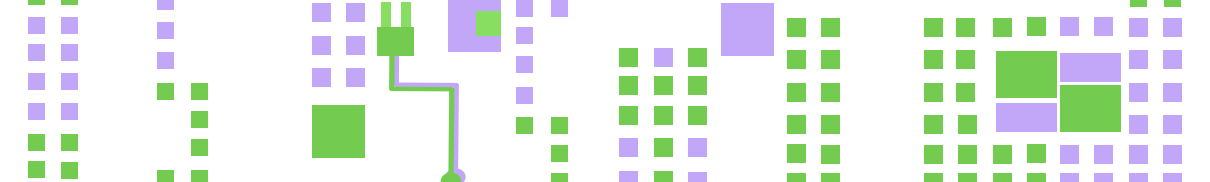


INTERNETÊS

Fabiana Komesu
Universidade Estadual Paulista

Luciani Tenani
Universidade Estadual Paulista

O *internetês* é uma forma grafolinguística que se difundiu em diferentes práticas letradas digitais como comunicadores instantâneos, *posts* de mídias sociais digitais, memes, *blogs* e *microblogs*. É reconhecido por registro escrito distinto do registro da norma culta, como em: *GENNTTIII... BOUMM. FALAH SOBRI MIM?!?!? PLMDDS!!!! hasuahasuahu*, em que o acréscimo de vogal (“BOUMM”) ou de consoante (“FALAHH”), a repetição de consoantes e vogais (“GENNTIIII”, respectivamente), a abreviatura formada por princípio de redução de partes das palavras matrizes (“PLMDDS” para “pelo amor de deus”), o riso (“hasuahasuahu”), o uso excessivo de sinais de pontuação (reticências, ponto de exclamação, ponto de interrogação), associados ao texto escrito em letras maiúsculas, fazem com que o leitor seja capaz de atribuir a essa prática a recuperação da realização oral de um modo de enunciação escrito. A essa prática letrada digital também são relacionados o emprego de onomatopeias e uso de símbolos e animações gráficas. Para muitos, o *internetês* seria, assim, uma escrita “fonetizada”, explicável com base na ideia de “interferência da fala na escrita”, e deveria ser evitada, em favor de uma cultura escrita que priorizaria o monitoramento das formas da língua. É sabido que essa idealização de língua, restrita à forma, tem como consequência o apagamento da discussão sobre seus usos sociais e sobre práticas



de leitura e escrita em contextos situados, em que o processo de produção de sentidos é o que de fato conta. Considerando o contato direto ou indireto, cada vez mais frequente, de crianças, jovens e adultos com tecnologias digitais, o *internetês* pode ser tomado como prática privilegiada na investigação de noções fundamentais de língua portuguesa, como as comentadas, e também de outras línguas.

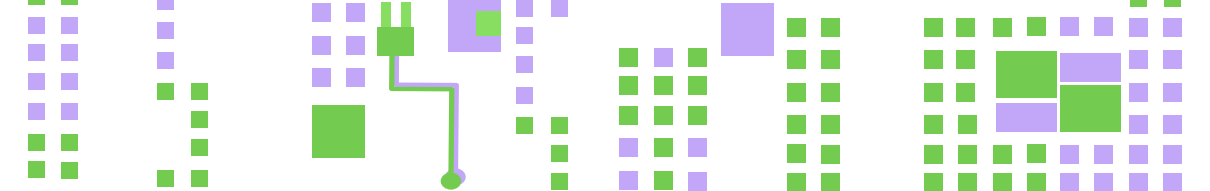
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Cultura de Participação; Escrita Digital; Linguagem On-Line.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KOMESU, F.; TENANI, L. *Considerações sobre o conceito de internetês nos estudos da linguagem*. Linguagem em (dis)curso, v. 9, p. 621-643, 2009.

KOMESU, F.; TENANI, L. *Internetês: questões contemporâneas sobre língu@(gem)*. Araraquara: Letraria, 2021. 62p. Disponível em: <https://www.letraria.net/portfolio/internetes-questoes-contemporaneas-sobre-linguagem/>. Acesso em: 05 set. 2021.

KOMESU, F.; TENANI, L. *O internetês na escola*. São Paulo: Cortez, 2015. 134 p



JOGO DIGITAL

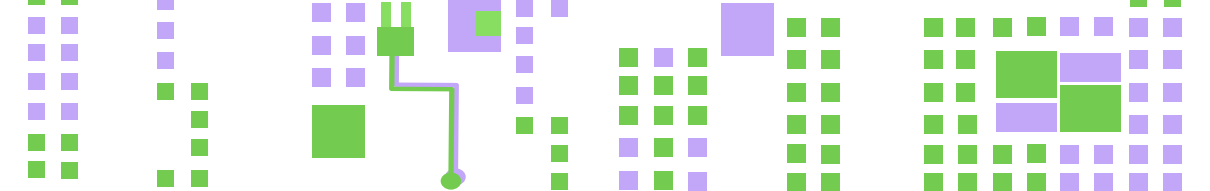
Luís Felipe Garrocho

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Arthur Martins Mol

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

De um ponto de vista teórico, jogos podem ser definidos como sistemas regrados que geram resultados variados a partir do esforço do jogador. Ou seja, para se ter um jogo, é necessário um jogador – mas também um elemento de diversão. No caso, diversão é um termo abrangente que engloba entretenimento, engajamento e atenção. Mas deve haver uma intenção em entreter o jogador, para o produto ser considerado um jogo. *Jogos digitais* seguem a mesma lógica. Porém, necessitam do componente de computação na produção e randomização desses resultados. A grande diferença de um *jogo digital* para um jogo analógico, então, está na presença do componente computacional. Jogos só são considerados como digitais se têm, na sua composição, a presença de um dispositivo de manipulação (os controles), um dispositivo que receba programação (o elemento do computador) e um dispositivo de representação desse resultado (geralmente uma tela). Mesmo um jogo que na sua versão digital seja completamente igual ao seu modelo análogo - um jogo de paciência, por exemplo - se estiver sendo experienciado via acesso computacional é, então, um *jogo digital*. Nesse sentido, *jogos digitais* estão em todos os ambientes eletrônicos atuais. Celulares e computadores, elementos de uso diário, apresentam fácil acesso para inúmeros produtos do tipo. Os *jogos digitais* são o meio de entretenimento



que mais cresce em lucro e movimentação financeira no cenário global, com mais de um bilhão de usuários ativos e centenas de milhares de profissionais da área, tornando-se um mercado gigantesco. De um ponto de vista artístico-cultural, o processo de produção e uso de jogos digitais é consideravelmente recente, tendo se iniciado ao final do século XX.

VERBETES ASSOCIADOS: Atividade Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Gamificação Digital; Realidade Aumentada; Realidade Virtual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CAILLOIS, R. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia. 1990.

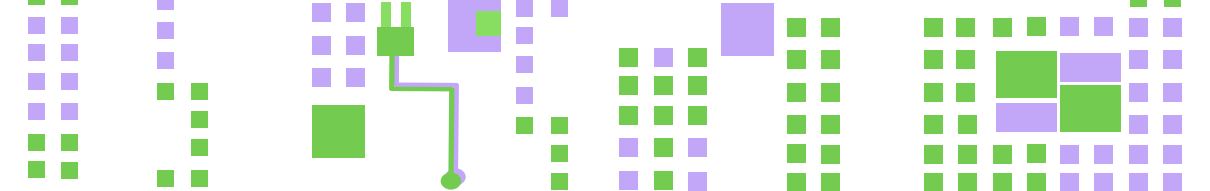
JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press. 2011.

LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD)

Celsiane Aline Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais



A Lei Nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, mais conhecida como *Lei Geral de Proteção de Dados* (LGPD), trata diretamente da proteção dos dados pessoais que circulam em meios físicos e digitais. Dados pessoais são compreendidos como informações que identificam ou tornam uma pessoa identificável. Esses dados ainda podem classificar-se como dado sensível, que basicamente refere-se a informações sobre origem racial ou étnica, convicção religiosa, opinião política, dado referente à saúde ou à vida sexual, dado genético ou biométrico. A proteção de dados pessoais tem como fundamento o direito à privacidade, à intimidade, à honra e de imagem. No contexto digital, a proteção de dados aplica-se a toda e qualquer informação registrada no acesso a plataformas sociais como Facebook, Instagram, webmails, aplicativos de diversas finalidades, tanto os educativos quanto os de entretenimento, todos os tipos de sites, sobretudo os de compras. Os cookies são um exemplo de solicitação de aceite de gravação de registro de usuário quando acessa um site. Esse nome está associado às migalhas do biscoito que pode deixar rastro enquanto está sendo comido. Certamente deixamos rastros no acesso a qualquer ambiente digital, embora esses rastros, que são os dados e informações, devem ser consentidos para coleta, e esse consentimento hoje é protegido pela LGPD. É importante esclarecer que o tratamento de dados pessoais de criança só pode ser realizado com o consentimento de um dos pais ou

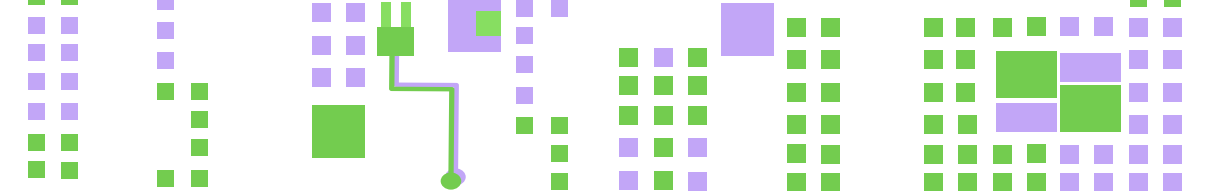


responsável legal, embora seja permitida a coleta de dados para contatar os pais ou o responsável legal, sendo utilizados uma única vez e sem armazenamento.

VERBETES ASSOCIADOS: Capitalismo de Dados; Cibersegurança; Direito Digital; Marco Civil da Internet; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. *Lei nº 13.709*, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a Proteção de Dados Pessoais e Altera a Lei nº12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 14 nov. 2018. p. 59. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm>. Acesso em: 30 set. 2019.

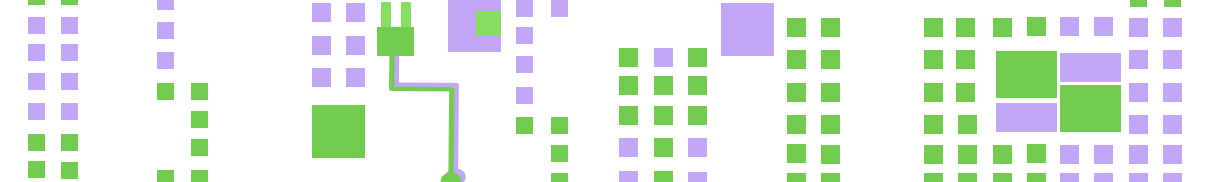


LEITURA DIGITAL

Carla Viana Coscarelli
Universidade Federal de Minas Gerais

Luiz Fernando Gomes
Universidade Federal de Alagoas

Leitura digital diz respeito à compreensão de textos disponíveis em ambientes e dispositivos digitais como computadores, tablets e smartphones. Do ponto de vista cognitivo, essa leitura traz os mesmos desafios da leitura no impresso: lidar com informações, atribuir sentidos, refletir, julgar a relevância e a validade da informação. Para ler os diferentes textos, fontes, mídias e linguagens que os conteúdos digitais exploram, o leitor precisa mobilizar certas estratégias e habilidades, como monitorar os percursos de leitura, avaliar a confiabilidade e articular informações de diferentes fontes. É possível que experiências digitais de leituras sempre curtas e superficiais prejudiquem o desenvolvimento de alguns processos como a leitura de textos longos e o pensamento crítico (WOLF, 2019). Por outro lado, a rejeição a leituras em ambientes digitais resulta em dificuldades de lidar com as tecnologias digitais de informação e comunicação e exclui as pessoas das inúmeras potencialidades delas. A leitura de textos digitais traz desafios e possibilidades, como a seleção dos textos a serem lidos, o registro de anotações e os diferentes modos de deixar marcas de leitura, a criação e organização de arquivos, pastas ou bibliotecas digitais, a customização de tamanho e tipo de fonte, entre outros. Essa leitura demanda do leitor duas grandes competências: a navegação, que é a



busca e a seleção de informações, e a leitura, que é a compreensão dos materiais encontrados (COSCARELLI, 2016). O leitor precisa ser capaz de selecionar e compreender os textos, contrastar, criticar e integrar as informações que encontrou nas diferentes fontes e em diferentes linguagens (SANTOS, 2021). Para uma boa leitura digital, é preciso ser bom navegador e bom leitor. Numa pesquisa sobre algum tema, por exemplo, o leitor precisa usar um mecanismo de busca (ex.: Google), fazer a busca, selecionar os materiais que vai acessar (como enciclopédias, sites de notícias e reportagens, sites especializados) e os que vai descartar. Precisa, também, compreender os materiais acessados (que podem estar em diferentes mídias e formatos como infográficos, áudios e vídeos) e articular as informações encontradas neles de forma a cumprir seus objetivos de leitura.

VERBETES ASSOCIADOS: [Hipertexto](#); [Livro Digitalizado](#); [Multimodalidade](#); [Livro Digital/E-Book](#); [Multiletramento](#).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE COSCARELLI, C. V. (Org.) *Tecnologias para aprender*. São Paulo, Parábola Editorial, 2016.

SANTOS, M. C. *Ler múltiplas fontes: o desenvolvimento de habilidades para leitura como processo investigativo*. Tese de doutorado. POSLIN/UFMG. Belo Horizonte, 2021.

WOLF, M. *O cérebro no mundo digital: os desafios da leitura na nossa era*. São Paulo: Contexto, 2019.

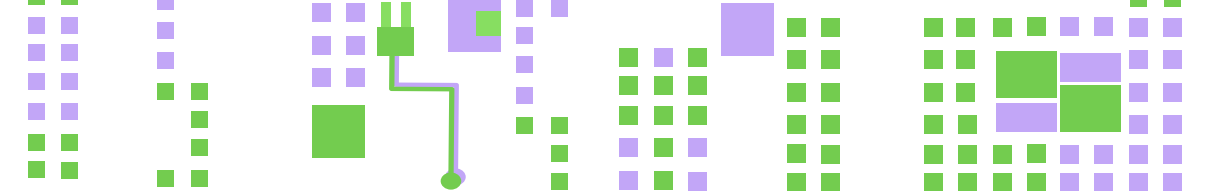
LEITURA LITERÁRIA DIGITAL

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais



A *leitura literária digital* refere-se à ação do leitor em torno de práticas de leitura de dois tipos de obras literárias disponíveis em dispositivos digitais: a literatura digital e a literatura digitalizada. A literatura digital é configurada por obras criadas em meio digital para serem lidas com dispositivos digitais e que possuem alto nível de multimodalidade, interatividade, hipertextualidade e percursos diferentes em cada leitura. A literatura digitalizada é aquela que possui o formato idêntico ao das obras literárias impressas que foram transpostas para serem lidas em dispositivo digital. Algumas obras de literatura digitalizada possuem um nível maior de multimodalidade, a partir da introdução de narração oral da história, música e imagens em movimento de personagens ou de outros elementos da obra. A *leitura literária digital* de cada um desses dois tipos de obras demanda ao leitor reconhecê-las, para atender às especificidades de modos de leitura, de comportamentos, de gestos, de estratégias de leitura, de interatividade e de participação próprios dos ambientes digitais. A partir desses elementos, será possível criar o pacto entre o leitor e o texto de modo que ele consiga compreender a natureza artística, cultural e imaginária da obra.

VERBETES ASSOCIADOS: Dispositivos Digitais; Livro Digital/ E-Book; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Livro Digitalizado; Literatura Infantil e Juvenil Digital.

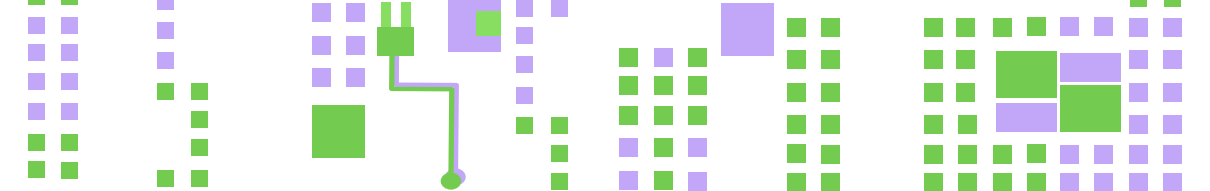


REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE ARAÚJO, M. D. V. Leitura digital na infância: habilidades e construção do sentido do texto. *Revista Texto Digital*, Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 6-27, jul./dez. 2019. DOI: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2019v15n2p6>.

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los médios de comunicación*. Ediciones Aljibe, 2005.

Hayles, N. K. *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário*. São Paulo: Global, 2009.

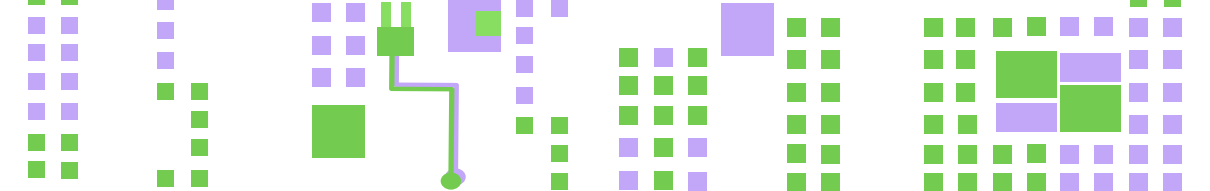


LETRAMENTO DIGITAL

Carla Viana Coscarelli
Universidade Federal de Minas Gerais

Luiz Fernando Gomes
Universidade Federal de Alagoas

Letramento digital é a capacidade que as pessoas desenvolvem para lidar com as práticas sociais de compreensão e de produção de textos encontradas em ambientes digitais como sites, redes sociais e aplicativos para diversos fins, que podem ser acessados por computadores ou por dispositivos móveis (COSCARELLI, RIBEIRO, 2005). Separar *letramento digital* da noção de letramento de modo geral é difícil, uma vez que uma pessoa letrada precisa ter familiaridade com a escrita em ambientes digitais, ou seja, precisa ser capaz de compreender e produzir textos de diferentes esferas, para vários propósitos, em diversos suportes e ambientes digitais. Os mundos on-line e off-line são complementares (BARTON, LEE, 2015). Espera-se que as pessoas tenham familiaridade com esses equipamentos e com os textos que circulam neles sabendo acessá-los, compreendê-los, avaliá-los criticamente e reagir ou responder a eles, usando as tecnologias digitais para diversos fins como aprender, trabalhar, divertir, socializar e se informar. Os textos digitais são normalmente hipertextos multimodais. Por isso, espera-se também que um letrado digital seja capaz de produzir, individual e colaborativamente, textos que explorem diversas linguagens e de compartilhar o material produzido em ambientes digitais (DUDENEY; et al., 2016). Proporcionar oportunidades para as



crianças lidarem com esses ambientes, explorando as potencialidades deles, favorecendo o acesso à informação, à comunicação e à educação, é uma forma de promover a inclusão delas em diversas áreas da nossa sociedade, criando condições para uma participação cidadã. Essa participação demanda análise crítica dos textos para avaliar a relevância e a credibilidade das informações encontradas, e a participação ativa para usar essas tecnologias, a fim de transformar a realidade, buscando o bem comum.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Direito Digital; Gênero Textual Digital; Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARTON, D.; LEE, C. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale / Autêntica, 2005.

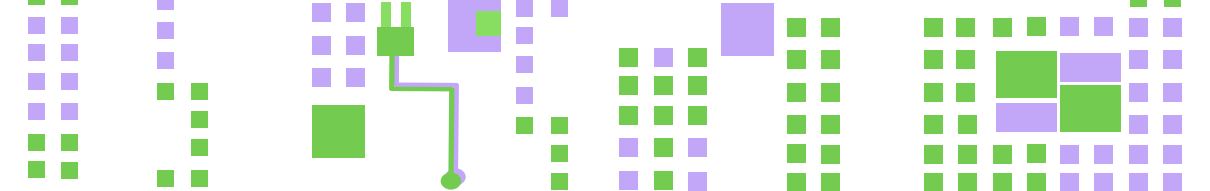
DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. *Letramentos digitais*. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

LINGUAGEM OFF-LINE

Íris Susana Pires Pereira
Universidade do Minho/Portugal



A *linguagem off-line* tem sido definida como o conjunto de práticas de comunicação multimodal, organizado em inúmeros gêneros textuais e mediado por suportes analógicos como papel, parede etc. A compreensão dessa definição pressupõe a compreensão (i) da definição de *linguagem on-line*, dado que o significado de ambas as expressões é complementar; (ii) do significado do termo *linguagem*, que, nessa expressão, designa um conjunto de práticas sociais de comunicação e não uma capacidade cognitiva dos seres humanos; e (iii) do modificador *off-line* (vs *on-line*) como se referindo ao tipo de mídia usado como suporte ou espaço de realização dessas práticas. Assim concebida, a *linguagem off-line* designa práticas comunicativas essenciais para a aprendizagem e para a participação social, para as quais a escola teve, desde sempre, a função de preparar. Essa conceptualização tem implicações importantes para um entendimento socioconstrutivista do processo de alfabetização: (i) As crianças ainda não alfabetizadas possuem um conhecimento informal de linguagem off-line, potencialmente rico, amplo e diverso (KRESS, 1997); (ii) A aprendizagem formal do modo escrito da linguagem verbal deve construir-se em diálogo com esse conhecimento (DYSON, 2013), por exemplo, integrando na prática pedagógica as práticas comunicativas próprias das culturas da infância, assim imbuindo a aprendizagem de autenticidade e potenciando o envolvimento e a motivação dos aprendentes; (iii) A alfabetização deve proporcionar aos alunos a ampliação



do seu conhecimento informal da linguagem off-line, em particular do seu perfil semiótico 'naturalmente' multimodal (KRESS, 1997; PEREIRA; DOMINGUES, 2020) e não um processo que se sobrepõe ou eclipsa essas outras práticas de comunicação, conhecimentos e capacidades.

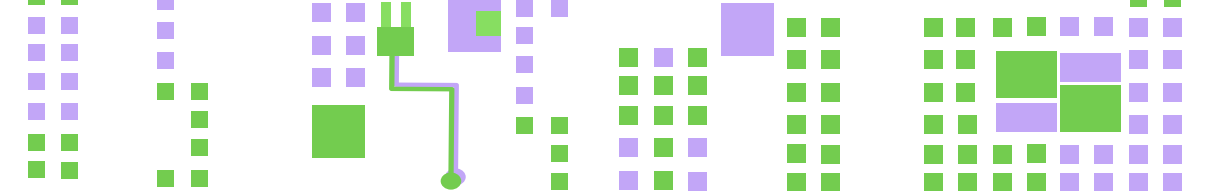
VERBETES ASSOCIADOS: Escrita Digital; Linguagem On-Line; Letramento Digital; Texto Multimodal; Sociedade do Conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KRESS, G. *Before Writing: Rethinking the Paths to Literacy*. Londres e Nova York: Routledge, 1997.

DYSON, A. H. *ReWriting the basics*. Literacy learning in children's cultures. New York: Teachers College Press, 2013.

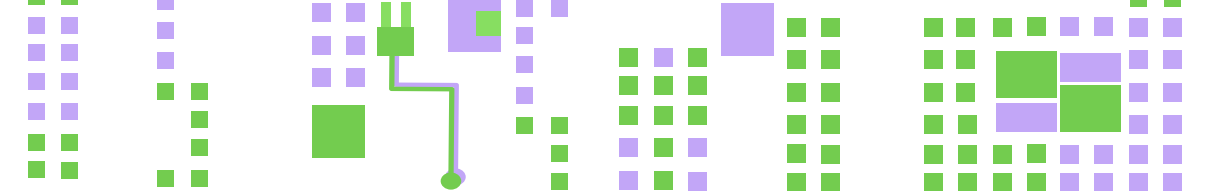
PEREIRA, Í. S. P.; DOMINGUES, A. I. A. A teoria da multimodalidade e educação de infância em Portugal. Transformação prática e aprendizagem profissional em Portugal. *Revista Brasileira de Alfabetização*, v. 13, p. 26-45, 2020.



LINGUAGEM ON-LINE

Íris Susana Pires Pereira
Universidade do Minho/Portugal

A *linguagem on-line* tem sido definida como o conjunto de práticas de comunicação mediadas por suportes digitais, como computador, tablet ou smartphone com ligação à internet (BARTON; LEE, 2014). A compreensão dessa definição pressupõe a compreensão (i) da definição de linguagem off-line, dado que o significado de ambas as expressões é complementar, embora o significado da primeira dependa do da segunda; (ii) do significado do termo *linguagem*, que, nessa expressão, designa práticas sociais de comunicação e não uma capacidade cognitiva dos seres humanos; e (iii) do modificador *on-line* (vs *off-line*), referindo-se ao tipo de mídia usado como suporte e espaço de comunicação. Ainda que muitas das práticas on-line sejam exemplos de linguagem off-line digitalmente mediada, as possibilidades comunicativas da Web 2.0 fizeram emergir novas práticas, implicando gêneros renovados repletos de intertextualidade, interatividade e definitivamente multimodais. O conhecimento dessa linguagem é essencial para a aprendizagem e para a participação na sociedade do século XXI, exigindo-se agora da escola também a função de para ela preparar. Daqui decorrem algumas implicações para o entendimento socioconstrutivista do processo de alfabetização: (i) A aprendizagem do modo escrito da linguagem verbal é insuficiente para preparar as crianças para o domínio da linguagem on-line (PEREIRA, 2018); (ii) As crianças ainda não alfabetizadas podem ter um conhecimento informal da linguagem on-line potencialmente rico, amplo e diverso (cf. ERSTAD;



FLEWITT; KÜMMERLING-MEIBAUER; PEREIRA, 2019), devendo a escola proporcionar a construção desse conhecimento quando os contextos informais não permitiram a sua construção; (iii) A aprendizagem formal do modo escrito da linguagem verbal deve construir-se em estreito diálogo com o conhecimento informal da linguagem on-line (BARTON; LEE, 2014), por exemplo, integrando na prática pedagógica o uso da Internet, a produção textual multimodal, jogos de consciência linguística e de aprendizagem do alfabeto, e a leitura/visualização/audição e gravação de histórias, assim imbuindo a nova aprendizagem de autenticidade e potenciando o envolvimento e a motivação das crianças

VERBETES ASSOCIADOS: Escrita Digital; Emoticon/Emoji; Letramento Digital; Linguagem Off-Line; Internetês.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARTON, D.; LEE, C. *Language Online. Integrating Digital Texts and Practices*, London and New York: Routledge, 2014.

ERSTAD, O.; FLEWITT, R.; KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; PEREIRA, Í. S. P. *The Routledge Handbook of Digital Literacies in Early Childhood*. London: Routledge, 2019.

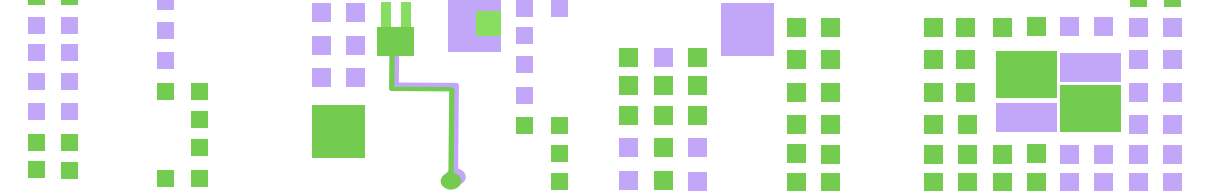
PEREIRA, Í. S. P. Para uma reconceptualização do processo de alfabetização. Desafios colocados pela comunicação digital. *Revista Brasileira de Alfabetização*, v. 1 n. 8, p. 15-32, 2018.

LITERATURA INFANTIL E JUVENIL DIGITAL

Giselly Lima de Moraes
FACED/UFBA



A *Literatura Infantil e Juvenil Digital* (LIJD) é uma produção literária para crianças e jovens que, para ser lida, precisa dos recursos multimídia disponíveis em dispositivos digitais como celulares, tablets e computadores. Sendo parte de uma experiência literária, apresenta um trabalho criativo com as múltiplas linguagens dos textos eletrônicos, o que resulta em diferentes formatos, que vão dos mais semelhantes aos gêneros narrativos e poéticos tradicionais até as formas mais inovadoras e híbridas, com o propósito de representar a realidade, construir outros mundos possíveis e estabelecer uma relação lúdica com as linguagens, se diferenciando assim das práticas de leitura de textos impressos ou apenas digitalizados ou gamificados. Para ser definida como literatura digital, a obra deve utilizar, na sua construção artística, diversos recursos semióticos como a imagem estática e em movimento, as cores, os sons, a escrita, os gestos, entre outros, de forma articulada e significativa, demandando uma leitura multimodal. Outra característica fundamental é a interatividade, que proporciona ao leitor uma participação efetiva, por meio de recursos digitais interativos como a tela tátil e outras tecnologias que reagem aos gestos, lhe permitindo realizar ações com diferentes graus de interferência na obra. A hipermedialidade, como último traço distintivo, possibilita, através dos hiperlinks e áreas interativas dentro da obra, mais de um percurso de leitura, o que torna



as escolhas do leitor um fator relevante na progressão do texto, afetando a construção de sentido. Vale destacar que a LIJD é um meio de obtenção de prazer estético, mas que pode contribuir para a formação de crianças e jovens como sujeitos multiletrados, sensíveis e críticos na cultura digital.

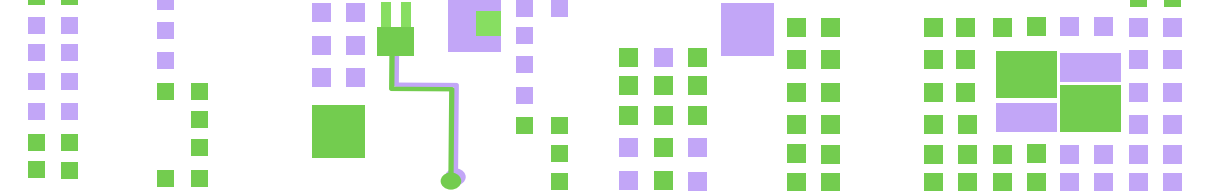
VERBETES ASSOCIADOS: Aplicativo Literário; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Jogo Digital; Leitura Literária Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KIRCHOF, E.. Literatura digital para crianças. In: FRADES, I. C. A.; VAL, M. G. C.; BREGUNCI, M. G. C. (Orgs.) *Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/> Acesso em: 04 mar. 2018.

MORAES, G. L. Do livro ilustrado ao aplicativo: reflexões sobre multimodalidade na literatura para crianças. In: *Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, Brasília, n. 46, p. 231- 253, jul./dez. 2015.

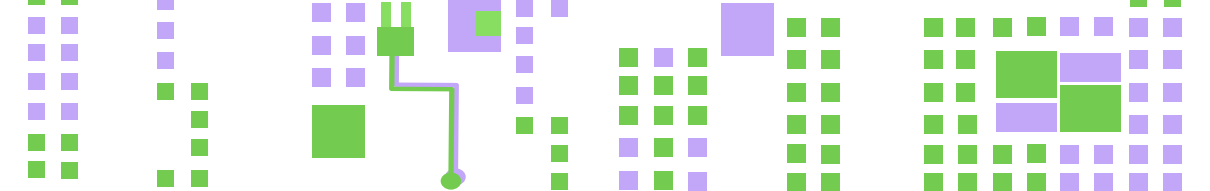
RAMADA PRIETO, L. *Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria*. 546f. Tese (Doutorado em didática da língua e da literatura) Faculdade de Ciências da Educação, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2017.



LITERATURA DIGITALIZADA

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais

A *literatura digitalizada* é um tipo de obra literária que, em geral, possui o formato idêntico ao de obras literárias impressas que foram transpostas para serem lidas em dispositivo digital ou possuem um nível maior de multimodalidade agregado, como a narração da história, a introdução de músicas, imagens em movimento, de personagens ou de outros elementos da obra. Quando disponibilizados em *PDF* (*Portable Document Format*), são obras mais fáceis de ler em dispositivos com telas maiores, pois não são adequadas para serem visualizadas em telas menores, como as dos smartphones, demandando do leitor movimentar a barra de rolagem e ampliar a visualização com o *zoom*. O formato *epub* (*Electronic Publication*) se adapta ao tamanho da tela do dispositivo digital e possui vários recursos para facilitar a leitura. O formato *Mobipocket* ou, simplesmente, *mobi* possui funcionalidades como anotações à mão e a possibilidade de adicionar páginas em branco. As obras podem ser acessadas livremente na internet ou baixadas em qualquer dispositivo digital por meio de *sites*, *blogs*, *redes sociais* ou bibliotecas digitais e compradas em loja on-line de aplicativos, site de comércio eletrônico e sites de editoras. A literatura digitalizada tornou-se o formato mais divulgado de obras literárias disponíveis para serem lidas em dispositivos digitais existindo, inclusive, leitores digitais específicos para lê-las. O mais famoso, o Kindle, foi lançado em 2007, por uma empresa de comércio eletrônico, e



possui uma tela sem brilho e com contraste, acesso à internet e outras funcionalidades para a leitura.

VERBETES ASSOCIADOS: Atividade Digitalizada; Leitura Digital; Livro Digitalizado; Texto Digitalizado; Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, M. D. V. A. A Leitura de obras de literatura digital e digitalizada por crianças pequenas. *Leitura: Teoria & Prática*. v. 37, n. 75, 2019. DOI: <https://doi.org/10.34112/2317-0972a2019v37n75p81-99>.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los medios de comunicación*. Ediciones Aljibe, 2005.

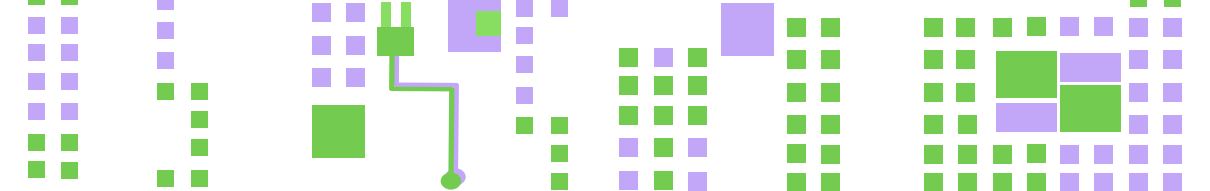
LIVRO DIGITALIZADO

Roberta Gerling Moro

Universidade Federal do Rio Grande do Sul



O *livro digitalizado* é o resultado do processo de digitalização do livro impresso, sendo encontrado em dois formatos principais: o PDF (Portable Document Format ou Documento em Formato Portátil) e o ePub (Electronic publication ou Publicação eletrônica). O PDF é uma das subcategorias do livro digitalizado mais acessadas na internet. Trata-se de um formato com padrão de arquivo aberto que possibilita uma maior abrangência de alcance de conteúdos, uma vez que o leitor não depende de um dispositivo específico, tampouco de softwares e/ou sistemas operacionais para realizar a leitura. Em alguns livros digitalizados em PDF, podemos encontrar links e a possibilidade de realizar marcações e anotações no próprio documento, através de softwares como Adobe Reader/Foxit Reader. Entretanto, existem outras versões em que é feita somente a digitalização da obra física na íntegra, não sendo possível, assim, a navegação por links, tampouco a busca por palavras. Em outros casos, temos livros que passam por um processo de digitalização chamado OCR (Optical Character Recognition ou Reconhecimento Ótico de Caracteres), em que é possível realizar a busca por palavras no texto. Esse processo permite o reconhecimento de um documento digitalizado (PDF)/arquivo de imagem (JPEG), transformando-o, assim, em um formato legível. Já o ePub é um formato mais adaptável, uma vez que é feita a transposição de um livro impresso para o formato digital. Enquanto o PDF apresenta uma versão digitalizada não adaptável, os



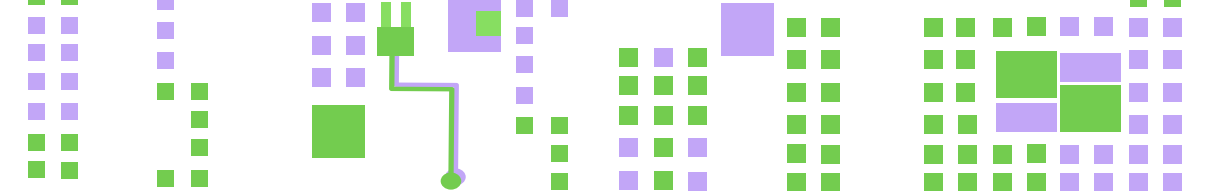
livros disponíveis em ePub são modificados de acordo com a tela do dispositivo digital. Embora o formato ePub tenha sido criado para ser lido em “eReaders” (leitores eletrônicos, como o Kindle da Amazon), também é possível realizar a leitura em dispositivos móveis como notebooks, tablets e smartphones.

VERBETES ASSOCIADOS: Atividade Digitalizada; Leitura Digital; Literatura Digitalizada; Texto Digitalizado Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

PROCÓPIO, E. *O livro na era digital: o mercado editorial e as mídias digitais*. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

ALMEIDA, F. C. *O livro digital como processo hipermidiático*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2016.

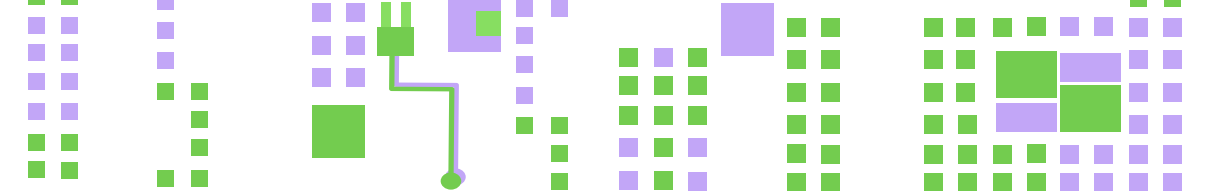


MARCO CIVIL DA INTERNET

Luíza Brandão

Instituto de Referência em Internet e Sociedade

A Lei nº 12.965, de 2014, recebeu o nome de “Marco Civil da Internet” por prever os princípios, fundamentos e garantias para o uso da internet no Brasil (BRASIL, 2014). Além disso, apresenta definições para a regulação da internet, seus usos e aplicações, bem como diretrizes para temas relevantes da sociedade digital, como privacidade e proteção de dados, neutralidade e universalidade da rede. A partir dos Princípios para a Governança e o Uso da Internet no Brasil (CGI, 2009), o processo legislativo do Marco Civil foi marcado pela forma multissetorial e baseada no consenso entre diversos atores. Esse processo, somado ao caráter de garantia de direitos e não de criminalização do uso da internet, levou ao reconhecimento mundial da importância dessa regulação brasileira como exemplo a ser seguido. Seu caráter principiológico, a definição de direitos fundamentais para os usuários da internet e as diretrizes para outras regulações envolvendo a internet no país conferem ao Marco Civil a possibilidade de oferecer as bases para diferentes contextos e se adaptar a situações que se apresentem ao longo do tempo. O reconhecimento do uso cidadão e da universalidade da rede pela lei são passos importantes para a busca pela inclusão e letramento digitais no Brasil (DUARTE; GOMES, 2020).



VERBETES ASSOCIADOS: Capitalismo de Dados; Cibersegurança; Direito Digital; Tecnologia de Informação e Comunicação; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL. *Lei Nº 12.965*, de 23 de abril de 2014. Diário Oficial da União, 23 abril de 2014. Brasília, DF, Disponível em: <<http://bit.ly/32WiEPA>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET. *Princípios para a Governança e o Uso da Internet no Brasil*, 2009. Disponível em: <<https://principios.cgi.br/>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

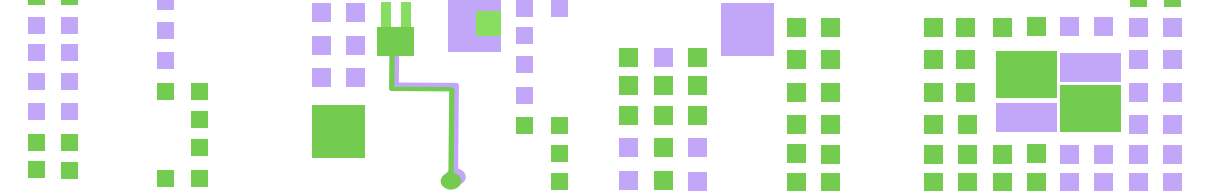
DUARTE, F.; GOMES, A. B. *Marco Civil da Internet e inclusão digital: compreensões acadêmicas e midiáticas*. Instituto de Referência em Internet e Sociedade: Belo Horizonte, 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3a65OmY>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

MEDIAÇÃO DE LEITURA LITERÁRIA DIGITAL INFANTIL

Mônica Daisy Vieira Araújo
Universidade Federal de Minas Gerais



A *mediação de leitura literária digital infantil* é o ato de auxiliar crianças a desenvolver estratégias necessárias para realizar a leitura de obras literárias digitais, ou seja, obras criadas em meio digital para serem lidas com dispositivos digitais e que possuem alto nível de multimodalidade, interatividade, hipertextualidade e percursos diferentes em cada leitura. As estratégias de leitura são os procedimentos que o leitor desenvolve para conseguir alcançar o objetivo de ler a obra. Esses procedimentos são regulados pelo leitor, cognitivamente, na medida em que seleciona, avalia, segue ou abandona aquela estratégia ou procedimentos (SOLÉ, 1992). A mediação de leitura literária digital infantil possui dois eixos independentes e indissociáveis. O primeiro é o desenvolvimento de estratégias de leitura para o funcionamento da obra e, o segundo, para a sua compreensão. A mediação de estratégia de leitura para funcionamento da obra refere-se à necessidade de a criança identificar, primeiro, que ela demanda experimentação e, segundo, que analise o potencial dos recursos semióticos separados e depois agrupados para compreender o funcionamento da obra em todas as suas camadas textuais. O mediador precisará realizar conversas com as crianças para que possam ler o recurso semiótico, como a imagem estática e em movimento, o som, o texto verbal e vê-los como propulsores de significado e de interatividade e, conseqüentemente, realizarem descobertas de como participar da obra de



forma assertiva e menos por tentativa e erro. A mediação de estratégia de leitura para a compreensão da obra relaciona-se à mediação durante e depois da leitura para que a criança consiga construir o sentido do texto por meio de perguntas em torno das micro habilidades de leitura, como por exemplo a compreensão global do texto, a inferência, entre outras, e sobre as camadas textuais de cada recurso semiótico separado, pois cada um tem seu papel na construção do sentido do texto. Eles também precisam ser agrupados, para que a criança leitora consiga compreender a obra globalmente.

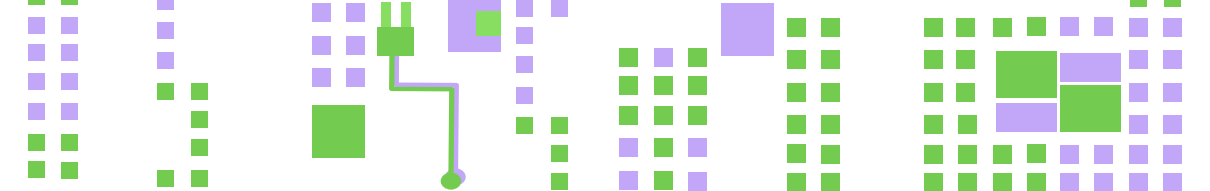
VERBETES ASSOCIADOS: *Aplicativo Literário; Livro Digital/ E-Book; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Leitura Literária Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARAÚJO, M. D. V.; MORO, R. G. Mediação de leitura literária digital com crianças. *Perspectiva (UFSC)*, v. 39, p. 1-23, 2021. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2021.e72463>.

KRESS, G. *El alfabetismo en la era de los medios de comunicación*. Ediciones Aljibe, 2005.

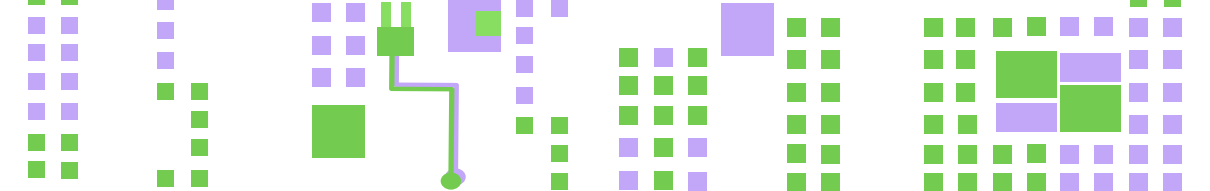
SOLÉ, I. *Estrategias de lectura*. 2.ed. Barcelona: Editorial GRAÓ, 1992.



MÍDIA DIGITAL

Rogério Pelizzari de Andrade
Universidade de São Paulo

A expressão *mídias digitais* remete à revolução eletrônica iniciada na segunda metade do século XX, mas sua popularização se deu a partir da virada do milênio, quando elas foram incorporadas às experiências do cotidiano, mediando não apenas, mas especialmente as relações humanas. A origem da palavra “Mídia” vem do latim *media*, que significa “meios”. Nessa perspectiva, “mídia” tem o seu uso inicialmente associado aos *meios de armazenamento* – pen drive, CD, DVD, fita cassete... – e de difusão – TV, rádio, cinema... – de comunicação. O desenvolvimento e barateamento das tecnologias digitais, que substituíram as analógicas, ampliaram o acesso à infraestrutura e aos dispositivos comunicacionais, entre outros, a uma proporção muito maior da população em todo o mundo. Tais transformações contribuíram para o surgimento daquilo que Castells (1999) denomina sociedade em redes. A definição atualizada para o termo “mídias digitais”, nesse sentido, inclui esse conjunto de recursos e suas linguagens, que permitem conexões entre pessoas, além de múltiplas interações com o volume imensurável de informações que povoa o ciberespaço, dentre os quais estão, por exemplo: as redes sociais na internet (Instagram, Facebook, Twitter, TikTok...), os aplicativos de troca de mensagens (WhatsApp, Telegram...), sites, blogs e plataformas de videoconferência (Meet, Zoom, Teams...) etc. As mídias digitais atravessam o ecossistema educativo, entre outras coisas, porque, antes mesmo de iniciar o processo de letramento, boa parte dos estudantes já



está digitalmente alfabetizada. Segundo autores como Serres (2013), os jovens são bastante familiarizados com as interfaces desses recursos informatizados, que envolvem também linguagens não verbais, como os *emojis* e *stickers*, e oferecem novas práticas de leitura e escrita. Essas experiências comunicativas, para Martín-Barbero (2014), complementam a produção e compreensão dos códigos linguísticos formais, assim como podem ser utilizadas na mediação do processo de ensino-aprendizagem.

VERBETES ASSOCIADOS: *Hipermídias; Hipertexto; Multimídia; Multimodalidade; Narrativa Transmídia.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CASTELLS, M. *A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura*, v. 1. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

MARTÍN-BARBERO, J. *A comunicação na educação*. São Paulo: Contexto, 2014.

SERRES, M. *Polegarzinha*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

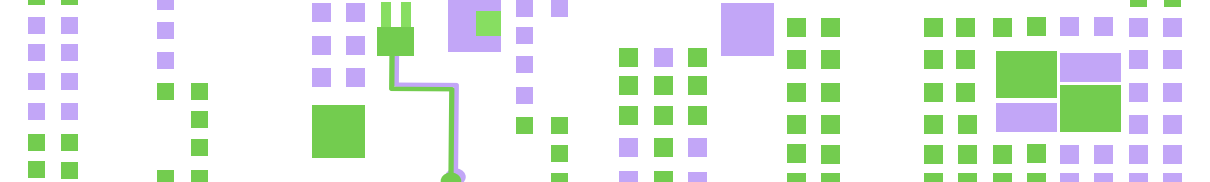
MULTILETRAMENTOS

Clecio Bunzen

Universidade Federal de Pernambuco



Com o objetivo de refletir criticamente e de propor intervenções no currículo de diferentes componentes curriculares nas escolas, um grupo de pesquisadores anglófonos, conhecido como Grupo de Nova Londres (GNL), criou o conceito de “multiletramentos” proposto no manifesto “Uma Pedagogia dos Multiletramentos: Projetando Futuro Sociais” (1996). O conceito de “multiletramentos” procurou abarcar, em uma perspectiva curricular, as práticas de letramentos que abrangem as múltiplas culturas e as múltiplas linguagens. Notou-se, por exemplo, que o ensino de língua materna, em países como Austrália, Inglaterra e Estados Unidos, estava centrado no ensino tradicional de gramática, nos métodos de alfabetização centrados na escrita e no ensino formal e explícito dos gêneros. As pedagogias do letramento não abriam muitas possibilidades para o trabalho com as múltiplas linguagens e para a diversidade linguística e cultural. Por tal razão, o surgimento do conceito de “multiletramentos” serviu para questionar as pedagogias que trabalhavam numa perspectiva grafocêntrica e apenas com o enfoque nos textos impressos. Do ponto de vista do currículo, a emergência do conceito chamou a atenção para dois aspectos centrais para redefinir quais textos e quais práticas seriam importantes para o processo de alfabetização: a multiculturalidade e a multimodalidade. As crianças, desde muito cedo, produzem/escutam/leem/desenham textos que integram diferentes modos de significação (verbal, corporal, visual, espacial, tátil, gestual, sonoro etc.). Os vídeos nas redes sociais, os aplicativos nos celulares, os jogos eletrônicos e os livros



ilustrados digitais podem ser exemplos de produtos culturais que exigem novas ferramentas, mídias e práticas de recepção e produção de textos. As novas mídias digitais, a crescente produção de materiais para crianças (revistas, livros literários, almanaques, gibis, mangás, animes, vídeos, jogos eletrônicos, *cards*, redes sociais etc.) e o crescente uso dos celulares e dos computadores exigem pedagogias que deem conta dos diferentes modos de construir sentidos no mundo moderno. Assim, é possível incluir, no processo de alfabetização, uma reflexão crítica e consciente das novas práticas de letramento (multimodais e multimídias) emergentes na sociedade do final do século XX e início do século XXI.

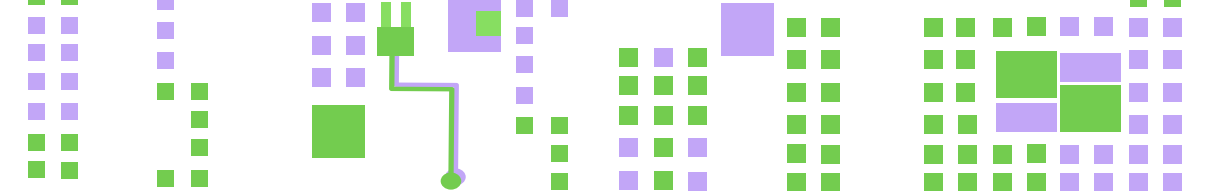
VERBETES ASSOCIADOS: Gênero Textual Digital; Multimodalidade; Múltiplos Letramentos; Texto Multimodal; Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE KALANTIZIS, M.; COPE, B.; PINHEIRO, P. *Letramentos*. São Paulo, Campinas: Editora da Unicamp, 2020.

ROJO, R.; MOURA, E. *Letramentos, mídias, linguagens*. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

GRUPO NOVA LONDRES. Uma Pedagogia dos Multiletramentos: Projetando Futuro Sociais. *Revista Linguagem em Foco*, Fortaleza, v. 13, n. 2, p. 101-145, 2021. DOI: 10.46230/2674-8266-13-5578. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/5578>. Acesso em: 13 out. 2021.

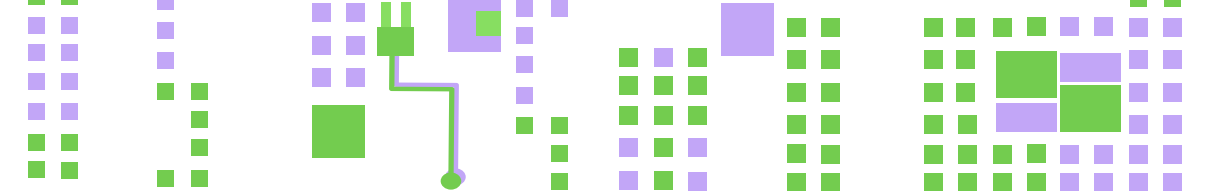


MULTIMÍDIA

Daniel Melo Ribeiro
Universidade Federal de Minas Gerais

Geane Carvalho Alzamora
Universidade Federal de Minas Gerais

O termo *multimídia* pode ser entendido como uma “mistura” entre mídias. Parte-se da ideia de que diferentes mídias podem se combinar, incorporando características de outros formatos. Por exemplo, o cinema é uma mídia que incorpora a fotografia, assim como a televisão incorpora características do cinema. Essas combinações e recombinações estão presentes na história das mídias, desde o nascimento da escrita, passando pela invenção da imprensa e intensificando-se com o surgimento dos meios de comunicação de massa. Contudo, o termo multimídia popularizou-se com o surgimento dos computadores. Por meio da linguagem digital, os computadores são capazes de transcodificar informações em diferentes formatos. Dessa maneira, sons, imagens, textos, animações e filmes podem ser processados dentro de um único aparelho, uma vez que esses formatos estão codificados na mesma linguagem digital. Essa característica permite que os dispositivos computacionais (computadores, laptops, telefones celulares, videogames, televisões digitais e assim por diante) possam simular outras mídias. Assim, a multimídia resulta na integração de diferentes formatos, que antes existiam em suportes físicos próprios. Portanto, com a multimídia, há uma interseção entre os meios de comunicação tradicionais com os computadores. O reconhecimento de que os



dispositivos digitais são capazes de combinar outras mídias evidencia a importância do chamado “letramento midiático”, ou “alfabetização midiática”, um campo de estudos que pretende promover o desenvolvimento de competências para a compreensão das características das diferentes mídias. Assim, estimula-se o aprendizado e a criação de repertórios para lidar criticamente com cada um desses formatos, bem como reconhecer o potencial de suas combinações multimidiáticas.

VERBETES ASSOCIADOS: **Hipermídias;** **Hipertexto;** **Narrativa Transmídia;** **Mídia Digital;** **Multimodalidade.**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MARTINO, L. M. S. *Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, L. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

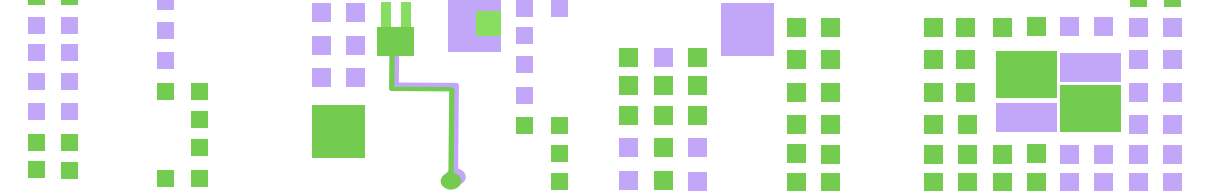
MULTIMODALIDADE

Daniela Favaro Garrossini
Universidade de Brasília

Ana Carolina Kalume Maranhão
Universidade de Brasília



Multimodalidade são produções que carregam múltiplos significados, por meio de múltiplas articulações. Comunicação representada de forma simultânea por vários meios, formas e suportes. Qualidade de multimodal, do que apresenta variados modos, aspectos, formas. A *multimodalidade* é um campo de estudos voltado à exploração do conceito de significação moderna, incluindo todos os modos semióticos envolvidos nos processos de comunicação e de representação em uma sociedade. O ponto central da Semiótica é a significação e, para a Semiótica Social, a ênfase recai sobre o processo de produção e recepção do signo. A multiplicidade de linguagens, modos ou semioses nos textos em circulação social, cada vez mais, dialoga com outras interfaces semióticas que são altamente multimodais. Os recentes avanços tecnológicos levaram a um expressivo aumento nas formas de interação humana no que diz respeito ao processamento textual e das práticas pedagógicas relacionadas à multimodalidade. Neste aspecto, existem três domínios nos quais a produção de significado é organizada: i) design, ii) produção e, iii) distribuição. Multiplataforma e multimodal (áudio, vídeo, texto), grande parte da produção de conteúdo atual oferece a possibilidade de atualização das informações em tempo real, assim como a criação e distribuição de conteúdo on-line.



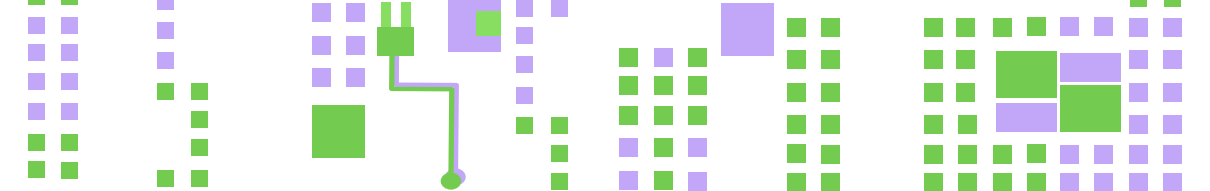
VERBETES ASSOCIADOS: Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Múltiplos Letramentos; Multiletramento; Texto Multimodal; Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KRESS, G.; LEITE-GARCIA, R.; VAN LEEUWEN, T. Semiótica Discursiva. In: VAN DIJK, T. A. *El discurso como estructura y proceso*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2001.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold, 2001.

SANTOS, Z.B.; PIMENTA, S. M. O. Da Semiótica Social à Multimodalidade: A orquestração de significados. CASA: *Cadernos de Semiótica Aplicada*, v.12, n.2, 2014.

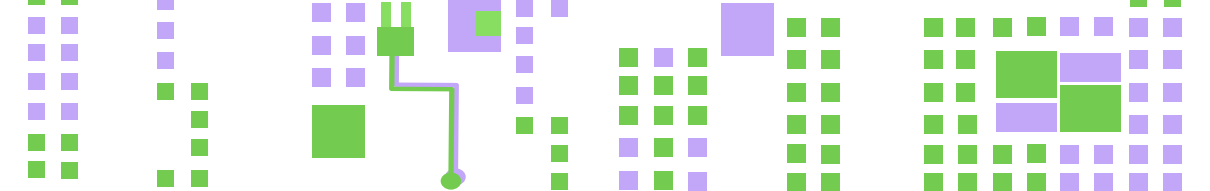


MÚLTIPLOS LETRAMENTOS

Clecio Bunzen

Universidade Federal de Pernambuco

Na perspectiva dos Novos Estudos do Letramento (NEL), falar em “múltiplos letramentos” significa pensar na multiplicidade e heterogeneidade dos modos culturais que envolvem o uso dos textos nos mais diferentes eventos e práticas de letramento. Os múltiplos letramentos envolvem desde práticas mais valorizadas (leitura de enciclopédias digitais para pesquisa na escola) até as mais cotidianas e nem tão valorizadas (uso e coleção de figurinhas para envio de mensagens no celular). A multiplicidade implica também uma questão central: os modos culturais, os gêneros, as mídias, as crenças, os valores e os discursos mudam no tempo e no espaço. Um bom exemplo é o que as pessoas fazem com os mapas. Em diferentes contextos e situações da vida pública e privada, os *mapas* são produzidos e lidos nos panfletos de restaurantes, nos livros didáticos, nas enciclopédias, mas também nos jogos eletrônicos, em diversos aplicativos e nas redes sociais. As crianças, desde muito cedo, convivem com uma multiplicidade de práticas de letramento. Em seus grupos sociais e comunidades (lar, vizinhos, escola, igreja etc.), participam de diversos eventos em que os textos (orais, escritos, impressos ou digitais) assumem um papel central. Assistir a vídeos e ouvir canções infantis no YouTube, brincar com jogos de tabuleiro, enviar mensagens de áudio pelo celular ou curtir fotografias em uma rede social são práticas sociais que envolvem diferentes relações com o surgimento das novas mídias e das novas tecnologias. Uma das perguntas principais para compreender os



múltiplos letramentos, no processo de alfabetização escolar, é conhecer quais são as práticas de letramento dominantes e quais são as marginalizadas em diferentes comunidades. Dessa forma, pode-se planejar uma proposta pedagógica de alfabetização que amplie criticamente as práticas de letramento (especialmente as que envolvem a cibercultura), sem deixar de lado as práticas de letramento locais, comunitárias e familiares das crianças.

VERBETES ASSOCIADOS: Gênero Textual Digital; Letramento Digital; Multimodalidade; Texto Multimodal; Recurso Semiótico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ROJO, R. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola, 2009.

KLEIMAN, B. A.; ASSIS, J. *Significações e Ressignificações do letramento*. Campinas, Mercado de Letras, 2016.

STREET, B. *Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação*. São Paulo: Parábola, 2014.

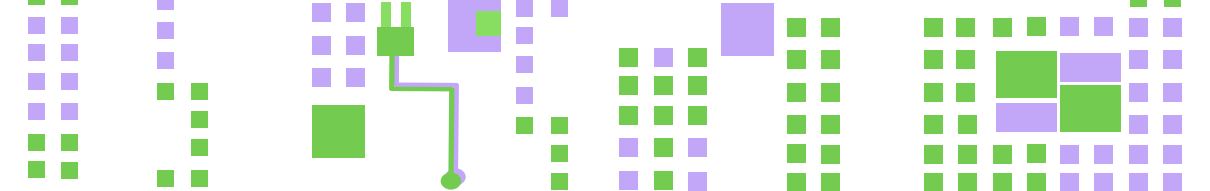
NARRATIVA TRANSMÍDIA

Geane Carvalho Alzamora
Universidade Federal de Minas Gerais

Daniel Melo Ribeiro
Universidade Federal de Minas Gerais



O termo descreve como uma história pode ser contada e ampliada através de múltiplos suportes midiáticos: plataformas de mídias sociais, streaming, televisão, cinema, livros, revistas em quadrinhos, jogos etc. Para ser transmídia, a narrativa precisa necessariamente atravessar múltiplos suportes e se expandir por meio da participação social (JENKINS, 2006). Em 1991, Marsha Kinder utilizou pela primeira vez o termo transmídia para caracterizar o universo narrativo de “Tartarugas Ninja”, que envolvia animação para TV, revistas, brinquedos e produção de fãs. O universo ficcional de “Star Wars” constitui outro exemplo, pois a saga se desdobra em múltiplos formatos e se expande continuamente pela ação dos fãs. A expansão narrativa transmídia é estimulada pela comunicação em rede e pelo uso de ferramentas digitais de criação de conteúdo multimídia, reunindo pessoas que compartilham afinidades pelo mesmo universo narrativo. Observa-se a constituição da narrativa transmídia sempre que há ação coletiva em torno de uma história, ficcional ou não, em conexões on-line e off-line. Há, entretanto, outras aplicações da narrativa transmídia no cotidiano de crianças, jovens e adultos. Como parte da cultura contemporânea, a narrativa transmídia tem sido crescentemente utilizada em outras áreas além do entretenimento, como jornalismo e educação. O conceito pode contribuir para



o aprimoramento da leitura e da escrita em suportes midiáticos variados (ALZAMORA; MUTSUQUE, 2020), como jogos digitais, jogos de tabuleiro, jogos de carta, revistas, vídeos, podcasts e escrita colaborativa, dentre outros. A expansão da narrativa transmídia demanda o envolvimento dos participantes e, com isso, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades variadas em produção e interpretação de textos.

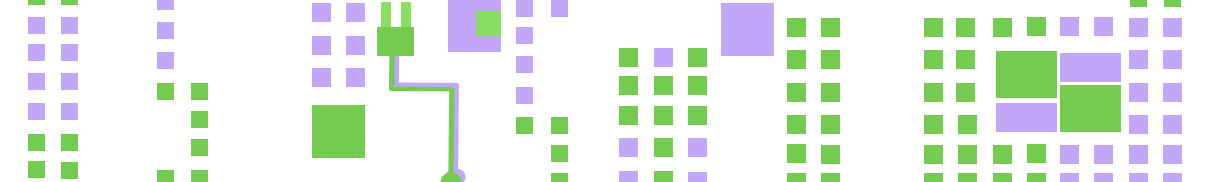
VERBETES ASSOCIADOS: Cultura de Participação; Hipertexto; Mídia Digital; Multimídia; Multimodalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALZAMORA, G.; MUTSUQUE, J. O ensino da língua portuguesa em escolas públicas de Moçambique: desafios à luz da noção de educação transmídia. In: Dawisson Belém Lopes Marcos Antônio Alexandre Aziz Tuffi Saliba. (Org.). *Coleção Desafios Globais*. v.1, África. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2021, v. 1, p. 111-136.

KINDER, M. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley, EUA: University of California Press, 1991.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. Trad.: Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2006.



NAVEGAÇÃO

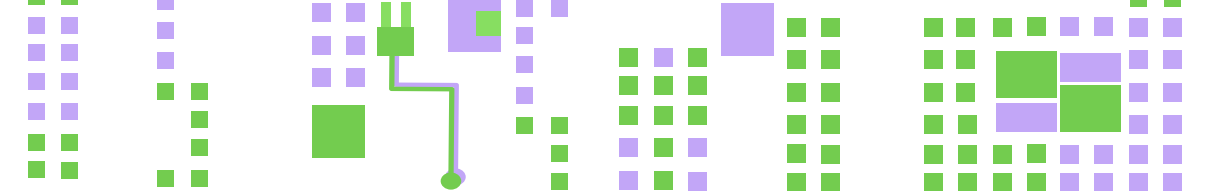
Ana Elisa Ribeiro

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Ana Elisa Novais

Instituto Federal de Minas Gerais

Uma pesquisa em dicionários recentes dará conta de que *navegação* é um termo da informática. Nesse sentido, trata-se da habilidade de se mover, como leitor, no “oceano” de informações das redes digitais. Em todo caso, são metáforas do campo náutico que nos ajudam a pensar e a compreender a forma como nos deslocamos ou passeamos entre sítios, em ambiente virtual, a fim de encontrar o que procuramos ou mesmo a esmo. A *navegação* vem sendo considerada uma habilidade fundamental para a leitura, uma vez que leitores se guiam e precisam se orientar para chegar aos sítios, aos textos, às imagens, aos elementos que constam na web. No entanto, é possível dizer que precisamos navegar em materiais impressos também, em especial quando remontamos à história das tecnologias de organização e de busca, que, afinal, auxiliam leitores a navegarem pelas obras, encontrarem informação ou simplesmente se localizarem num universo de ideias ou sentidos. Cada meio possui convenções próprias para operar a *navegação* e orientar a leitura. Nos materiais impressos, podemos contar, por exemplo, com a numeração de páginas, o sumário, o índice, as notas de rodapé e de fim, entre outras. As convenções digitais, orquestradas pelas interfaces gráficas, contam com botões, janelas, cursores do mouse, barras de rolagem, diferentes esquemas de cores para elementos



ativados/desativados/disponíveis/indisponíveis, animações que indicam progresso de uma operação ou conteúdo sendo carregado, entre outros. Todos esses elementos ajudam o leitor a se localizar nos ambientes digitais (plataformas, aplicativos, sítios da web), à medida que ele vai aprendendo a ler tais sinais e a se movimentar, navegando. Essas convenções nos ajudam a entender ações metaforizadas que operamos, motora e sensorialmente, na navegação, tais como “clicar”, “apontar”, “abrir”, “fechar”, entre outras.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Hipertexto; Leitura Digital; Tecnobiografia; Usabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FARIA, M. I.; PERICÃO, M. G. *Dicionário do livro: Da escrita ao livro eletrônico*. São Paulo: EdUSP, 2008.

NOVAIS, A. E. *Metáforas digitais do cotidiano*. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada), Universidade Federal de Minas Gerais, 2018.

RIBEIRO, A. E. *Navegar lendo, ler navegando: Aspectos do letramento digital e da leitura de jornais*. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada), Universidade Federal de Minas Gerais, 2008.

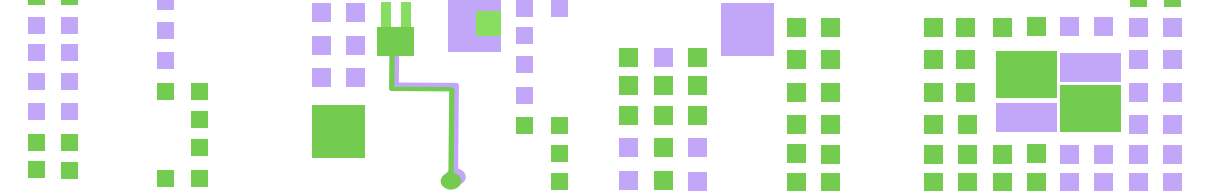
PLATAFORMAS DIGITAIS

Vitor Buxbaum Orlandi
Universidade Federal de Minas Gerais



Plataformas digitais são sites ou aplicativos que utilizam a Internet para conectar pessoas, permitindo que elas possam fazer trocas (de histórias, experiências, itens, valores etc). Vale ressaltar que sites e aplicativos são softwares acessíveis por dispositivos digitais como celulares ou computadores e, no caso dos sites, sempre precisam de uma conexão com a Internet para funcionar. Alguns exemplos dessas plataformas são: redes sociais, sites de compras, sites de notícias e jogos on-line. Ou seja, são espaços virtuais em que pessoas podem acessar e interagir com outras (direta ou indiretamente) e gerar algum tipo de valor para as partes. Quando pensamos em funcionalidades, as plataformas digitais geralmente garantem um sistema de registro de pessoas usuárias, oferecem alguma forma para que essas pessoas se comuniquem, e armazenam todo tipo de dados informados por quem as está usando.

Plataformas digitais foram extremamente relevantes para acelerarmos o processo de globalização e nos possibilitaram realizar interações que seriam impossíveis apenas por meios analógicos. Apesar disso, a exposição de dados pessoais torna-se mais intensa, o que gera preocupação, principalmente no cenário em que crianças fazem uso frequente de redes sociais. Em estudo realizado no Brasil, no ano de 2020, constatou-se que 56% das crianças têm conta em alguma rede social e utilizam para compartilhar principalmente hobbies ou atividades favoritas, dados pessoais de amigos ou parentes e fotos da casa.

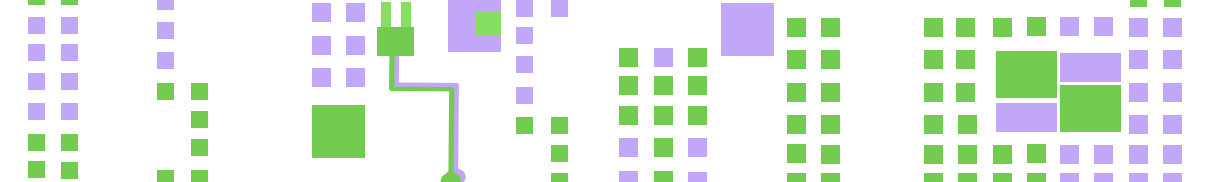


VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Ambiente Digital; Programa; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Estudo Crianças Digitais, realizado pela Kaspersky em parceria com a CORPA, 2020 Kaspersky, resumo disponível em <https://www.kaspersky.com.br/blog/criancas-smartphones-brasil-pesquisa-dicas/15595/>.

EISENMANN, T., PARKER, G.; VAN ALSTYNE, M. Strategies for two-sided markets. *Harvard Business Review*, 84(10), 2006.

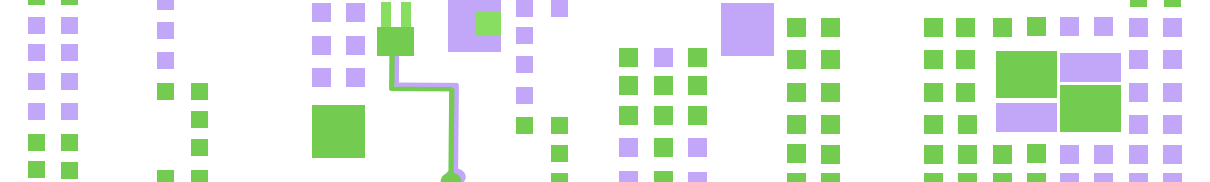


PODCAST

Valquíria Michela John
Universidade Federal do Paraná

Robinson Samulak
Universidade Federal do Paraná

Podcasting ou *podcast* é um termo que se origina da junção da palavra iPod à expressão *personal on demand*, que podemos traduzir para demanda pessoal. Podemos dizer, então, que o *podcast* é um conteúdo sonoro, em formato digital, à sua escolha. Quando o conteúdo apareceu, no início dos anos 2000, muitos pesquisadores tiveram dúvidas se ele poderia ser considerado uma modalidade radiofônica ou se era outro meio ou produto midiático. O motivo da dúvida era, principalmente, por não ter uma transmissão em tempo real ou um fluxo contínuo de conteúdo. Atualmente, o *podcast* é amplamente visto como uma modalidade do rádio e tem vários formatos, temas, tempo de duração e periodicidade, seguindo as dinâmicas do contexto da convergência midiática. O *podcast* é considerado um fenômeno midiático *mainstream*, com cada vez mais ouvintes em todo o mundo, e também é um sucesso no Brasil, que está entre os cinco países do mundo que mais produzem essas narrativas. É um conteúdo democrático, com temas e formas narrativas que conquistaram todas as faixas etárias. O *podcast* que desencadeou esse fenômeno foi o estadunidense *Serial*, lançado em 2014 e que alcançou cinco milhões de downloads mais rápido do que qualquer podcast na ocasião. No Brasil, os principais fenômenos são o *Nerdcast*, primeiro *podcast* brasileiro a atingir um bilhão de downloads, e o *Projeto Humanos*, que também virou série no Globoplay.



VERBETES ASSOCIADOS: Acessibilidade Digital;
Ambiente Digital; Multimodalidade; Viralização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KISCHINHEVSKY, M. Rádio em episódios, via internet: aproximações entre o podcasting e o conceito de jornalismo narrativo. *Revista de la Asociación española de investigación de la comunicación*. Disponível em: <http://www.revistaeic.eu/index.php/raeic/article/view/148/153>.

PODPESQUISA. Associação Brasileira de Podcasters. Disponível em: <https://abpod.org/podpesquisa/>.

STATE OF PODCAST UNIVERSE. Mid-Year Podcast Industry Report. Disponível em: <https://blog.voxnest.com/2020-mid-year-podcast-industry-report/>.

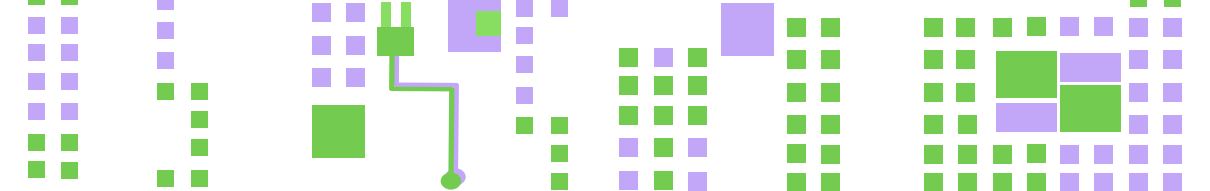
PROGRAMA

Vitor Buxbaum Orlandi
Universidade Federal de Minas Gerais



Um *programa* (de computador), ou *software*, é a forma que utilizamos para organizar as instruções que queremos que um dispositivo digital execute. Apesar de computadores digitais (eletrônicos) dominarem o nosso cotidiano, o primeiro programa conhecido foi criado para uma máquina mecânica. Em 1953, Ada Lovelace foi reconhecida como a autora desse primeiro programa, escrito em 1843. O trabalho de Lovelace foi considerado um programa, pois descrevia um *algoritmo* (um conjunto de instruções a serem realizados, assim como uma receita de bolo) e poderia ser interpretado pela *Máquina de Babbage*.

Hoje, os resultados de instruções para computadores podem ser diversos, gerando arquivos como planilhas, imagens ou músicas, até aplicativos e sites interativos. A maioria dos programas modernos são criados em arquivos de texto utilizando linguagens de programação que se assemelham a linguagens “humanas” (principalmente o Inglês). Apesar disso, um programa só pode ser executado por um dispositivo digital porque esse texto (o código do programa) é traduzido para a linguagem de máquina: o sistema binário. Esse processo de tradução (compilação) normalmente é realizado por outros programas (que já foram compilados) e não é uma grande preocupação para as pessoas programadoras. Programas são presentes na rotina de muitos adultos e crianças, pois são utilizados para realizar tarefas diversas, do trabalho ao lazer. Além disso, tem crescido o contato de crianças com códigos e algoritmos, já que



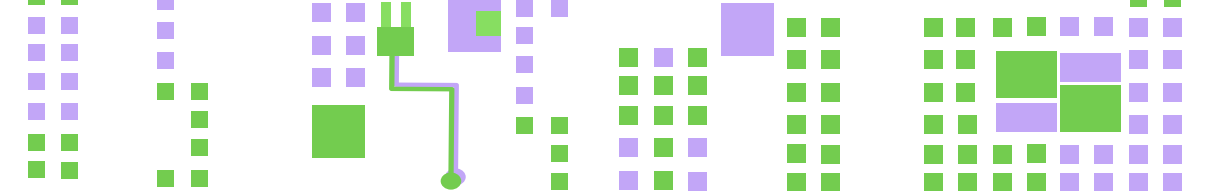
escolas querem estar preparadas para profissões do futuro e que já têm alta demanda mapeada. Segundo relatório da Brasscom, se não houver aumento no ritmo de formação de pessoas programadoras até 2024, prevê-se um déficit de 260 mil profissionais.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Artes Digitais; Plataformas Digitais; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE Relatório Setorial 2020. *Macrossetor de TIC*, realizado pela Brasscom <https://brasscom.org.br/relatorio-setorial-2020-macrossetor-de-tic/>.

Lovelace & Babbage and the creation of the 1843 'notes', disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/Lovelace-%26-Babbage-and-the-creation-of-the-1843-Fuegi-Francis/81bbf32d2642a7a8c6b0a867379a4e9e99d872bc>.



REALIDADE AUMENTADA

Francisco Marinho
Universidade Federal de Minas Gerais

Realidade Aumentada - RA - é a expressão que define as tecnologias de hardware e software que têm como objetivo acrescentar à vida real, tal como a percebemos, camadas de informação virtuais multissensoriais. Através de dispositivos digitais, como telefones celulares, computadores, console de jogos e câmeras especiais, entre outros, somos capazes de perceber e interagir com um universo diferente que vai além da realidade percebida por nossos sentidos naturais. Assim, podemos ver objetos virtuais inseridos nas imagens captadas por dispositivos diversos e produzir alguma ação no mundo através da interação com a camada digital. Em 2016, o jogo “Pokemon Go” popularizou a RA ao engajar milhões de usuários ao redor do mundo à procura do personagem virtual Pikachu, em ambientes reais, através das lentes dos celulares. Popular também foi a câmera “Kinect”, lançada pela Microsoft há alguns anos, capaz de obter dados de posicionamento de nosso corpo no espaço e transformar esses dados em avatares interativos. A Apple lançou, em 2020, a tecnologia “LiDAR” equipando seus dispositivos móveis e permitindo aos usuários acesso mais fácil às tecnologias de RA. Vários campos das atividades humanas são beneficiados pela RA. Neurocirurgias são auxiliadas por dispositivos que sobrepõem imagens digitais à visão natural durante a complicada tarefa de operar cérebros humanos. Museus utilizam a RA para acrescentar informação digital sobre seus acervos reais. A RA amplia e acrescenta possibilidades e capacidade às nossas formas de percepção possibilitando novas tomadas de

decisão baseadas em informações complementares. A RA transformou e continuará aumentando a nossa percepção da realidade e as formas de como podemos interagir com ela.

VERBETES ASSOCIADOS: Acessibilidade Digital; Gamificação Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Jogo Digital; Realidade Virtual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CALO, R. e col. AUGMENTED REALITY. *A Technology and Policy Primer*. Tech Policy Lab, University of Washington, setembro, 2015. Disponível em: http://techpolicylab.uw.edu/wp-content/uploads/2017/08/Augmented_Reality_Primer-TechPolicyLab.pdf Acesso em: 20 out. 2021.

O que é AR? Saiba mais sobre a realidade aumentada. Disponível em: <<https://www.adobe.com/br/products/substance3d/discover/what-is-ar.html>> Acesso em: 20 out. 2021.

Aplicativo produzido pelo autor com uso da UNity 3D e Vuforia



Fonte: Autor

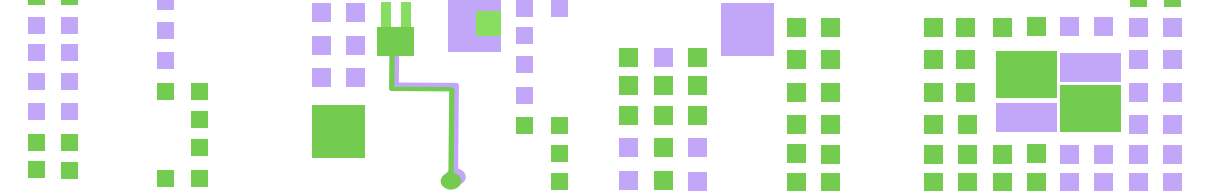
REALIDADE VIRTUAL

Roberta Gerling Moro

Universidade Federal do Rio Grande do Sul



A Realidade Virtual (RV) trata-se de uma realidade alternativa criada, mas que o nosso sistema sensorio percebe da mesma forma como uma experiência vivenciada no mundo físico. Assim, podemos afirmar que um ambiente virtual é real, uma vez que as sensações corporais e subjetivas fazem parte da nossa realidade. Por outro lado, o que vemos e ouvimos através dos displays RV são conteúdos virtuais, criados artificialmente, mas que não existem no ambiente real. Determinados conteúdos RV podem provocar sensações em nosso corpo, podendo gerar emoções como medo, alegria, prazer e responder às nossas interações virtuais-físicas, sem existirem de forma tangível (como controlar uma ação no ambiente virtual utilizando, para isso, um controle externo ou dispositivos hápticos, os quais fornecem uma resposta sensorial ao usuário, sendo possível “sentir” os objetos virtuais). Ou seja, a RV não é apenas uma ferramenta, mas um conjunto complexo de tecnologias que reproduz virtualmente os processos perceptivos do real. Assim, a RV opera em conjunto com os nossos sentidos, provocando novas formas de ler e perceber textos visuais e verbais. A imersão em ambientes e cenários virtuais permite que o usuário experimente a concepção do outro. Por esse motivo, a RV facilita também a adoção de diferentes perspectivas subjetivas: como seria, por exemplo, experimentar e vivenciar a mente de um artista? Ou mesmo, como nos sentiríamos na perspectiva de uma pessoa com baixa visão? Portanto, a RV rompe com as convenções mais



modernas de ambientes virtuais estendendo-se para outros âmbitos, podendo influenciar na percepção de nossas próprias identidades – uma vez que “vestimos” e experienciamos a visão do outro e/ou de nós mesmos.

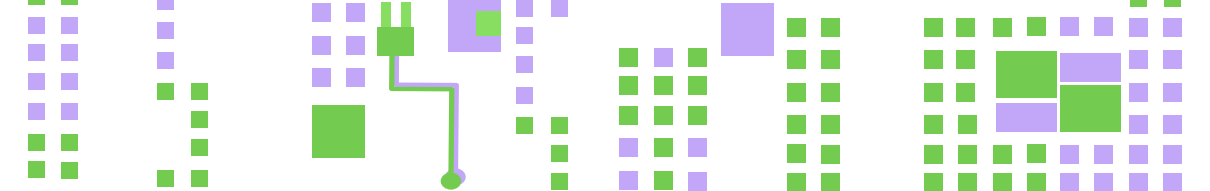
VERBETES ASSOCIADOS: Gamificação Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Interface; Jogo Digital; Realidade Aumentada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE HILLIS, K. *Sensações digitais: Espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

JERALD, J. *The VR book: human-centered design for virtual reality*. Morgan & Claypool, 2015.

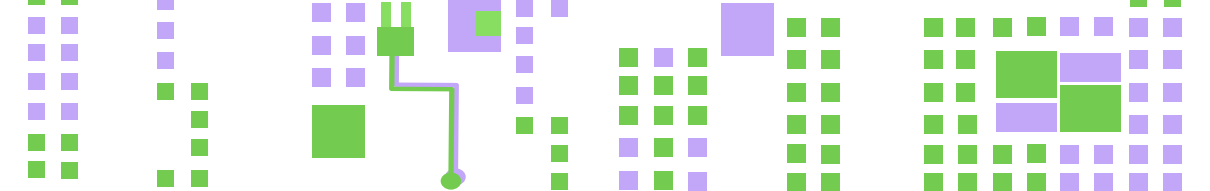
TORI, R.; HOUNSELL, M. S.; KIRNER, C. Realidade Virtual. In: TORI, R.; HOUNSELL, M. S. (org.). *Introdução à Realidade Virtual e Aumentada*. 3. ed. Porto Alegre: Editora SBC, 2020.



RECURSO MULTIMÍDIA

Cristiane Acácio Rosa
Prefeitura de Osasco

Recurso multimídia, como o próprio nome indica, refere-se a multi – muitos – e mídia - meios de comunicação, ou seja, é a combinação do uso de várias mídias, como texto, imagens, som, vídeo e animações para a produção de informação, conteúdo ou uma ação comunicativa. Segundo Vaughan (2011), seria qualquer combinação de texto, arte, som, animação e vídeo manipulados digitalmente e apresentados por meio de computador ou outro dispositivo digital. Assim sendo, a informação pode ser criada e recebida de forma multissensorial pelos escritores e leitores. A tecnologia digital e a internet ampliaram as possibilidades de uso de recursos multimídia, tanto para a criação, pois existem ambientes digitais de fácil usabilidade para a manipulação de vídeos, áudios, imagem estática e textos escritos, como para a leitura, devido a um maior acesso a dispositivos digitais móveis pela maioria da população brasileira, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Os recursos multimídias são cada vez mais utilizados para produção de informação por meio de interfaces que possibilitam maior interatividade e imersão entre o usuário e o dispositivo digital, como por exemplo, jogos digitais em que o jogo se desenvolve com os movimentos do jogador. Nesse sentido, o conceito de multimídia refere-se a programas e sistemas em que a comunicação entre homem e máquina ocorre por meio de representação da informação como som, imagem estática e em movimento (PAULA FILHO, 2000). Na educação, esses recursos potencializam o aprendizado



das crianças, já que ampliam as possibilidades de uso e combinações de recursos semióticos na construção do conhecimento.

VERBETES ASSOCIADOS: Dispositivos Digitais; Multimídia; Sociedade do Conhecimento; Tecnologia Assistiva Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KLEIN, L. O.; A. J.; ALMEIDA, L. B.; SCHERER, L. M. Recursos Multimídia no Processo de Ensino-Aprendizagem: Mocinho ou Vilão? *IV Encontro de Ensino e Pesquisa em Administração e Contabilidade*. Disponível em <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/EnEPQ187.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2021.

PAULA FILHO, W. P. *Multimídia: conceitos e aplicações*. São Paulo: oficina literária, 2000.

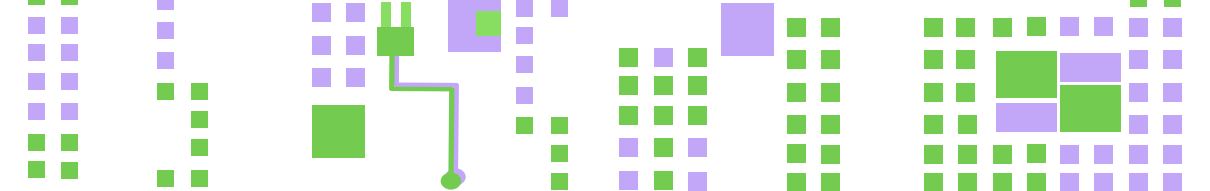
VAUGHAN, T. *Multimedia Making it wok*. 8. Ed. New Wok: Mc Graw Hill, 2011.

RECURSO SEMIÓTICO

Ione Bentz
UNISINOS/Rio Grande do Sul



Recurso semiótico é explicado no contexto do campo de conhecimento da Semiótica/Semiologia, estudo das 'linguagens' que materializam os significados que os seres humanos produzem. Esses termos distinguem-se pelos paradigmas de origem -Pierce, pragmatismo americano, e Barthes, representante da base sociocultural europeia. Há vários sistemas de signos articulados entre si (linguagens), de diferentes naturezas (verbais, visuais, gestuais etc.), que são usados pelas pessoas, quase sempre de modo combinado. O processo de significação é chamado de semiose. Em termos gerais e a título de exemplo, a criança tem uma ideia de casa, por imersão cultural (objeto/referente), a qual pode ser expressa pelo desenho (significante) e que pode ter variações de significado (correspondentes, respectivamente, a meio e interpretante). O mesmo processo ocorreria se essa ideia fosse expressa pela palavra oral, o que equivaleria a um novo significante/meio, ou seja, linguagem. Essa aprendizagem dá-se no convívio social, a criança tem na família o primeiro espaço desse tipo, mas pode ocorrer por aprendizagem sistemática e dirigida, como a escolar (alfabetização, por exemplo). O domínio das linguagens prevê a aquisição das habilidades de escutar, falar, ler e escrever, as quais permitem o uso social e inteligente das linguagens. Os dispositivos tecnológicos que fazem a mediação comunicacional constituem, também, uma linguagem, a linguagem digital, que se alia às demais que crianças aprendem, desde cedo, por uso; resta que conheçam os recursos técnico-tecnológicos que ela



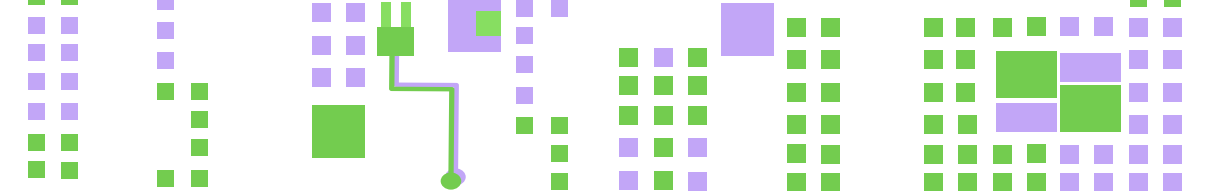
oferece. Cada linguagem oferece recursos semióticos que podem ser aprendidos e otimizam seu uso. À escola cabe orientar a sistematização da aprendizagem que permita dominar e explorar os recursos dessas linguagens.

VERBETES ASSOCIADOS: Multimodalidade; Interatividade Digital; Texto Multimodal; Literatura Infantil e Juvenil Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BARTHES, R. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix, 1972.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1974.



SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Ana Eliza Duarte

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

Caroline Burle dos Santos Guimarães

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

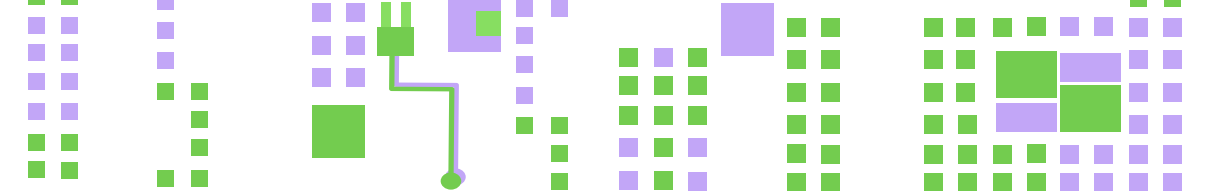
Daniela Costa

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

Luiza Carvalho Santos

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

A Sociedade da Informação marca a passagem de uma economia baseada na produção industrial para uma economia baseada no fluxo de informações, via web (Castells, 1999), decorrente dos avanços das tecnologias de informação e comunicação (TIC) a partir da segunda metade do século XX. Esse contexto possibilita que a interlocução entre usuários se torne mais ágil e que a informação chegue simultaneamente a muitas pessoas. Para que isso ocorra, existe uma complexa estrutura de dados intercambiados, formando as infovias: os caminhos percorridos pela informação de sua origem até o usuário. No entanto, para que os dados que percorrem as infovias se configurem como informação, é necessário que eles façam sentido para o usuário, representando algum significado para ele (SETZER, 2015). A possibilidade de os indivíduos produzirem e disseminarem seus próprios conteúdos também é uma marca desse momento, o que trouxe como consequência a multiplicação vertiginosa no volume de informações que fluem pela Internet. No YouTube, uma das plataformas mais acessadas por crianças e adolescentes, usuários do mundo todo



consomem por dia, mais de 1 bilhão de horas de vídeo. Nesse contexto, filtrar as informações relevantes passa a ser uma das habilidades mais importantes a serem desenvolvidas pelos indivíduos. Na educação da Sociedade da Informação, as atividades de ensino e de aprendizagem deixam de focar a memorização, uma vez que as informações já estão disponíveis em diferentes fontes on-line, para priorizar a transformação dessas informações em conhecimento, ou seja, convertê-las em uma habilidade, experiência ou conceito, que serão apreendidos pelos indivíduos, recuperados de sua memória quando necessário e constantemente revisitados ao longo de sua vida, podendo ser renovados a cada etapa de seu amadurecimento.

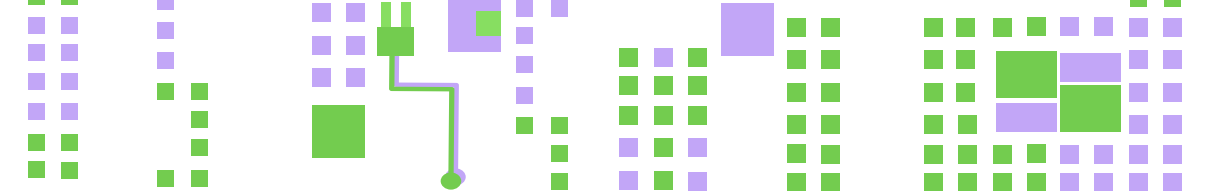
VERBETES ASSOCIADOS: Fake News, Infodemia; Hardware; Infosfera; Sociedade do Conhecimento; Software.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CASTELLS, M. A era da informação: economia, sociedade e cultura. In: *A Sociedade em rede*, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

GOODROW, C. You know what's cool? A billion hours. *YouTube Official Blog*: fev. 2017. Disponível em: <https://blog.youtube/news-and-events/you-know-whats-cool-billion-hours/>.

SETZER, V. W. D. Informação, conhecimento e competência. 2015. Ampliação e atualização do artigo publicado na revista eletrônica *Datagrama Zero*, número zero, artigo 1, em dezembro de 1999. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/dado-info-Folha.html>. Acesso em: 18 set. 2021.



SOCIEDADE DO CONHECIMENTO

Ana Eliza Duarte

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

Caroline Burle dos Santos Guimarães

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

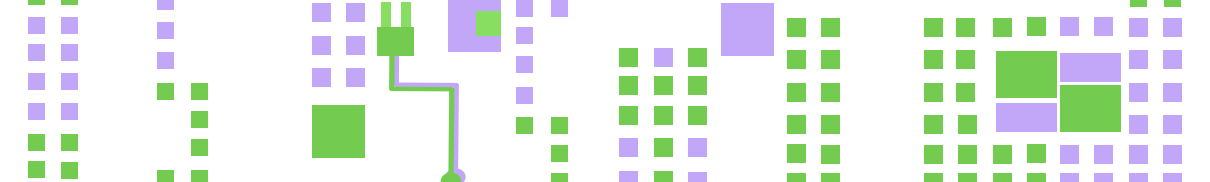
Daniela Costa

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

Luiza Carvalho Santos

Núcleo de Informação e Comunicação do Ponto BR

A *Sociedade do Conhecimento* tem como alicerce a pesquisa, produção, divulgação e utilização da informação, através do uso das tecnologias de comunicação, como dispositivos físicos (celulares, computadores etc.) e digitais (como as redes sociais), para que os cidadãos aproveitem as oportunidades da informação para “atuar na construção de uma nova sociedade” (MELO, 2002, p. 41). A democratização da informação, trazida pela Internet e tão presente na Sociedade da Informação, mostra que é possível produzir e compartilhar conhecimento de forma ágil e simples, por meio da web. Estamos em “uma nova era que oferece múltiplas possibilidades de aprender, em que o espaço físico da escola, tão proeminente em outras décadas, [...] deixa de ser o local exclusivo para a construção do conhecimento e preparação do cidadão para a vida activa” (COUTINHO, 2011, p. 5). O uso de redes, sites, aplicativos e plataformas, assim como a



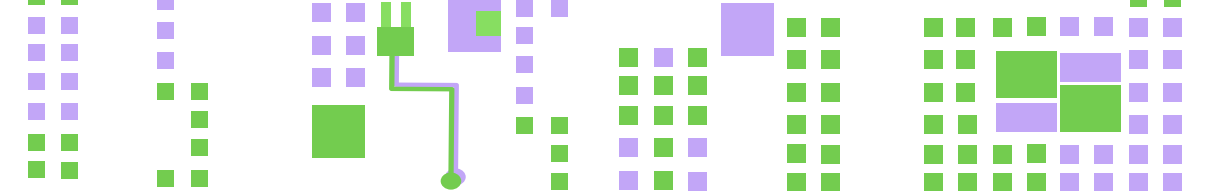
produção cada vez mais constante de conteúdos, gera bilhões de dados. O dado, de forma geral, pode ser definido como unidades desestruturadas de informação, assim como letras dispersas. A informação seria, então, um conjunto estruturado de dados que podem ser apropriados pelos indivíduos, assim como palavras e frases que são compostas por letras. O conhecimento, nesse contexto, é a transformação dessas informações em uma ideia, conceito, experiência ou habilidade, algo que tenha sentido para os indivíduos, assim como um texto que é compreendido pelo leitor. Na Sociedade do Conhecimento, mais do que receptores de informações nos meios digitais, crianças e adolescentes podem ser produtores de conhecimento e participantes da transformação social, de forma a “melhorarem seus meios de subsistência e contribuírem para o desenvolvimento social e econômico de suas sociedades” (SOUTER, 2010, *apud* UNESCO, 2017, p. 14).

VERBETES ASSOCIADOS: Fake News, Marco Civil Na Internet; Infosfera; Sociedade da Informação; Viralização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COUTINHO, C. P.; LISBÔA, E. S. *Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI*, 2011. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/14854/1/Revista_Educa%C3%A7%C3%A3o%2CVolXVIII%2Cn%C2%BA1_5-22.pdf> Acesso em 25 ago. 2021.

MELO, J. M. A Muralha Digital: Desafios brasileiros para construir uma sociedade do conhecimento. *In*: PERUZO,



C.M.K. e BRITTES, J. (org.). *Sociedade da Informação e Novas Mídias: participação ou exclusão?* São Paulo: Intercom, 2002. Cap. 2.

UNESCO. *As pedras angulares para a promoção de sociedades do conhecimento inclusivas: Acesso à informação e ao conhecimento, liberdade de expressão e ética na Internet global*. Paris, França: UNESCO, 2017

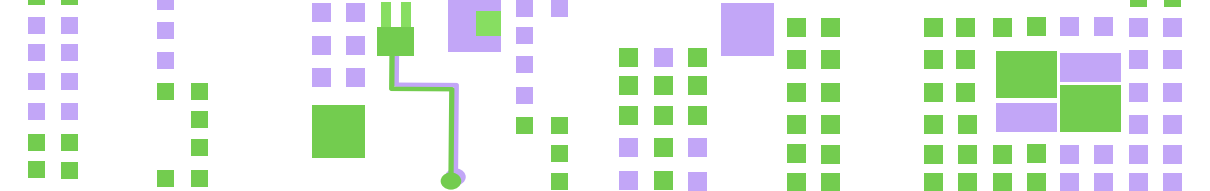
SOFTWARE

João Marcos Martins da Costa Cota
Universidade Federal de Minas Gerais



Software é um termo técnico da área da Ciências da Computação, criado na década de 1940, traduzido da língua inglesa como suporte lógico. O termo trata de uma sequência de instruções a serem seguidas, que podem ser utilizadas para manipulação de uma informação, por exemplo, exibir um gráfico a partir de uma planilha. Essa sequência de instruções, quando executada em um computador ou máquina semelhante, pode ser um produto desenvolvido ou até mesmo um aplicativo. O *software* é capaz de incluir não só o programa de computador, mas também manuais e especificações, requisitos para que esse *software* seja executado. Um *software* não funciona de uma forma isolada. São necessários componentes físicos, como processadores, memória ou telas, conhecidos como *hardware* e energia elétrica. Os dispositivos mais conhecidos que dispõem de um processador são os computadores, telefones celulares e algumas calculadoras.

Existem duas classes importantes de *softwares*: o sistema e o aplicativo. Os *softwares* de sistema normalmente são a base que gera algum tipo de interface para interação com usuários, como uma interface gráfica ou até mesmo uma interface por áudio. Eles também permitem a conexão com outros dispositivos através de uma interface. Por exemplo, uma caixinha de som sem fio pode ser conectada a um celular sem a necessidade de utilizar cabos, ou um telefone celular que é capaz de exibir vídeos que estão na internet, como aqueles de animação para crianças. Os *softwares* de aplicativos



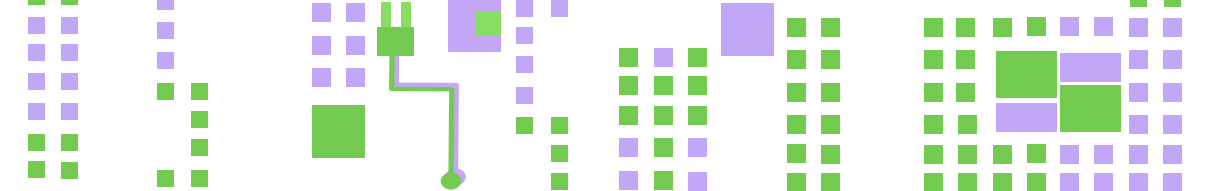
permitem aos usuários fazer uma ou mais tarefas específicas. Dentro dos aplicativos, também existem os *softwares* de programação, que são utilizados para o desenvolvimento de outros *softwares*. Por fim, ainda existem os tipos de *softwares* que são maliciosos, também conhecidos pelo nome popular de vírus de computador.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos; Hardware; Programa; Sociedade da Informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MAHONEY, M. S. *The history of computing in the history of technology*. Annals of the History of Computing, v. 10, n. 2, p. 113-125, 1988. Disponível em <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/4640427/>, acesso em: out. 2021.

ENSMENGER, N. L. *Power to the people: Toward a social history of computing*. IEEE Annals of the History of Computing, v. 26, n. 1, p. 94-96, 2004. Disponível em <<https://homes.sice.indiana.edu/nensmeng/files/ensmenger-26-1.pdf>>, acesso em: out. 2021.

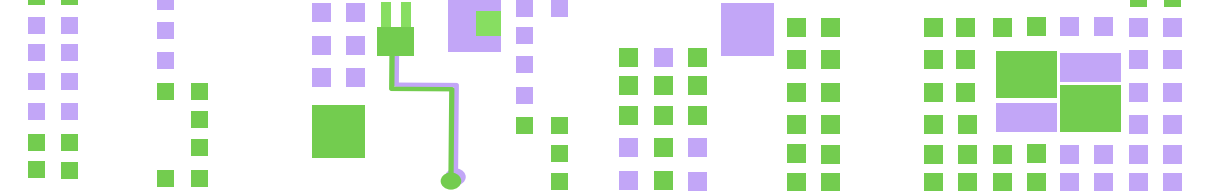


SPOILER

Valquíria Michela John
Universidade Federal do Paraná

Felipe da Costa
Universidade Federal do Paraná

A palavra *spoiler* vem do verbo em inglês *spoiled* e pode ser traduzida literalmente como “estragado”. Ou seja, *spoiler* é aquele ato de contar detalhes de um determinado conteúdo midiático antes que a maioria das pessoas tenha tido acesso a ele. Embora a palavra tenha sido adotada como uma expressão idiomática e difundida ao redor do mundo, o Dicionário Oxford traz, em uma de suas definições, algo muito semelhante: “informações que você recebe sobre o que vai acontecer em um filme, série de televisão etc. antes de ser mostrado ao público”. Sabe aquele livro ou filme em que você precisa descobrir quem é o vilão, quem é o assassino? Agora imagine que um amigo ou amiga lhe fala o nome do personagem antes de você chegar nessa parte. Acaba a vontade de seguir com a narrativa, não é mesmo? Esse amigo ou amiga é um “estraga prazeres” e o que ele fez ao lhe contar foi um *spoiler*. O ato de praticar *spoiler* não é algo recente, já ocorria bem antes da internet. Mas é claro que o termo e o comportamento se ampliaram muito a partir da internet, especialmente pelas redes sociais digitais. Para não correr o risco de termos nossa experiência estética com séries, filmes, desenhos, reality shows, entre outros, “estragada”, precisamos estar sempre com o “alerta de spoiler” ligado. Apesar de o *spoiler* ser considerado um “estragador”, há quem gosta de receber esse tipo de informação e até



busca por ela. Mas para não ser um estraga-prazeres na internet, você pode adotar um simples recurso: anunciar que, a partir de determinado momento, o texto, áudio ou vídeo terá *spoiler*. Dessa forma, a pessoa que está do outro lado poderá escolher se quer saber ou não a informação.

VERBETES ASSOCIADOS: Cultura Escrita Digital; Cultura de Participação; Cultura de Compartilhamento; Sociedade do Conhecimento; Viralização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, MELINA; SANTOS, M. A.. Game of Spoilers: disputas no consumo da ficção seriada televisiva. *Revista Comunicação Midiática*, Bauru, SP, v. 12, n. 3, p. 113-128, 2017. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/32> Acesso em: set.2021.

PASE, A. F.; SACCOMORI, C. Significações da prática e do consumo de spoilers de seriados americanos: estragando (ou não) a surpresa da narrativa. In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRAZ, R. (Orgs). *Cultura pop*. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015 296 p. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/Cultura_pop_repositorio.pdf>. Acesso em: set. 2021.

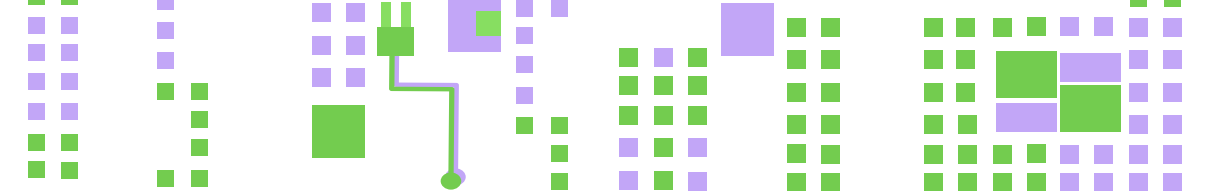
STREAM

Alberto de Sá Cavalcanti de Albuquerque
Trybe



Stream é qualquer tipo de transmissão feita pela internet, usualmente referindo-se a transmissões feitas ao vivo. Ao contrário de uma aula gravada, o *stream*, por ser ao vivo, e variando de acordo com a plataforma, possibilita haver interação em tempo real com as pessoas que assistem à aula e aquela que a ministra. Diversas plataformas da Internet permitem que pessoas criadoras de conteúdo façam *streams*, ou seja, transmissões ao vivo, para fins de entretenimento, educação, entre outros. No contexto da alfabetização, o *stream* surge como ferramenta para permitir aulas remotas para pessoas que, com uma conexão de internet de qualidade média, possam assisti-las a distância, sem a necessidade de deslocamento até alguma escola. Através da internet, o *stream*, ou transmissão ao vivo, permite a conexão de pessoas espalhadas por todo o Brasil e o mundo para quaisquer dinâmicas educacionais que normalmente só poderiam acontecer em sala de aula, desde aulas expositivas até aulas de exercícios ou para tirar dúvidas. É uma ferramenta que, removendo restrições geográficas e de deslocamento, concorre para tornar o ensino mais acessível e personalizado às necessidades de cada pessoa.

VERBETES ASSOCIADOS: Comunicação Síncrona; Cultura de Participação; Computação em Nuvens; Comunicação Assíncrona; Virtual.

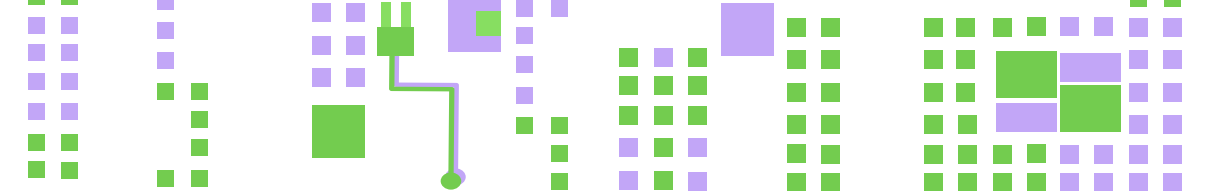


REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Sites:

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-stream>, acessado em: out. 2021.

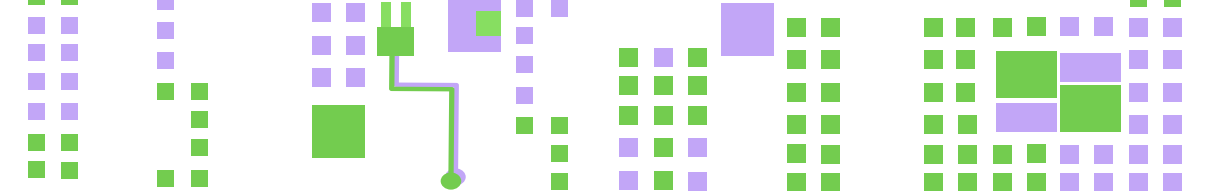
<https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>, acessado em: out. 2021.



SUPOORTE DE ESCRITA DIGITAL

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais

O *suporte de escrita digital* refere-se a todo dispositivo que pode receber marcas de escrita em formato digital. Na história da cultura escrita, cada suporte (pedra, argila, lousa, papel) necessitou de um instrumento para marcar (objetos cortantes para esculpir, tintas, lápis etc.) e, na escrita em suporte digital, o instrumento e o suporte estão juntos. Escrever, hoje, num dispositivo digital traz várias consequências e gestos inéditos. Uma delas é que a escrita desaparece, em sua materialidade, se não for salva como arquivo ou enviada. O ato de digitar num teclado que deixa marcas numa tela não é o mesmo que digitar numa máquina de escrever, pois o ato de escrever exige a passagem prévia por um sistema que permite o registro de determinada forma. Para escrever, o sujeito lida com um sistema que está por detrás do teclado e que não é visível para o usuário (plataformas, multiplataformas, programas de edição de texto como o Word, métodos de envios de mensagens, como o e-mail que permite compor, enviar e receber mensagens, por meio de sistema eletrônico de comunicação etc). Além de dominar o funcionamento do sistema de escrita e seus usos, é necessário um tipo de conhecimento sobre as regras de entrada, sobre as estruturas de espaçamento, uso de fontes, maiúsculas e outros sinais. Para escrever um e-mail, antes de compor o texto principal, o usuário tem que entrar num sistema de comunicação que exige clicar em vários ícones. Para escrever num chat ou no Twitter é necessário compreender as formas de entrada, as regras relativas ao número de caracteres. Ao escrever



num laptop, o corpo se distancia da materialidade escrita, pois a mão que marcou a tecla, com o gesto físico de digitar, está mais distante do texto. O celular, por outro lado, apresenta recursos do corretor ortográfico, implica em usar alguns dedos da mão, que tecla, clica, arrasta. A mudança no gesto possivelmente traz efeitos na cognição. O mais inédito nesses suportes, hoje, é que se pode transmitir imagens, deixar áudios, ditar textos a serem escritos, o que configura, num mesmo suporte, possibilidades de escolhas de modos que não estavam disponíveis, a um toque, em outros tipos de suporte da era pré-digital.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Tecnologia Digital; Letramento Digital; Dispositivos Digitais; Gêneros Textuais Digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ANDE FRADE, I. C. A. S. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, C. e RIBEIRO, E. (orgs.). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

CHARTIER, R. *A aventura do livro do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp, 1998.

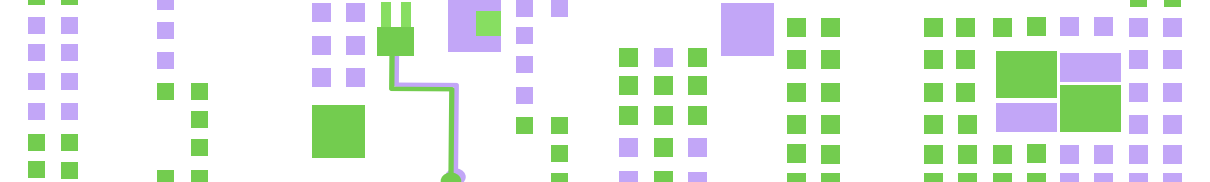
TECNOBIOGRAFIA

Rodrigo Vieira Rezende
Universidade Federal de Minas Gerais

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais



Tecnobiografia, termo cunhado por Barton e Lee, significa “história de vida em relação às tecnologias”. Ao focalizar o cotidiano das pessoas no uso da tecnologia, a *tecnobiografia* possibilita perceber situações de uso e produção da linguagem por meio de práticas de leitura e escrita no suporte digital. Na perspectiva do letramento como prática social e de linguagem como prática situada, uma *tecnobiografia* investiga tanto os textos em si quanto as práticas associadas a eles, ou seja, o que as pessoas fazem com a linguagem em suas vidas. A *tecnobiografia* pode revelar quais espaços de escrita digital os estudantes conhecem, quais efetivamente utilizam, de quais práticas sociais participam, com qual finalidade, quais recursos semióticos mobilizam em sua ação comunicativa, entre outros. Uma *tecnobiografia* pode ser feita por meio de entrevistas/relatos dos estudantes, que revelem suas práticas atuais no suporte digital, tais como: participação em alguma rede social; quais são as linguagens e recursos linguísticos preferidos; reflexão sobre quais tecnologias utilizam durante um dia; indagações sobre a primeira vez que usaram determinados dispositivos e instância onde mais usam a tecnologia (escola, em casa ou no trabalho). Não existe uma forma única na construção desses relatos de vida e pode-se explorar dados contidos em mídias sociais utilizadas pelos sujeitos, tais como perfil de usuário



escrito pela própria pessoa, atualizações de *status* (mensagens curtas sobre sentimentos ou atividades) e representações visuais que compartilham. Em síntese, as informações contidas nas *tecnobiografias* das crianças em processo de alfabetização e consolidação das aprendizagens da escrita e de outros recursos semióticos podem inspirar propostas pedagógicas que deem continuidade e potencializem situações comunicativas em que as crianças estejam envolvidas por meio dos suportes digitais, dentro e/ou fora da escola.

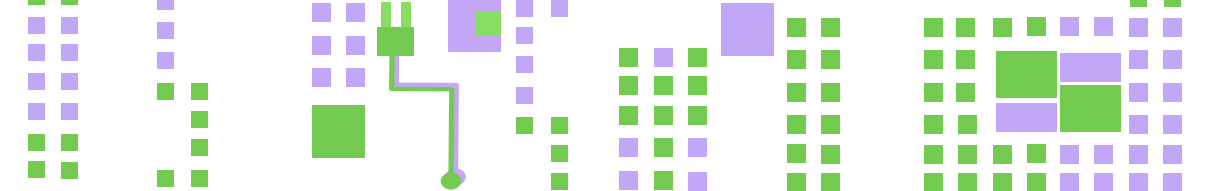
VERBETES ASSOCIADOS: *Ambiência Infantil Digital; Algoritmos de Inteligência Artificial; Algoritmos; Navegação; Sociedade da Informação.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FRADE, I. C. A.S.; ARAÚJO, M. D. V.; SILVA, G. J. Multimodalidade na Alfabetização: usos da leitura e da escrita digital por crianças em contexto escolar. *Revista Brasileira de Alfabetização*, 2019. 1(8). <https://doi.org/10.47249/rba.2018, v1. 296>.

BARTON, D.; LEE, C. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

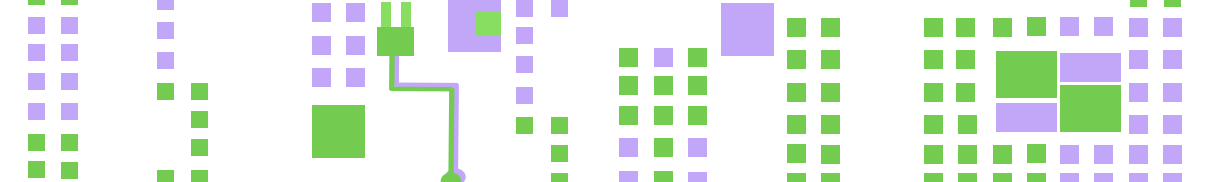
PEREIRA, I. S. P. Para uma Reconceptualização do Processo de Alfabetização. Desafios Colocados pela Comunicação Digital. *Revista Brasileira de Alfabetização*, 2019, 1(8). <https://doi.org/10.47249/rba.2018.v1.294>.



TECNOLOGIAS ASSISTIVAS DIGITAIS

Renata Angélica França Mendes
Universidade Federal de Minas Gerais

O termo *Tecnologia Assistiva* (TA), anteriormente conhecida como “Ajudas Técnicas”, relaciona produto, instrumento, estratégia, serviço e prática, que são desenvolvidos e disponibilizados para prevenir, compensar, aliviar ou neutralizar uma deficiência, incapacidade ou desvantagem com o objetivo de melhorar a autonomia e a qualidade de vida dos indivíduos (BRASIL, 2009). Uma vez criadas com tecnologias de comunicação e informação (TDIC), as tecnologias assistivas passam a ser digitais (TAD) e contribuem para prover assistência e reabilitação para melhorar a qualidade de vida das pessoas. Segundo Oliveira (2016), existem TADs que podem ser utilizadas para propiciar a alfabetização, a leitura e a escrita de crianças com dificuldades de aprendizagem, e/ou deficiências. Em ordem de importância, as TAD podem: prover auxílio na comunicação, relacionamento e interação com as pessoas, facilitar o acesso à internet, uso de computadores e demais aparelhos eletrônicos, melhorar a qualidade de vida da pessoa com deficiência, contribuir para o ensino e aprendizagem, possibilitar melhor democratização do acesso ao conhecimento para o usuário. Por conseguinte, elas podem fazer com que a pessoa com deficiência consiga realizar mais atividades sem ajuda de terceiros e com uma maior autonomia. As TAD são destinadas a pessoas conforme a deficiência: (1) deficiência visual: agenda, computador braille portátil,



equipamento para ensino em braille, identificador de cores falante, impressora braille, leitor autônomo, linha braille ou display braille, livro digital interativo, lupa eletrônica, máquina de relevos táteis, mesa de relevos táteis, software de ampliação, software leitor de texto ou reconhecedor óptico de caracteres (OCR), software para braille musical, softwares leitores de tela ou sintetizadores de voz; (2) pessoas com deficiência auditiva: aplicação para educação a distância, lousa interativa, software de comunicação para surdos, videofone, vocalizador; (3) pessoas com deficiência visual e/ou auditiva: mesa educativa multissensorial, softwares de acessibilidade web.

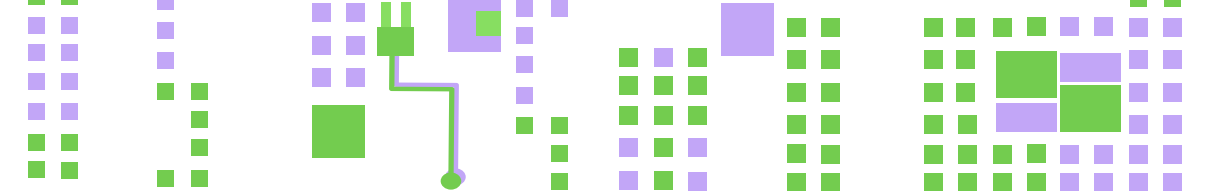
VERBETES ASSOCIADOS: **Acessibilidade Digital; Cultura de Participação; Cultura Maker; Ferramenta Digital.**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

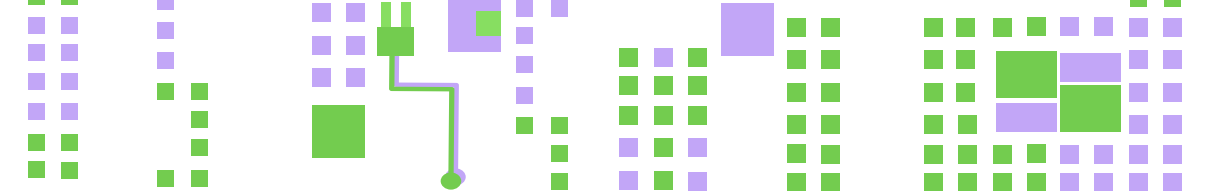
BRASIL. Subsecretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência. Comitê de Ajudas Técnicas. *Tecnologia Assistiva*. Brasília: CORDE, 2009. 138 p.

SOARES, C.S. *Tecnologia assistiva digital: softwares livres e gratuitos na educação de estudantes com deficiência* /Crislane dos Santos Soares. (TCC). f. 71. Salvador: UFBA, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/32670>. Acesso em: 20 ago. 2021.

OLIVEIRA, C. D. *Recursos de tecnologia assistiva digital para pessoas com deficiência sensorial: uma análise na perspectiva educacional*. (Dissertação de Mestrado). f.



110. São Carlos: UFSCar, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/7855/DissCDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 16 ago. 2021.

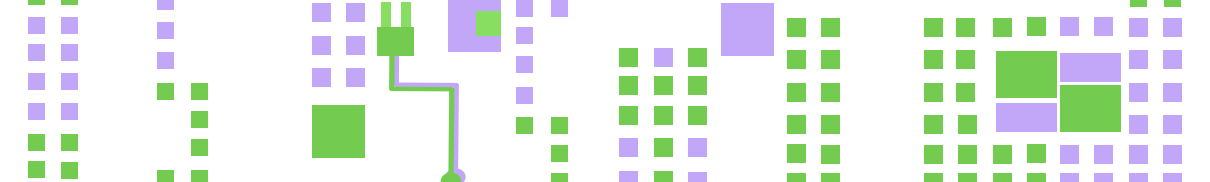


TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO

Daniel Hasan Dalip
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Paula Mara Ribeiro
Universidade Federal de Minas Gerais

A *Tecnologia da Informação e Comunicação* (TIC) compreende todos os recursos que propiciam a comunicação, interação e armazenamento da informação (SILVA; et al. 2016). A comunicação pode ser realizada, por exemplo, por meio de celulares e a internet; a interação por meio de redes sociais, chats, e-mails e fóruns e o armazenamento dos dados pode ser realizado por meio de discos rígidos e pen drives. Tais dados podem ser processados por meio de aplicativos diversos, de forma a alimentar, por exemplo, sistemas de recomendação de filmes e músicas. As TICs foram se desenvolvendo ao longo do tempo e sua utilização foi intensificada por meio da internet. A princípio, a tecnologia era acessível apenas através de computadores e nem sempre com interfaces visuais. Muitas vezes, a interação era realizada por meio de comandos, pouco acessíveis a pessoas leigas, e as redes de computadores existentes tinham como objetivo viabilizar a conexão entre laboratórios de pesquisa e comunicações militares. Com o tempo, essas tecnologias digitais ficaram mais acessíveis tanto no aspecto financeiro, com celulares e outros dispositivos móveis de baixo custo, quanto com a produção de aplicativos mais simples de serem usados. Dessa forma,

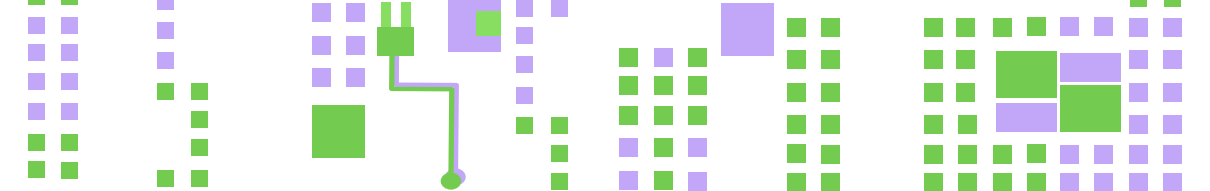


a evolução das TICs favorece a inclusão digital e também a criação de conteúdo colaborativo e a distância. As TICs também possuem um papel importante na educação por trazerem mais recursos multimídia para dentro de sala de aula e viabilizar a Educação a Distância (EAD). Ferramentas EAD utilizam recursos síncronos, tal como videochamadas, e assíncronos, como fóruns, grupos, enquetes, atividades digitais (avaliativas ou não) e materiais multimídia complementares (BORGES, 2021).

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Artefato Digital; Dispositivos Digitais; Internet; Tecnologia Digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BORGES, R. *Tecnologia da informação e comunicação I*. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, 2021. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1984/TIC1_un1-3.pdf>.



TECNOLOGIA DIGITAL

Rita Brito

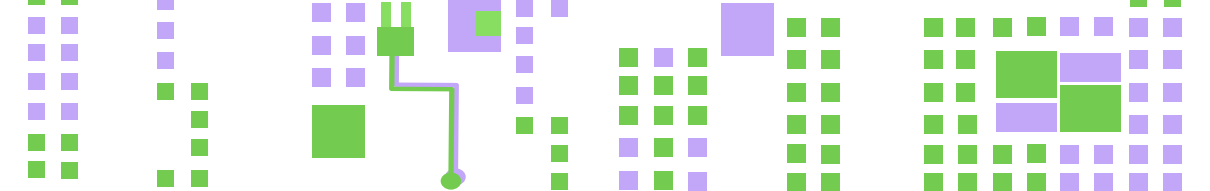
Instituto Superior de Educação e Ciências /Portugal

Tecnologia digital apoia-se no uso de códigos binários avançados, que permitem que existam equipamentos como smartphones, tablets, computadores etc. Quando as informações são armazenadas, transmitidas ou encaminhadas em formato digital, elas são convertidas em dois níveis de voltagens que representam os estados “um e zero” (código computacional binário, conforme já referido). Nos equipamentos previamente referidos, é possível a instalação de softwares como aplicações, jogos, redes sociais etc., que nos permitem aceder a variados conteúdos (vídeos, livros, jogos, entre outros). Essa utilização de tecnologias digitais é feita por crianças, desde tenra idade (DIAS; BRITO, 2021). As suas atividades preferidas são jogar jogos e ver vídeos on-line, sendo a internet transversal e essencial a essas atividades. Quando as crianças aprendem a ler e a escrever, as suas atividades digitais evoluem devido a uma maior autonomia e consequente produção de conteúdos.

VERBETES ASSOCIADOS: Alfabetização Digital; Cultura Escrita Digital; Internet; Sociedade da Informação; Tecnologia de Informação e Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRITO, R.; DIAS, P. *Digikids: a utilização de tecnologias touchscreen por crianças até aos 6 anos*, 2021. (Eds.).



Universidade Católica Portuguesa. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/32450/1/Ebook_Final.pdf>.

TEXTOS COLABORATIVOS DIGITAIS

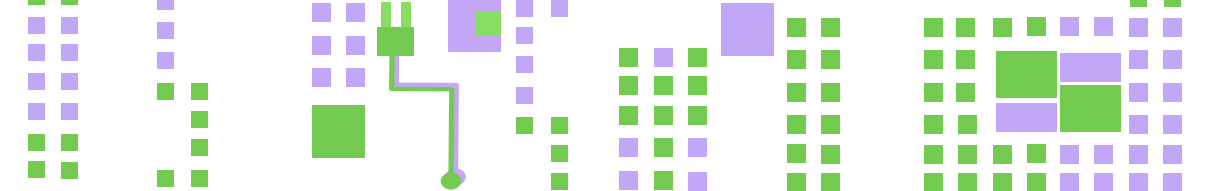
José Ribamar Lopes Batista Júnior
Universidade Federal do Piauí

Gercivaldo Vale Peixoto
Universidade Estadual do Maranhão



Um *texto colaborativo digital* é tecido sob uma construção coletiva de conhecimentos que, alinhados, alimentam uma rede de ideias e referências em cima de um mesmo contexto, não para duplicidade de ideias, mas para o mesmo ponto em comum. As atividades, nesse contexto, são aquelas realizadas com a colaboração de todos. Os textos colaborativos digitais contribuem no desenvolvimento da competência leitora e da competência escrita, que são abordadas a partir do momento em que o estudante traça um direcionamento para a escolha dos melhores vocábulos, texto verbal e outros recursos semióticos para a composição do texto digital em colaboração, ao passo que, inconscientemente, a curadoria é também preconizada nesse tipo de atividade. Existem vários aplicativos e ferramentas digitais que facilitam o processo de produção de textos colaborativos digitais permitindo que todos envolvidos na produção, independentemente da localização geográfica, acompanhem on-line ou off-line o desenvolvimento da criação do texto.

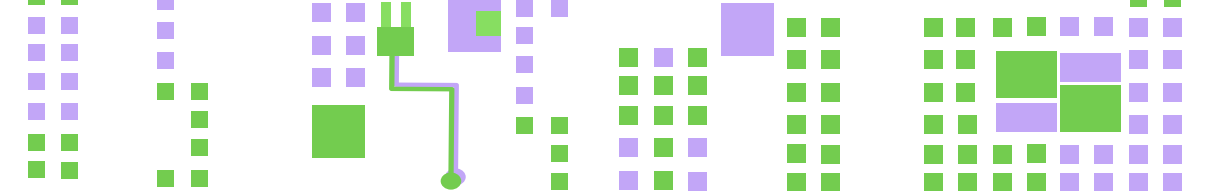
VERBETES ASSOCIADOS: Computação em Nuvens; Cultura do Compartilhamento; Escrita Digital; Tecnologia Assistiva Digital; Texto Digital.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BAUMGÄRTNER, C. T.; MACIEL, G. L. O uso de ambiente colaborativo digital como ferramenta de produção da escrita na escola. *Revista Intercâmbio*, v. XXXIII: 48-72, 2016. São Paulo: LAEL/PUCSP.

LOPES, A. A. Escrita colaborativa: estratégias assíncronas de produção de textos em ead. *Anais do CIET: EnPED:2020*. (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância), São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1893>>. Acesso em: 20 out. 2021.

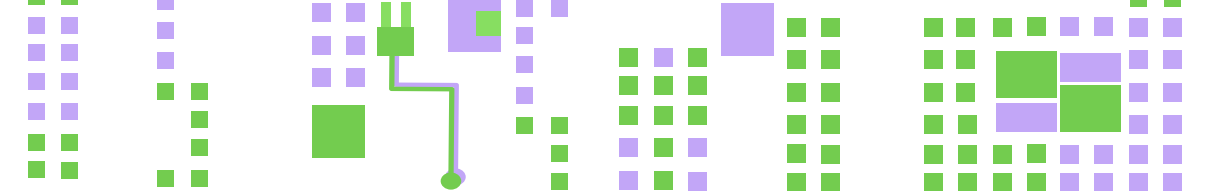


TEXTO DIGITAL

Ghisene Santos Alecrim Gonçalves
Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital/UFMG

Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira
Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita Digital/UFMG

O *texto digital* constitui-se como manifestação da linguagem para a produção de sentidos em ambientes digitais e, desde a sua produção, ele é configurado pelas linguagens e sistemas próprios da tecnologia digital. Como o texto impresso ou manuscrito, o *texto digital* parte sempre de uma interação de quem o produz e de quem o lê e de um propósito. Como processo cultural, advém de uma longa trajetória histórica que incorpora o registro do texto físico ou manuscrito em diversos formatos desde a escrita por meio de pinturas e símbolos (rupestre), pelo uso de penas e tinta, pelo uso de lápis, canetas e papel, chegando à escrita na tela. Seu formato, em geral, abrange os princípios da organização do texto impresso, mas os extrapola, pois amplia a possibilidade de interação, tendo em vista os modos de produção e de circulação no suporte digital. O *texto digital* é multimodal, hipertextual e tem como uma das características mais marcantes a flexibilidade na incorporação de vários recursos semióticos, quais sejam: som, imagem em movimento, música, cor, tamanho da letra, imagem estática, fontes diferentes, entre outros, o que demanda a sua composição em várias camadas. É também caracterizado pela multiplicidade de gêneros e de suportes, o que exige do sujeito



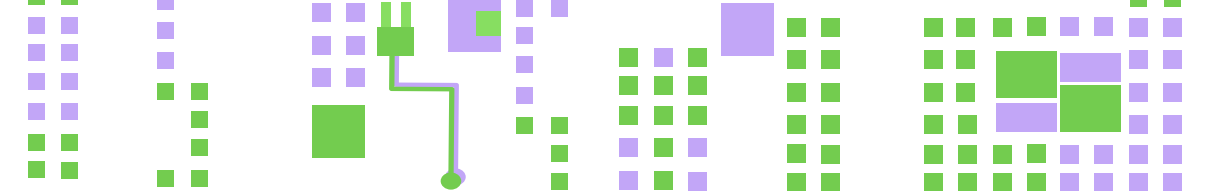
letramentos variados, quais sejam os multiletramentos, para lidar com espaços tão diversos, nos quais os seus usos demandam conhecimento de cada ambiente e suas especificidades. Temos, como exemplos, histórias em quadrinhos e livros digitais para crianças que empregam recursos dados pelas possibilidades das tecnologias digitais. No texto digital, o conteúdo é compartilhado com diversos leitores ao mesmo tempo e sua forma incorpora linguagens diversas, o que muda a sua recepção e forma e produção de sentidos. Este texto também pode ser lido em diversos ambientes digitais, como as redes sociais, blogs, e-books e outros, a partir de computadores, tablets e smartphones. Considerando aspectos da materialidade, o texto digital, assim como o texto digitalizado, está ganhando cada vez mais adeptos, pois um mesmo texto pode ser lido em diferentes dispositivos e vários deles podem ser lidos sem a exigência da internet.

VERBETES ASSOCIADOS: Atividade Digital; Interatividade Digital; Leitura Digital; Navegação; Multimodalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora UNESP, 2002. 144p.

RIBEIRO, A. E. *Multimodalidade e produção de textos: questões para o letramento na atualidade*. Signo. Santa Cruz do Sul, v. 38, n. 64, p. 21-34, jan./jun., 2013.



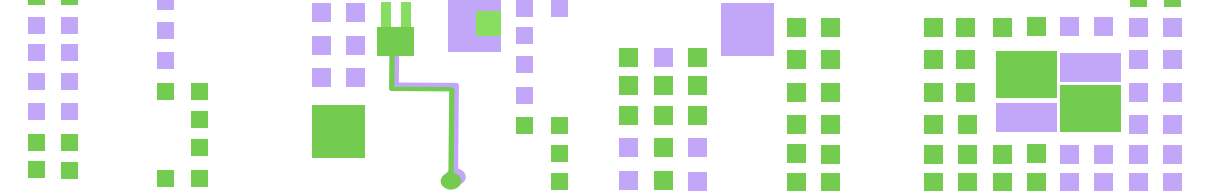
TEXTO DIGITALIZADO

Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira
Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita
Digital/UFMG

Ghisene Santos Alecrim Gonçalves
Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Cultura Escrita
Digital/UFMG

Isabel Cristina Alves da Silva Frade
Universidade Federal de Minas Gerais

O *texto digitalizado* é aquele que foi transposto para os meios digitais e as regras de sua produção não são aquelas impostas por um novo paradigma ou sistemas envolvidos na produção de textos digitais, presentes na sociedade contemporâneas. Sua função, como a de outros textos, está associada à produção de sentidos e projetos enunciativos/discursivos que visam a uma interação entre quem o produz e quem o lê, para determinada finalidade. Sabemos que a tecnologia vem sendo um grande facilitador do mundo desde a história da humanidade, seja para resolver problemas do cotidiano ou preservar informações no espaço e no tempo. O advento da tecnologia digital traz contradições em relação à conservação dos textos, mas possibilita, ao mesmo tempo, uma forma diferente de circulação de textos produzidos com outras tecnologias e suportes e, no caso específico, do *texto digitalizado*. Em sua materialidade, o *texto digitalizado* pode ser mais uma forma de registro que visa facilitar a disseminação e o acesso a textos manuscritos ou impressos, preservando várias de suas características originais, mesmo quando



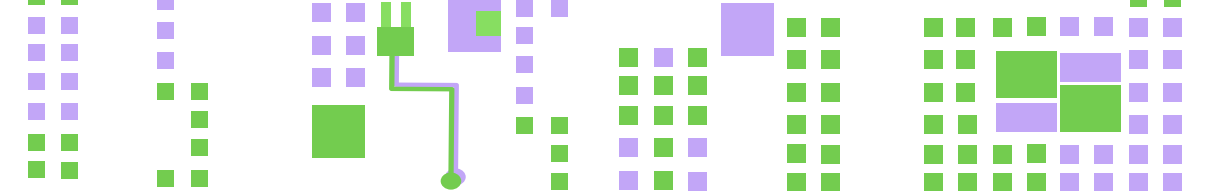
é transferido para o suporte digital e pode ser visualizado nos formatos PDF, ePub, Mobi. Pode ser um texto produzido diretamente em ambiente digital (mas sem permitir alterações), impresso ou manuscrito e, para os dois últimos formatos, ele necessita ser escaneado para se transformar em um texto digitalizado. Seja manuscrito, impresso ou digital, o texto digitalizado é também multimodal, na medida em que possibilita a incorporação de vários recursos semióticos, tais como: imagens, notas de rodapé que possibilitam o redirecionamento da leitura, marcadores textuais, formatos diferentes de letras, entre outros. Ele também pode ser hipertextual, pois é possível fazer, nele, várias remissões a outros textos, em forma de notas, referências bibliográficas, mas seu formato é “estático”, não permitindo a inclusão de recursos semióticos que demandam interação e envolvam movimentos e sons, como vídeos, gifs, emojis com movimento e áudios, presentes em vários textos digitais que nasceram em ambientes digitais. Nesse contexto, todo texto digitalizado é um texto digital, mas nem todo texto digital é um texto digitalizado.

VERBETES ASSOCIADOS: [Acessibilidade Digital](#); [Atividade Digitalizada](#); [Leitura Digital](#); [Literatura Digitalizada](#); [Livro Digitalizado](#).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

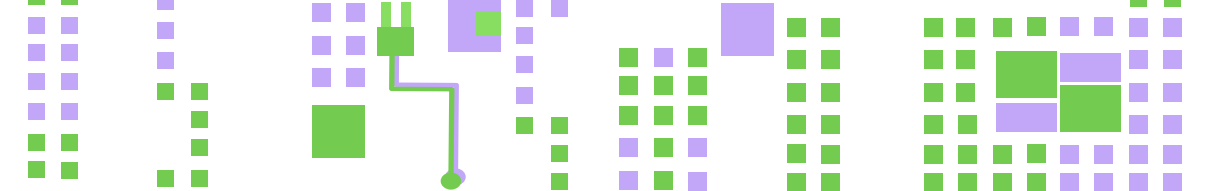
CHAR BARTON, D.; LEE, C. *Linguagem online: textos e práticas digitais*. Traduzido por Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015. 270p.

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.



CHARTIER, R. *A aventura do livro do leitor ao navegador*.
São Paulo: Unesp, 1998.

KRESS, G.; BEZEMER, J. Escribir en un mundo de representation multimodal. In: KALMAN, J.; STREET, B. (Orgs.). *Lectura, Escritura y Matemáticas como prácticas sociales*. México/DF: Siglo XXI, 2009. p. 64-83.

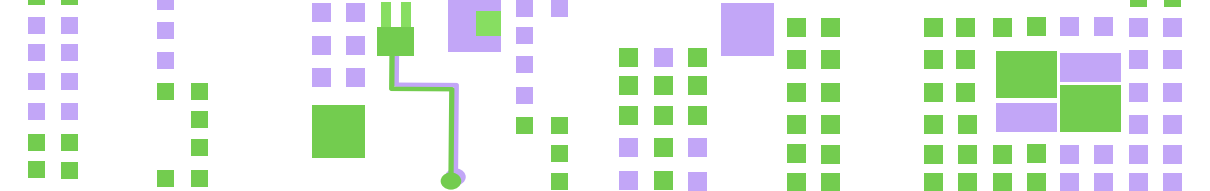


TEXTO MULTIMODAL

Ana Elisa Ribeiro

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais

Todos os textos são multimodais. Essa é a premissa ensinada pelos principais autores da abordagem teórica que trata da multimodalidade, no bojo da semiótica social. Se todo texto é multimodal, o adjetivo poderia até ser dispensado, no entanto, como vimos de uma tradição que destacou as palavras ou a camada verbal dos outros elementos, isto é, abstraindo-os como extratextuais, tornou-se importante reforçar a ideia de multimodalidade quando lemos, escrevemos e analisamos textos, considerando todos os elementos neles presentes e atribuindo a tais elementos igual importância na produção dos sentidos. Quando consideramos os textos multimodais (e mesmo quando não), está em jogo uma concepção de texto. Para a abordagem multimodal, não são subestimados, menos ainda descartados, recursos como imagens, cores, modulações de voz, ruído, layout etc. Todos esses elementos, e muitos outros, fazem parte do que se entende por texto, participando da produção de sentidos, tanto para ler e ouvir quanto para escrever ou falar. Os textos multimodais sempre existiram e, com as tecnologias de que dispomos hoje, passam a existir muito intensamente, com produção e circulação facilitadas. São multimodais os textos impressos e digitais, no entanto, de maneiras diferentes, em especial por conta da natureza tecnológica de suas existências, modos de produção e circulação. Admitindo essa abordagem, que, sem dúvida, torna a tarefa de linguistas e educadores mais complexa, mas também mais completa, pode-se dizer que seja equivocado



considerar a existência de algum texto monomodal. O que há, e pode ser demonstrado, é a multimodalidade em camadas e intensidades diversas, menos ou mais sutis ou evidentes. Todo texto pode ser observado e analisado em sua multimodalidade ou preferindo-se algum(ns) aspecto(s) dela.

VERBETES ASSOCIADOS: **Leitura Digital; Multiletramento; Múltiplos Letramentos; Multimodalidade; Recurso Semiótico.**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KRESS, G. *Literacy in the new media age*. London: Routledge, 2003.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Multimodal discourse*. The modes and media of contemporary communication. London: Hodder Arnold, 2001.

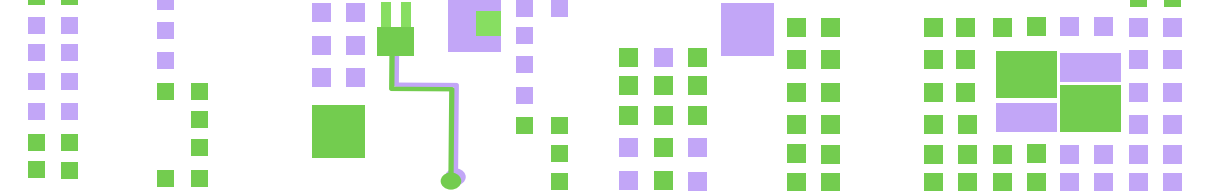
VAN LEEUWEN, T. Ten reasons why linguists should pay attention to visual communication. In: LEVINE, P; SCOLLON, R. (ed.). *Discourse & Technology: multimodal discourse analysis*. Washington: Georgetown University Press, 2004, p. 7-20.

USABILIDADE

Douglas Menegazzi
Universidade Federal de Santa Catarina



Usabilidade é um termo que surge nos estudos de Nielsen (1993) para designar a facilidade de uso de algo. Especialmente no contexto de produtos digitais, *usabilidade* é proposta por Nielsen como um conjunto de atributos – *eficácia, eficiência, segurança, utilidade, aprendizado e memorização* – das propriedades e áreas de interação destes, computadores, aparelhos e sistemas computacionais etc., com o intuito de mapear suas qualidades, falhas e implementar soluções visando um melhor uso pelas pessoas, seus usuários. A usabilidade dos produtos passa a ser tão importante que é normatizada pela *International Organization for Standardization* (ISO 9241-210), como “a capacidade de um sistema em permitir que usuários específicos atinjam metas específicas com eficácia, eficiência e satisfação em contextos específicos de uso.” O termo *usabilidade*, além de ser utilizado para definir qualidades desejáveis para a Interação Humano-Computador (IHC), tem crescido como um campo de estudos que se preocupa com o desenvolvimento de metas, métodos, processos e ferramentas de avaliação mais precisos para contemplar os diferentes aparelhos, sistemas e ambientes computacionais que têm surgido em nosso cotidiano (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005). Por exemplo, se um ambiente virtual de aprendizagem ou um livro digital forem adequadamente projetados seguindo metas de usabilidade, provavelmente serão mais eficazes para as suas funções, eficientes para a aprendizagem e trarão maior satisfação para os



estudantes realizarem as tarefas. Mas tendo em vista, por exemplo, que um ambiente virtual e um livro digital são bastante distintos entre si, os estudos de *usabilidade* têm sido cada vez mais aperfeiçoados para que existam metas mais precisas para avaliar e mapear melhorias para os diferentes produtos.

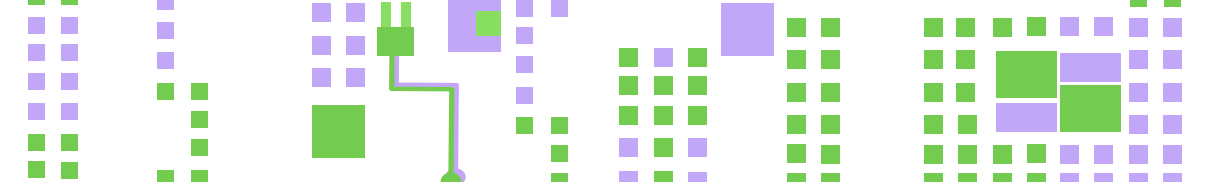
VERBETES ASSOCIADOS: Cibersegurança; Interface; Interatividade; Navegação; Tecnologia de Informação e Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ISO 9241-210, International Organization for Standardization. *Ergonomics of human-system interaction-part 210: human-centred design for interactive systems*, 2010.

NIELSEN, J. *Usability Engineering*. Chestnut Hill, MA, Academic Press, 1993.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. *Design de Interação: Além da Interação homem-computador*. São Paulo: Bookam, 2005. 256 p.



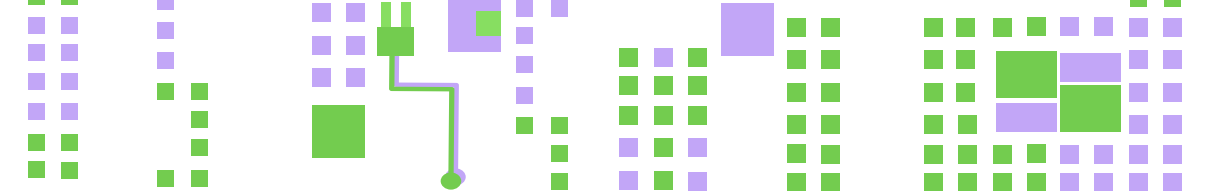
VIRALIZAÇÃO

Luíza Brandão

Instituto de Referência em Internet e Sociedade

A *viralização* diz respeito a processos de repetição, reprodução e compartilhamento de material em rede, sob a lógica de contágio dos usuários com determinados conteúdos (SAMPSON, 2012). Envolve a produção e acesso recorrente de diferentes mídias por aplicações e serviços da internet, especialmente plataformas de redes de interação social. Tais empresas funcionam por algoritmos que avaliam a performance de determinado conteúdo e o replicam instantaneamente. A partir do tratamento de dados pessoais e monitoramento de atividades e preferências dos usuários, o conteúdo é distribuído pela rede, o que pode desencadear a *viralização*. Pode ser relacionada ao fenômeno da clausura digital, pelo qual as atividades geram dados sobre elas mesmas para manutenção do usuário em determinado espaço digital (DUARTE; GOMES; ROCILLO, 2019) e representar desafios para os processos de alfabetização pela promoção de atenção profunda, com a concentração dos indivíduos voltada exclusivamente aos conteúdos que viralizam. Eles podem incluir vídeos de músicas, imagens, músicas, memes ou os chamados “desafios”, que demonstram alguma atividade repetitivamente.

VERBETES ASSOCIADOS: Cultura do Compartilhamento; Cultura Digital; Fake News; Hashtag; Sociedade do Conhecimento.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

SAMPSON, T. D. *Virality: Contagion Theory in the Age of Networks*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

CARMO, P.; DUARTE, F.; GOMES, A. B. *Glossário da Inclusão Digital*. Volume II. Instituto de Referência em Internet e Sociedade: Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<http://bit.ly/3aqUlfP>>. Acesso em: 28 ago. 2021.

VIRTUAL

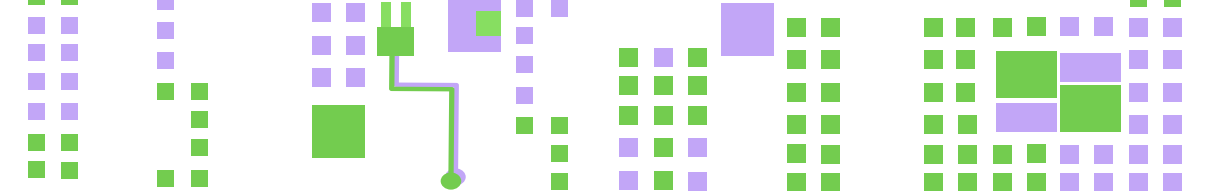
Braian Veloso
Grupo Horizonte/ UFSCar

Daniel Mill
Grupo Horizonte/ UFSCar

Maria Iolanda Monteiro
Grupo Horizonte - UFSCar



Virtual pode ser entendido como aquilo que existe em potencial, mas que ainda não se materializou. Porém, atualmente, é comum associar o termo àquilo que é digitalmente criado para simular a realidade. Os computadores, por exemplo, podem criar ambientes virtuais que se assemelham ao mundo físico, aqui entendido como material. Lévy (1999) observa que o termo “virtual” significa *potencialidade* e, por isso, não se opõe ao real, mas ao *atual*. Segundo Levy (1996), a linguagem e a escrita são dois grandes instrumentos de virtualização, estando a noção de virtual em um constante *vir a ser*, geralmente, muito articulada com as práticas de leitura e escrita. Como exemplo, citamos os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), a realidade virtual, os espaços on-line etc. O termo, pois, está fortemente relacionado às possibilidades e aos recursos tecnológicos. É nesses espaços ditos virtuais que muitas das práticas de leitura e escrita por parte dos estudantes ocorrem na contemporaneidade. E o virtual, como potencialidade, está sujeito à alteração antes de se concretizar, ao passo que também representa novos ambientes que simulam, se assemelham, estendem, conectam e modificam o presencial e o off-line. Nesse



sentido, as contribuições da Realidade Aumentada (RA) para o contexto educacional revelam possibilidades formativas com interfaces multimodais que garantem a interação com cenários históricos, geográficos e ambientes virtuais em movimento (KIRNER; TORI, 2006). Na RA, os estudantes conseguem transportar as práticas sociais de leitura e escrita para o mundo virtual e suas experiências linguísticas ultrapassam os limites do papel físico, pois se utilizam de recursos de multimídia para enriquecerem suas produções textuais, como som, realidade virtual, movimentos e outros.

VERBETES ASSOCIADOS: Algoritmos de Inteligência Artificial; Cultura Digital; Realidade Aumentada; Realidade Virtual; Stream.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

KIRNER, C.; TORI, R. Fundamentos de Realidade Aumentada. In: TORI, R., KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. (orgs.). *Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada*. Belém, PA: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2006.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999, 251 p.

LÉVY, P. *O que é o Virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996, 160 p.

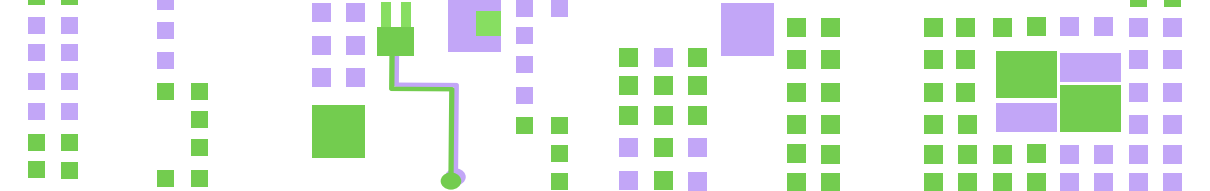
YOUTUBER

Guiomar Timóteo Coura
Universidade Federal de Minas Gerais

Gilcinei Teodoro Carvalho
Universidade Federal de Minas Gerais



Youtuber é a designação para aqueles que divulgam ou criam vídeos para o *YouTube*. A palavra *Youtuber* é um empréstimo da língua inglesa: *YouTube* (*You* 'você' e *Tube* 'tubo' - gíria para televisão ou tela) acrescido do sufixo agentivo-*er*. Criado em 2005, o *YouTube* removeu barreiras técnicas ao compartilhamento generalizado de vídeos. Sua facilidade operacional permite que os usuários dessa plataforma gravem vídeos com o uso, por exemplo, de um aparelho móvel. Os vídeos, de diferentes durações e em diferentes gêneros, são disponibilizados em um canal virtual, gerando expectativas de continuidade que podem render milhões de visualizações e garantir milhares de inscritos. São esses números que garantem a remuneração e incentivos de continuidade de produção dos usuários e induzem a um processo de quase profissionalização da atividade. *Youtuber* é, portanto, um produtor (ou divulgador) de vídeos para serem armazenados e transmitidos pela plataforma *YouTube*. Os *youtubers* tendem a ser inovadores ao apresentarem conteúdos variados, pois é nessa plataforma que encontram espaço para expressarem opiniões e gostos. A diversidade de temas e de estilos possibilita a formação de comunidades, cujos participantes se identificam com o conteúdo produzido pelos apresentadores em seus canais virtuais. Os *youtubers* são, por isso, considerados também influenciadores



digitais, pois, ao terem seguidores, podem favorecer a adesão a certos posicionamentos e comportamentos. Na plataforma *YouTube*, os canais podem também ter funções educativas, ultrapassando o objetivo do entretenimento. Nesse caso, os apresentadores assumem certas funções, tratando de assuntos como a leitura literária, por exemplo, ou produzindo videoaulas que ganham popularidade especialmente pelos diversos recursos utilizados nas produções.

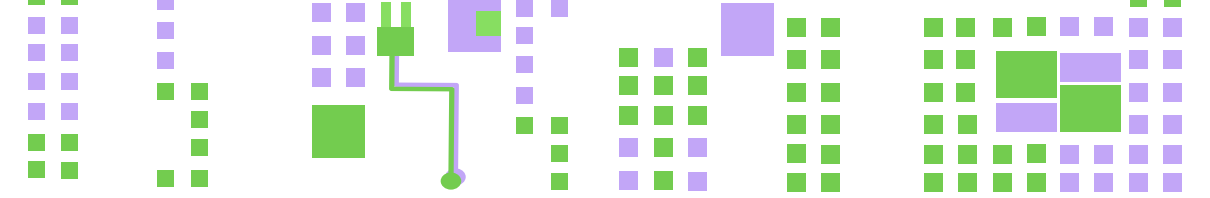
VERBETES ASSOCIADOS: Ambiente Digital; Booktuber; Convergência Cultural; Cultura de Participação; Stream.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

COURA, G. T. *A relação entre letramentos escolares e não escolares na construção de comunidades leitoras via booktubers*. 247 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2020.

BURGESS, J.; GREEN, J. *YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. Trad. Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.

VILIC, F. *O clube dos youtubers: Como ícones rebeldes construíram o maior fenômeno da internet e se tornaram os principais influenciadores da juventude brasileira*. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2019.



AÇÕES DIDÁTICAS



EU E MEU ROBÔ

Autoras:

Ana Cristina Gonçalves Carvalho

Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Escrita e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Dicionário digital, notícias digitais, blogs.

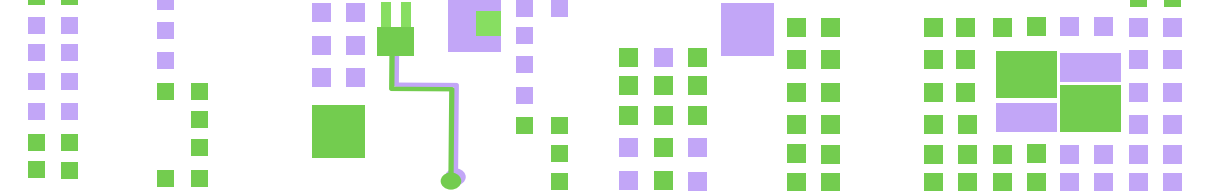
AMBIENTE DIGITAL: Site de busca, aplicativo de gravação de voz e câmera do smartphone, aplicativo para transformar foto em animação falante

IDADE INDICADA: 5 a 8 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Participar das interações cotidianas em sala de aula expondo opiniões nos debates com os colegas e com o professor; 2. Usar a língua falada em diferentes situações escolares buscando empregar a variedade linguística adequada; 3. Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; 4. Desenvolver capacidades necessárias para o uso da escrita no contexto escolar; 5. Usar recursos expressivos, estilísticos e literários adequados ao gênero e aos objetivos do texto.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

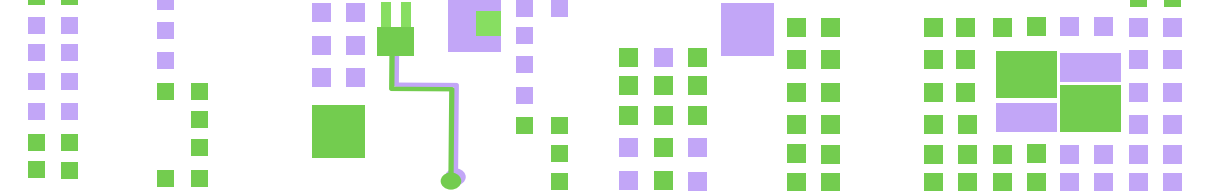
DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os recursos semióticos; 2. Habilidade de identificar, analisar e responder a uma demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 3. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafio; 4. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 5. Habilidade de manejar a



linguagem natural escrita ou oral de cada gênero textual;
6. Habilidades visuais e auditivas para usar arquivos de imagem e som; 7. Habilidade de identificar, analisar e responder a uma demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso.

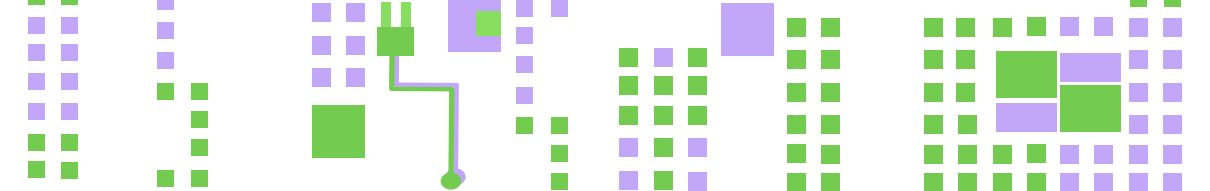
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Materiais pouco estruturados - caixas de ovos, papelão, caixas vazias de tamanhos diversos, rolos de papel higiênico, fitas, botões, tampas, garrafas PET, potes de iogurte - tablet ou smartphone. Música do grupo Pé de Sonho - Robô (Acesso da música pelo YouTube pelo Canal Pé de Sonho, disponível em https://youtu.be/AEfDU1_sVoA), aplicativo para transformar foto em animação falante (exemplo: ChatterKid Pix), site de busca (exemplo: Google), aplicativo de gravação de voz e câmera do smartphone.

DESCRIÇÃO: Ouvir a canção Robô do grupo Pé de Sonho e fazer um levantamento prévio sobre o que as crianças sabem sobre o que são robôs. Em seguida, em uma roda de conversa, discutir sobre a existência dos robôs: a) Onde eles estão na nossa vida e quais funções são feitas melhor por eles do que por pessoas; b) Como eram os robôs antes e com são os de agora, com o avanço da tecnologia; c) Quais atividades fazem os robôs e quais só humanos podem fazer; d) Problematizar que os robôs podem se passar por pessoas na internet; e) Perguntar como diferenciar uma pessoa de verdade de uma pessoa fingindo ou de um bot; f) Conversar pelo chat virtual com bots em alguma rede social ou site seguro; g) Comparar como é a representação do robô na música com os outros robôs que a turma descreveu na conversa. Realizar uma pesquisa, em dupla, em um site de busca, para explorar mais significados e as imagens relacionadas à palavra robô. Com materiais pouco estruturados, que podem ser solicitados às crianças com antecedência, deixar que explorem livremente e propor que criem um robô. Após



a finalização da criação, as crianças deverão definir a identidade para o robô contendo: seu nome, onde nasceu, a idade, de que material foi feito, do que ele gosta, qual é a tarefa mecânica que aquele robô nasceu para realizar - por exemplo - limpar a superfície por onde anda, entre outras informações. Em seguida, pedir para as crianças brincarem com ele, como se o robô executasse a tarefa a que se propõe e pedindo a elas para criarem uma voz original para ele. Outra opção é fotografar o robô e gravar o texto sobre sua identidade com o aplicativo de gravação de voz e câmera do smartphone e depois utilizar o aplicativo para transformar foto em animação falante. Cada dupla acessa o aplicativo e insere a foto e a gravação da voz que criou para o robô. Com a filmagem ou o vídeo animado finalizado, elas apresentarão para outras turmas, demonstrando o que são robôs e as diferentes funções que eles podem ter no nosso dia a dia.

VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Algoritmos; Algoritmos de Inteligência Artificial; Ambiente Digital; Aplicativo; Cultura Digital; Cultura Maker; Digital; Dispositivo Digital; Gênero Textual Digital; Hardware; Internet; Interação; Interatividade; Interface; Internet; Mídia Digital; Letramento Digital; Multiletramento; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Recurso Multimídia; Software; Programa; Interface.



DA SALA DE AULA À LUA: UMA EXPEDIÇÃO AO MUNDO DA REALIDADE VIRTUAL

Autora:
Roberta Gerling Moro

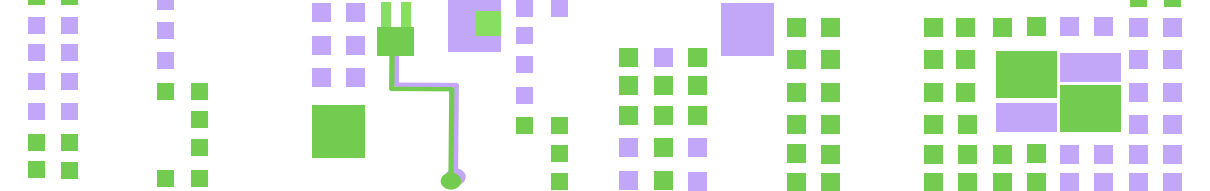
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Propaganda.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de representação virtual do ambiente, histórias em formato de realidade virtual, plataforma digital de streaming, aplicativo de câmera do smartphone.

IDADE INDICADA: 6 a 10 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; 2. Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, com marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens; 3. Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e construção do discurso indireto e discurso direto; 4. Usar a língua falada em diferentes situações escolares, buscando empregar a variedade linguística adequada; 5. Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).



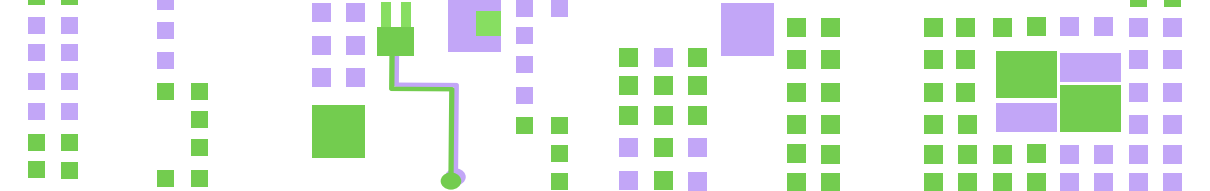
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

1. Habilidades visuais e auditivas; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital, conforme seus potenciais de uso; 4. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Aplicativo de representação virtual do ambiente (exemplo: Google Street View), histórias em formato de realidade virtual (exemplo: Google Spotlight Stories), propaganda, aplicativo de câmera do smartphone. Pesquise também por vídeos na plataforma digital de streaming (exemplo: YouTube) para serem visualizados com óculos de Realidade Virtual (RV). smartphone com sensor giroscópio. Óculos de Realidade Virtual de papelão construído com os seguintes materiais: caixa de papelão, cola quente (ou fita dupla face), tesoura, estilete, garrafa plástica para a confecção das lentes, dois ímãs, elástico para a cabeça e molde dos óculos (https://arvr.google.com/intl/pt-BR_pt/cardboard/manufacturers/). Pesquise por tutoriais para a confecção dos óculos (sugestão: https://www.youtube.com/watch?v=hOYy84a_Svs).

O kit para os óculos de Realidade Virtual também pode ser adquirido em lojas on-line por um preço acessível. Ele inclui 1 papelão recortado pré-montado, 2 lentes biconvexas (25 mm), 2 ímãs, 2 pares de velcros e 1 tira para a cabeça. Aplicativos: Cardboard (para a configuração dos óculos). Papéis para desenho, folha de caderno para a produção textual, lápis, tintas, canetas, lápis de cor.

DESCRIÇÃO: Em roda, converse e questione as crianças sobre como seria viajar para a Lua, para outros países e pelas histórias, sem sair da escola: a) Isso seria possível?



b) Como poderíamos fazer isso? A partir das respostas das crianças, explique o que é a Realidade Virtual e como ela pode ser utilizada. Dessa forma, comece com um experimento a partir do aplicativo de representação virtual do ambiente e proponha aos alunos uma “visita” a um país/uma localidade de sua preferência. Ao final do experimento, peça para que produzam uma propaganda, em formato de vídeo, utilizando o aplicativo de câmera do smartphone relatando o que viram e sentiram, bem como os lugares onde estiveram com a visita virtual. Em seguida, proponha a eles a produção de uma ilustração em papel a partir da propaganda (a ilustração poderá ser produzida como um desenho/pintura em papel). Após os alunos estarem familiarizados com o aplicativo de representação virtual do ambiente, proponha a leitura de histórias em formato de realidade virtual e vídeos na plataforma digital de streaming utilizando os óculos de RV. Observe novamente seus gestos e reações e questione-os sobre o que estão vendo e sentindo. Ao final, faça uma discussão com os alunos para a reflexão e a análise sobre o que foi visto na narrativa: questione-os sobre as animações, os sons, os efeitos sonoros e as imagens presentes; quais personagens faziam parte da história e qual era a função delas ali; qual o papel do usuário/leitor na narrativa. Vá explorando e questionando conforme as respostas e, assim, novas indagações podem ser levantadas. Lembre-se de realizar pausas entre as atividades com o uso dos óculos RV para evitar qualquer desconforto aos alunos.

VERBETES RELACIONADOS: Realidade Virtual; Virtual; Cultura Digital; Cultura Maker; Letramento Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Software; Hardware.

EXPLORAÇÃO DIVERTIDA

Autoras:

Ghisene Santos Alecrim Gonçalves

Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura, oralidade e produção de texto.

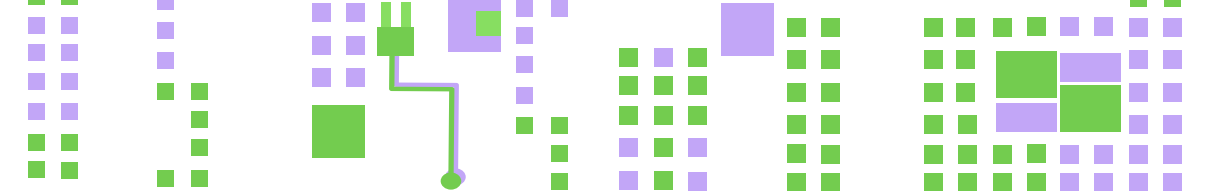
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Mapa e notícia.

AMBIENTE DIGITAL: Plataforma de videoconferência ou chamada de vídeo do aplicativo de conversas instantâneas.

IDADE INDICADA: 4 a 10 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois); 2. Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas; 3. Conhecer usos e funções da escrita; 4. Desenvolver capacidades necessárias para o uso da escrita no contexto escolar; 5. Dominar convenções gráficas; 6. Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão; 7. Dominar convenções gráficas; 8. Compreender a natureza alfabética do sistema de escrita. Produzir textos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidades visuais e auditivas; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais na internet; 4. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de

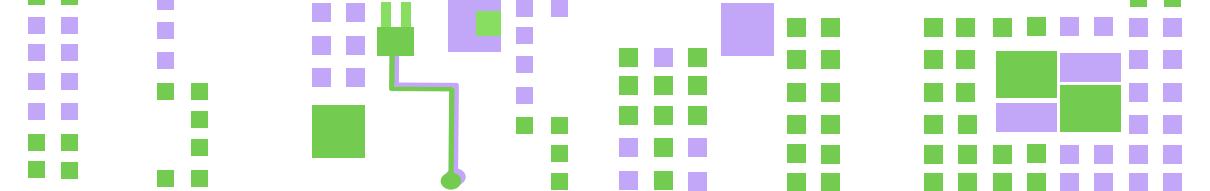


escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet;

5. Habilidade de identificar, analisar e responder a demandas de dispositivos digitais, programa, aplicativo, gênero textual digital, conforme seus potenciais de uso.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Três smartphones, lápis, papel, marcadores para os espaços físicos da escola (pode ser brinquedo ou algum material usado na sala), computador, projetor de imagem (exemplo: DataShow), aplicativo de edição de texto (exemplo: Word), aplicativo de videoconferência (exemplo: Skype) ou chamada de vídeo do aplicativo de conversas instantâneas (exemplo: WhatsApp).

DESCRIÇÃO: No primeiro momento, em roda, explique que as crianças irão explorar os espaços da escola com o objetivo de encontrar objetos escondidos por meio da orientação de outros colegas. Forme dois grupos nos quais cada um irá desenhar um mapa para o outro. Instrua as crianças a criarem mapas com as referências de cores, formas, a pensarem em ambientes diferentes, com os principais espaços da instituição, por exemplo, parquinho, bebedouros etc. Peça às crianças que, no desenho, indiquem um percurso da sala de aula até o outro ambiente onde estará escondido algum objeto escolhido pelos grupos. Crianças da educação infantil poderão receber auxílio do mediador para representar esse percurso, caso tenham alguma dificuldade. Depois dos combinados, cada grupo seleciona alguns objetos em segredo e os escondem em um espaço desenhado no mapa. Em seguida, devem fazer um percurso no mapa com a localização dos objetos e trocar os mapas entre os grupos para iniciar a busca. Escolha o primeiro grupo que iniciará e o outro irá ajudar. A comunicação entre eles acontecerá por meio de aplicativo de videoconferência ou por chamada de vídeo do aplicativo de conversas instantâneas. Para isso, um grupo fica em um espaço (por exemplo, a biblioteca) orientando o outro grupo a seguir



o percurso que desenhou e a tirar as fotos dos objetos que encontrou. Após finalizarem, invertem-se os papéis. Em roda, ao final da visita exploratória pelos dois grupos, eles irão relatar suas experiências e mostrar as fotos tiradas para a turma. Ligue o computador conectado ao projetor de imagem para escrever, coletivamente, com mediação da professora, uma notícia para as outras turmas da exploração que realizaram, utilizando as fotos e os relatos.

VERBETES RELACIONADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Cultura Escrita Digital; Multimodalidade; Multiletramentos; Sociedade do Conhecimento; Software; Dispositivo Digital; Internet; Ambiente Digital; Interface; Recurso Semiótico; Comunicação Síncrona; Spoiler; Algoritmo.

DIGILIVRO INFANTIL

Autoras:

Ghisene Santos Alecrim Gonçalves

Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Literatura digitalizada.

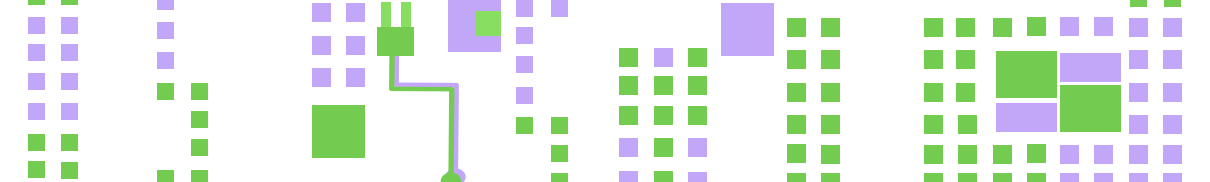
AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de apresentação.

IDADE INDICADA: 4 a 10 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer usos e funções da escrita; 2. Produzir textos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação; 3. Planejar a escrita do texto, considerando o tema central e seus desdobramentos; 4. Revisar e elaborar a própria escrita, segundo critérios adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação previstos; 5. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura e a compreender textos.

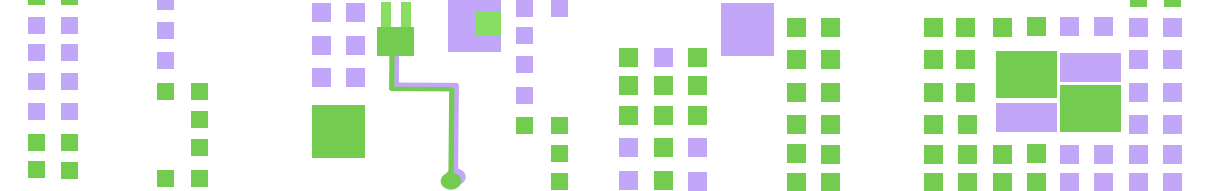
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidades visuais e auditivas; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 4. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital, conforme seus potenciais de uso; 5. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Notebook, aplicativo de apresentação (exemplo: PowerPoint), livro digitalizado,



projektor de imagem (exemplo: DataShow) ou televisão, papel, caixa de lápis de cor, canetinhas de várias cores, lápis de escrever. Caso deseje fazer a produção em formato de e-book digital, uma sugestão é a ferramenta digital Book Creator.

DESCRIÇÃO: Projete a obra de literatura infantil digitalizada na televisão ou no projetor de imagem e conte as histórias para as crianças. É importante, nesse momento, chamar a atenção sobre os recursos semióticos (imagem estática e em movimento), som, escrita, que a obra possui: a) Como a obra é lida? b) Ela é parecida com a leitura impressa ou não? c) De quais recursos as crianças gostaram e que as surpreenderam, pois não tinham a expectativa de tê-los encontrado na leitura? Em seguida, sugerir à turma a criação coletiva de uma história que poderá ser postada no site ou nas redes sociais da escola. Defina, coletivamente, o ambiente, os personagens, a forma como será ilustrada e a trama. Após a criação oral, cada dupla irá desenhar um trecho da história em papel (seja qual for a cor ou o tipo, todos devem usar o mesmo fundo). Depois, ainda em dupla, as crianças irão recortar e colar as imagens da história, devendo colocá-las em ordem para que a professora fotografe ou escaneie juntamente à turma. Em seguida, com as imagens baixadas no computador, ligue o projetor de imagem e abra o aplicativo de apresentação. Estimule que utilizem outros recursos do aplicativo para finalizar. Ao final, coloque no modo apresentação e compartilhe com a(s) turma(s) da unidade escolar e/ou converta a apresentação para vídeo ou PDF e disponibilize na rede social da escola. Se for postado em redes sociais, converse com a turma sobre postagens nesses ambientes digitais e reflita sobre o que é uma rede social, por que postar, quem pode ver a postagem, se é seguro postar na rede social da escola e os motivos da segurança.



VERBETES RELACIONADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Cultura Escrita Digital; E-book Digital; Escrita Digital; Livro Digitalizado; Literatura Interativa; Multimodalidade; Multiletramentos; Sociedade do Conhecimento; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Compartilhamento Digital; Leitura Literária Digital; Literatura Digitalizada; Texto Colaborativo; Ambiente Digital.

VAMOS COMUNICAR?

Autoras:
Íris Assumpção
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Propaganda e bilhete digitais.

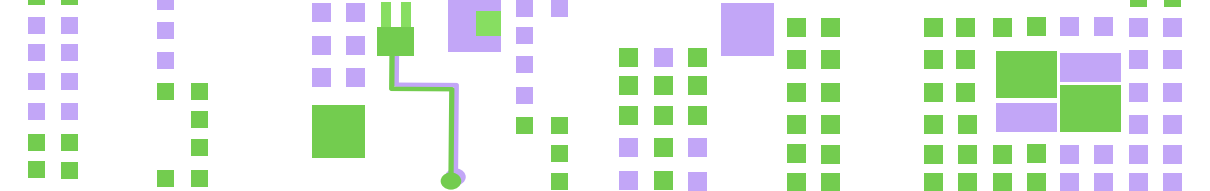
AMBIENTE DIGITAL: Plataforma de videoconferência ou aplicativo de conversas instantâneas.

IDADE INDICADA: 6 a 8 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos; 2. Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas, curiosidades, entre outros gêneros do campo investigativo que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; 3. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 4. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, celular ou tablet e projetor de imagem (exemplo: DataShow), Plataforma de videoconferência (exemplo: Skype) ou aplicativo de conversas instantâneas (exemplo: Telegram).



DESCRIÇÃO: Em roda, mostrar com o projetor de imagem uma propaganda de outro país, de uma língua que as crianças não entendem (hebraico, francês, alemão). Realizar perguntas para que percebam que é possível entender o contexto, mesmo sem entender o texto verbal. Exemplos: a) Quais elementos ajudaram a descobrir o assunto de que trata a propaganda? b) Há imagens, cores, texto escrito, sublinhado, vídeo, entre outros recursos semióticos na propaganda? c) Onde, no digital, é comum utilizarmos outros recursos semióticos sem ser o texto verbal (verificar se vão se lembrar de aplicativo de conversas instantâneas, e-mail, chat)? d) O que está no centro da propaganda, a imagem ou o texto verbal? e) O que isso significa? Busque refletir sobre como as crianças conseguiram compreender o sentido do texto a partir de todos os recursos semióticos presentes na propaganda. Em seguida, crie um contexto de comunicação, no qual as crianças necessitem enviar mensagem para um colega utilizando vários recursos semióticos (áudio, imagem, emoji) por meio de chat, plataforma de videoconferência ou aplicativo de conversa instantânea. Ao final, faça uma roda e converse sobre como foi realizada a comunicação entre eles, quais foram as dificuldades e diferenças em comparação com a comunicação que realizam fora do ambiente digital.

VERBETES RELACIONADOS: Texto Multimodal; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Alfabetização Digital; Atividade Digital; Cultura Escrita Digital; Dispositivos Digitais; Emoticons; Multiletramento; Gênero Textual Digital; Plataformas Digitais; Ambiente Digital; Comunicação Síncrona; Comunicação Assíncrona; Internetês; Escrita Digital; Compartilhamento Digital; Dispositivo Digital; Ética na Internet; Internet; Linguagem On-Line; Virtual.

EXPLORANDO #HASHTAGS

Autoras:
Íris Assumpção
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura e oralidade.

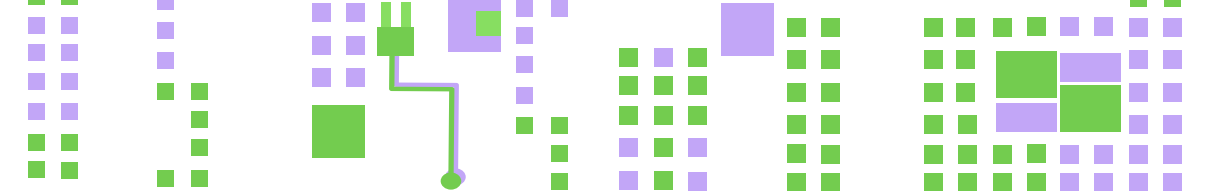
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Hashtag e notícia digital.

AMBIENTE DIGITAL: Sites, redes sociais e aplicativo de conversas instantâneas.

IDADE INDICADA: 6 a 10 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas, curiosidades, entre outros gêneros do campo investigativo que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; 2. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 3. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor.

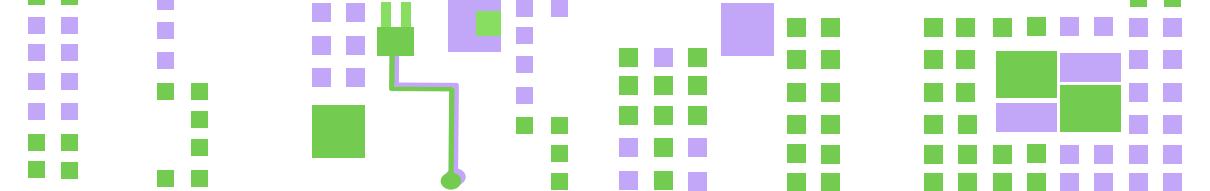
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos; 4. Habilidade de selecionar, distribuir conteúdo na internet, conforme o ambiente e o gênero textual digital, de forma ética e segura; 5. Habilidade de se comunicar por meio da escrita, conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, celular ou tablet e projetor de imagem (exemplo: DataShow, sites diversos, redes sociais e aplicativo de conversas instantâneas (exemplo: Telegram), site de notícias da cidade.

DESCRIÇÃO: Iniciar uma conversa com a turma sobre hashtags, realizando perguntas sobre o seu nível de conhecimento, como, quando e onde se utiliza, se já viram em algum lugar. Selecionar, com antecedência, sites, redes sociais e imagens de programas de TV que contenham hashtag. Acessar a internet e projetar esses ambientes digitais, indicando que todos utilizam, refletindo sobre o que significa e a importância do uso. Em seguida, acessar um site de notícias da cidade onde fica localizada a escola e mostrar como aparecem e o que acontece quando clicamos na hashtag. Propor que, ao longo dos próximos dias de aula, as crianças façam registros fotográficos de suas atividades escolares e enviem para publicação nas redes sociais da escola ou no grupo de conversas instantâneas da turma, escolhendo quais hashtags se relacionam com o momento. É importante que, em sala de aula, seja discutida com as crianças a escolha das hashtags das fotos enviadas para verificar a adequação e se contemplam as regras de produção. E reflita sobre a postagem nas redes sociais: a) O que é uma rede social? b) Por que postar? c) Quem pode ver a postagem? d) É seguro postar na rede social da escola? e) Quais os motivos da segurança? Caso a escola não tenha uma rede social, esta pode ser criada pela turma, que pode divulgar e estimular que outras turmas também enviem fotos para publicações e divulgações das produções que acontecem na instituição.

VERBETES RELACIONADOS: Texto Multimodal; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Alfabetização Digital; Atividade Digital; Cultura Escrita Digital;



Hipertexto; Plataformas Digitais; Dispositivos Digitais; Hashtag; Multiletramento; Gênero Textual Digital; Ambiente Digital; Escrita Digital; Internetês; Internet; Cultura Digital; Cultura da Participação; Compartilhamento Digital.

VAMOS PESQUISAR NA INTERNET?

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, aquisição do sistema de escrita e oralidade.

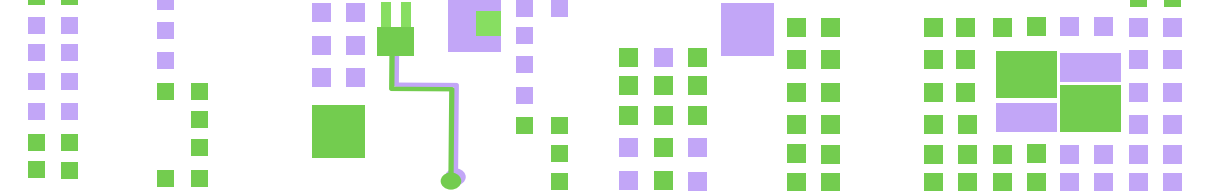
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Blog, notícia, receita, mapa, vlog, lista.

AMBIENTE DIGITAL: Site de busca, plataforma de compartilhamento de vídeo.

IDADE INDICADA: 4 a 9 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Dominar convenções gráficas; 2. Compreender a natureza alfabética do sistema de escrita; 3. Antecipar conteúdos de textos a serem lidos em função de seu suporte, seu gênero e sua contextualização; 4. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 5. Construir compreensão global do texto lido; 6. Participar das interações cotidianas em sala de aula; 7. Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão.

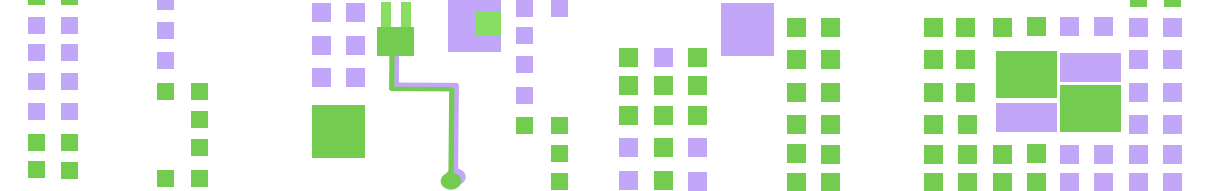
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Saber fazer buscas com a palavra-chave adequada, recuperar a informação e avaliar; 2. Analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 4. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 5. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet;



6. Reconhecer as ferramentas de busca e de busca avançada; 7. Gerar palavras-chave adequadas; 8. Reconhecer, avaliar, regular as ferramentas de coleta de dados pessoais durante o uso de dispositivos digitais e internet; 9. Reconhecer mensagens, notícias, vídeos e todos os tipos de comunicações falsas.

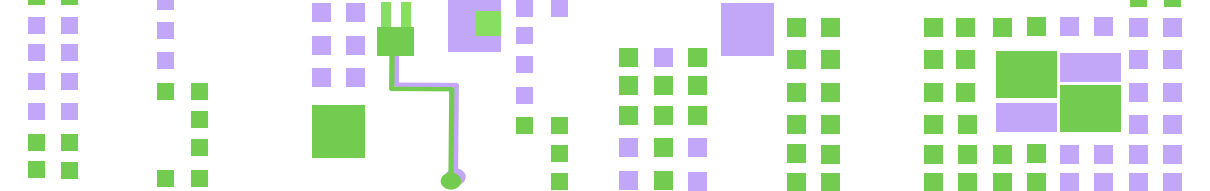
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, tablet ou smartphone, projetor de imagem (exemplo: DataShow), site de busca (exemplo: Google), plataforma de compartilhamento de vídeo (exemplo: YouTube).

DESCRIÇÃO: Em roda e projetando a tela do site de busca, proponha às crianças pesquisar sobre o tema que estejam estudando. Converse sobre: a) O que é um site de busca na internet; b) Como devemos fazer para realizar a pesquisa desejada; c) A palavra-chave que será escrita ou a frase que deve ser adequada; d) Uso de aspas para especificar e uso de hífen nos termos para excluir. Em seguida, estimule as crianças a criarem palavras-chave ou frases sobre o tema de estudos da turma e realize a busca testando os resultados obtidos, mostrando as possibilidades de respostas/sites que aparecem e as categorias de respostas, como os vídeos, livros, imagens, notícias, mapas. As seguintes questões devem ser levantadas: a) Como é sugerida a lista de sites que aparecem na tela? b) Por que sempre acessamos os primeiros e qual a importância deles nos resultados? c) É seguro acessar todos os sites que aparecem nas respostas? d) Como verificar se o conteúdo do site é confiável? Ao longo da conversa, anote as descobertas da turma. Em seguida, defina com as crianças uma palavra-chave que gostaram de pesquisar e elas deverão, em casa, realizar a pesquisa utilizando a palavra-chave definida pela turma com o dispositivo digital que utilizam no espaço doméstico. Peça para que anotem o nome dos primeiros sites que aparecem - escrevendo de forma autônoma ou com



ajuda de alguém da família - nos resultados de busca ou, se possível, peça que façam um print da tela e levem para a escola. Em roda, com as anotações ou os prints das telas, discuta sobre: a) As diferenças dos resultados encontrados; b) Os motivos dessas diferenças que estão relacionados à coleta de dados dos sites de busca que adequam os resultados para cada perfil de uso; c) Se eles sabem o que são bolhas na internet; d) Como driblar essa bolha de conteúdo para conseguir resultados menos direcionados aos usos pessoais; e) Se as bolhas de conteúdo interferem nas nossas escolhas e nos percursos de navegação; f) Se eles acham que pode haver interferência nos resultados de busca em um país, uma cidade, idade e gênero de quem está realizando a busca. Ao final, crie com a turma uma lista de como fazer pesquisas no site de busca e divulgue no site e nas redes sociais da escola. Nesse momento, reflita sobre a postagem nas redes sociais: a) O que é uma rede social? b) Por que postar? c) Quem pode ver a postagem? d) É seguro postar na rede social ou no site da escola? e) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Algoritmos; Algoritmos de Inteligência Artificial; Inteligência Artificial, Fake News, Ambiente Digital; Gênero Textual Digital; Aplicativo; Plataforma Digital; Multimodalidade; Ambiência Digital Infantil; Viralização; Letramento Digital; Etnobiografia; Compartilhamento Digital; Cibersegurança; Cultura de Participação; Hipertexto; Infodemia; Internet; Navegação; Texto Multimodal; Sociedade de Informação; Sociedade do Conhecimento.



O QUE TEM PARA EXPLORAR?

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo

EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura e oralidade.

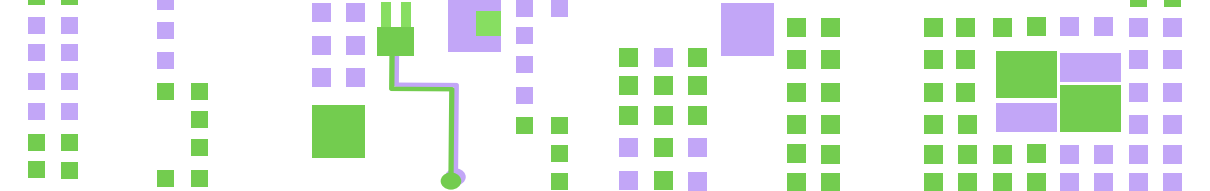
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Literatura infantil digital e digitalizada.

AMBIENTE DIGITAL: Redes sociais.

IDADE INDICADA: 6 a 8 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 2. Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas; 3. Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade; 4. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor.

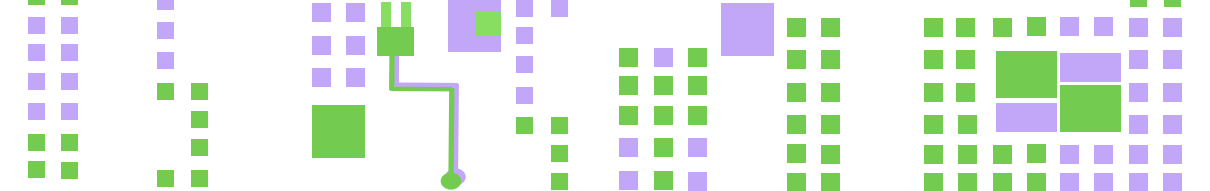
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de identificar, analisar e responder a uma demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos;



3. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 4. Julgar se a ação foi realizada da maneira mais eficaz.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Tablet ou smartphone; projetor de imagem (exemplo: Data Show); obra de literatura infantil digital (exemplo site: Storymax) e uma obra de literatura infantil digitalizada (exemplo site: Escola Games); folhas de papel A4; lápis, canetinha, redes sociais.

DESCRIÇÃO: Em roda, iniciar a leitura coletiva de uma obra de literatura infantil digital projetada para toda a turma. Convide mais de uma criança para fazer a interação com a obra, de modo a possibilitar que as crianças percebam a diferença entre as interações que cada colega fez. Em seguida, ou em outro dia, leia uma obra de literatura infantil digitalizada projetada para toda a turma. No final, em roda, faça perguntas para as crianças de modo a estimulá-las a diferenciar os dois tipos de obras quanto ao nível de multimodalidade, de interatividade e participação. Perguntas como: a) Como foi feita a leitura das duas obras?; b) O que tinha que ser feito para ler a primeira e a segunda obra? Se ficar parado, sem mexer na tela, o que acontece na primeira e na segunda obra? Na primeira obra há palavras, há movimento, há imagem, há som? E na segunda, o que há? Depois da conversa, proponha à turma um jogo que será realizado imitando os comentários de uma rede social sobre as leituras realizadas. Caso as crianças não conheçam acesse o perfil da rede social da escola e mostre comentários de posts. Em uma grande folha de papel, sendo coladas folhas A4 uma nas outras, uma criança deverá escrever, na parte superior, um comentário sobre a experiência da leitura. Em seguida, cada criança irá adicionar o seu comentário abaixo do anterior sobre o comentário inicial ou de algum colega. Caso a criança não esteja alfabetizada, pode ser feito



com emoji ou com a ajuda de um escriba. Depois que todos finalizarem, converse com a turma sobre: a) Quais são os resultados finais dos comentários da turma?; b) Quantas pessoas poderiam ter visto o que escrevemos?; c) Como se sentiram com os comentários dos colegas sobre seu comentário?; d) Se existe alguma mensagem que poderia ter sido ruim para seu colega; e) Ser importante ter cuidado e respeito ao escrever os comentários. Converse com as crianças sobre se elas sabem o que significa cyberbullying e reflita sobre a importância de ser respeitoso com todos, inclusive na internet, e que é possível identificar as pessoas que fazem esse tipo de ação. Finalize com a criação de uma lista da turma de boas condutas em comentários em redes sociais.

VERBETES RELACIONADOS: Literatura Infantil e Juvenil Digital; Literatura Digitalizada; Livro Digital/ E-Book; Mediação de Leitura Infantil Digital; Interatividade; Interação; Ambiente Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Jogo Digital; Leitura Digital; Livro Literário Digital; Leitura Literária Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Usabilidade; Cultura de Participação; Marco Civil na Internet; Cibersegurança; Lei Geral de Proteção de Dados.

MEU DIA COM TECNOLOGIAS DIGITAIS



Autores:

Rodrigo Vieira Rezende

Isabel Cristina Alves da Silva Frade

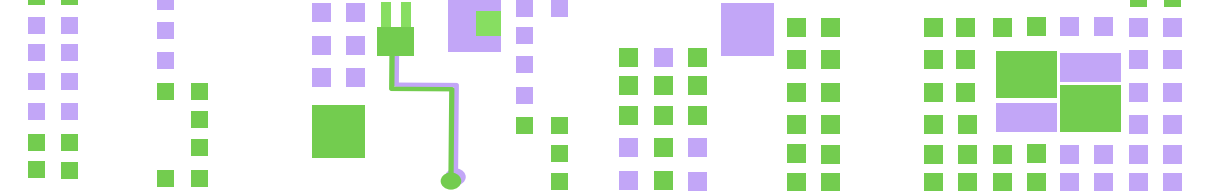
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Infográfico e perfil informativo.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de apresentação.

IDADE INDICADA: 4 a 9 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis; 2. Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto de produção e circulação (os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação), ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero, utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia e pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.

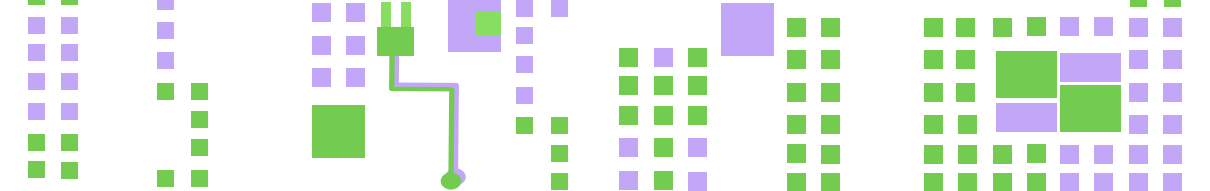


HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

1. Usar o teclado do computador e/ou digital; 2. Usar o mouse; 3. Produzir textos em plataformas de sua preferência com variados recursos semióticos; 4. Refletir criticamente sobre práticas sociais no suporte digital nas quais estão envolvidos; 5. Produzir textos multissemióticos que envolvam tecnobiografias; 6. Analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 7. Analisar os recursos visuais e auditivos que podem compor os textos; 8. Comunicar-se por meio da escrita, conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet; 9. Analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, smartphone ou tablet. Aplicativo de apresentação (exemplo: PowerPoint) e papel A4 (caso não haja recursos tecnológicos disponíveis, a atividade poderá ser realizada de forma manuscrita, tendo o papel como suporte).

DESCRIÇÃO: Em roda, discuta com as crianças sobre as seguintes questões: a) Em qual aplicativo/programa você escreve, envia áudios, imagens ou vídeos? b) Você participa de alguma rede social? c) O que você faz com aparelhos digitais em casa e na escola? Apresente o gênero textual infográfico, suas funções e seus usos e reforce com exemplos que mostrem que nele podem constar imagens, setas, linhas, números, escrita, áudio e outros recursos semióticos. A proposta é que eles criem infográficos com a descrição de um dia na rotina de cada aluno denominado: “As tecnologias digitais em um dia do meu cotidiano”. Durante a produção, discuta com as crianças o que poderá constar em cada texto, fornecendo ajuda ou dando dicas para a seleção de imagens, de texto, diagramas e outros símbolos gráficos. Como produto final, poderá ser publicado um



álbum digital sobre a rotina dos membros da turma, que pode ser feito a partir de todos os infográficos reunidos em um único documento do aplicativo de apresentação. Os resultados também podem ser convertidos em vídeo a ser divulgado nas redes sociais utilizadas pela escola. Para turmas da educação infantil e em processo inicial de alfabetização, crie uma apresentação com símbolos de redes sociais, plataformas digitais, gêneros textuais digitais e apresente para toda a turma, levantando perguntas referentes ao conhecimento que as crianças possuem sobre esses símbolos. Os dados levantados a partir da conversa com as crianças serão a base para construir, com elas, um perfil dos usos e das práticas de leitura e escrita no suporte digital. Em seguida, usando o aplicativo de apresentação, a turma pode fazer um “perfil” do grupo denominado “O que conhecemos e como usamos as tecnologias digitais”, com uso de imagens, escrita e outros recursos. Durante a produção, retome as respostas que deram sobre os símbolos e discuta o que está mais presente nas práticas da turma. O perfil será revisado e divulgado entre os colegas, famílias, no site da escola e no grupo de conversas instantâneas da turma. Nas duas propostas, é importante discutir com as crianças sobre uso, segurança e ética nas postagens em redes sociais e outros ambientes digitais.

VERBETES **RELACIONADOS:** Tecnobiografia, Multimodalidade; Texto Multimodal; Internet; Aplicativo; Software; Hardware; Cultura Escrita Digital; Multiletramento; Ambiência Digital Infantil; Gênero Textual Digital; Ambiente Digital; Alfabetização Digital; Letramento Digital; Dispositivo Digital; Interface; Navegação; Suporte Digital; Tecnologia Digital.

COLOCANDO A “MÃO NA NUVEM”

Autoras:

Walquiria Almeida de Jesus

Mônica Daisy Vieira Araújo



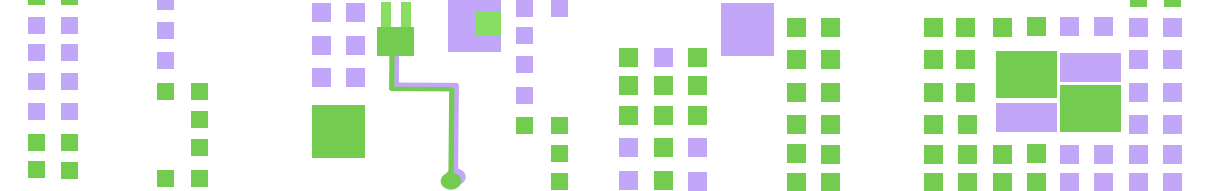
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Literatura digitalizada, lista.

AMBIENTE DIGITAL: Literatura digitalizada, redes sociais, editor de texto on-line e aplicativo de edição de imagem do gravador do smartphone.

IDADE INDICADA: 4 a 8 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Usar os instrumentos e suportes da escrita em suas diversas materialidades (lápis, caderno, teclado, tela), conforme suas funções; 2. Usar recursos multimodais na escrita de texto, quando for necessário (tipos de letra, diagramação, cor, ilustrações, esquemas, numeração, vídeos, áudios etc); 3. Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), entre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; 4. Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social;



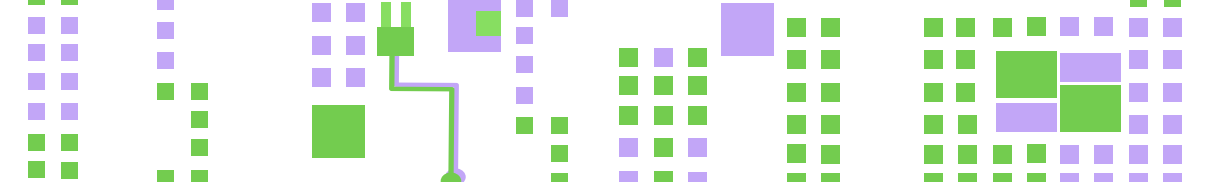
5. Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios; 4. Habilidades visuais e auditivas para usar arquivos de imagem e som; 5. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet; 6. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos; 7. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 8. Habilidade de utilizar de forma ética e responsável as tecnologias digitais; 9. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Notebook, gravador do smartphone, internet, obra de literatura digitalizada (sugestão: <https://www.escolagames.com.br/livros/umDiaNaFazenda/>), projetor de imagem, (exemplo: Data Show), editor de texto on-line (exemplo: Google Docs), aplicativo de câmera do smartphone, aplicativo de edição de imagem do gravador do smartphone.

DESCRIÇÃO: Em roda, leia uma obra de literatura digitalizada com a turma, utilizando o projetor de imagem para que todos a visualizem. Após a leitura, compartilhe os sentidos do texto que foram construídos pelas crianças e busque refletir sobre: a) Os recursos semióticos presentes na obra, texto verbal, imagem



estática, sublinhado, cores, negrito, som do narrador; b) Se já haviam lido alguma obra parecida; c) O que é necessário fazer para ler a obra. Em seguida, no computador, as crianças, em dupla, deverão escrever uma lista, colaborativamente ou com mediação do professor, com palavras que se relacionam com a história, utilizando o editor de texto on-line para que todas as crianças visualizem a produção da turma, ao mesmo tempo. Peça para que eles brinquem com cores, tamanhos, fonte das palavras e outros recursos semióticos disponíveis no documento on-line. Em outro momento, organize-os em mesas coletivas para que fiquem em seu centro os materiais que serão utilizados na aula. Eles deverão criar o personagem de que mais gostaram utilizando papéis, papelão, massinha, cola e outros materiais reutilizáveis. Depois da produção, as crianças deverão gravar um vídeo curto, com o aplicativo de câmera do smartphone, apresentando os personagens criados para postar no site ou nas redes sociais da escola e inserindo as palavras que listaram na edição do texto, o que pode ser feito com o aplicativo de edição de imagem do gravador do smartphone.

VERBETES RELACIONADOS: Ambiente Digital; Aplicativo; Cibersegurança; Cidadania Digital; Compartilhamento Digital; Cultura Escrita Digital; Cultura Maker; Cyberbullying; Digital; Escrita Digital; Ética na Internet; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Interatividade Digital; Internet; Leitura Literária Digital; Literatura Digitalizada; Livro Digitalizado; Mediação Literária Infantil Digital; Multimodalidade; Narrativa; Transmídia; Recurso Digital; Recurso Semiótico; Software; Suporte Digital; Tecnologia Digital; Texto Colaborativo; Texto Multimodal.

O MESTRE MANDOU... PROGRAMAR!



Autoras:
Walquiria Almeida de Jesus
Mônica Daisy Vieira Araújo

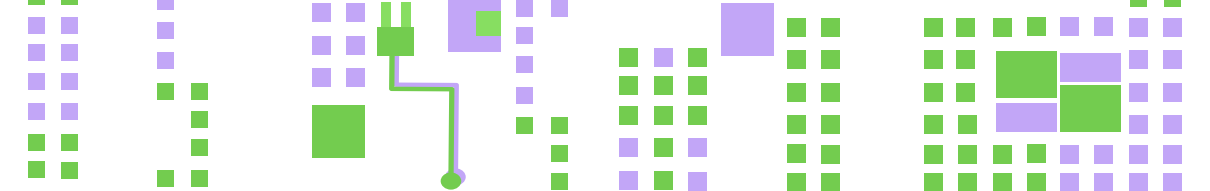
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Receita, blogs, notícias.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de conversas instantâneas, aplicativo para apresentação.

IDADE INDICADA: 5 a 8 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Usar recursos multimodais na escrita de texto, quando for necessário (tipos de letra, diagramação, cor, ilustrações, esquemas, numeração, vídeos, áudios); 2. Usar os instrumentos e suportes da escrita em suas diversas materialidades (lápis, caderno, teclado, tela), conforme suas funções; 3. Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), entre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto; 4. Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, de construir conhecimentos (inclusive escolares) e de se envolver com maior autonomia e protagonismo na vida social.

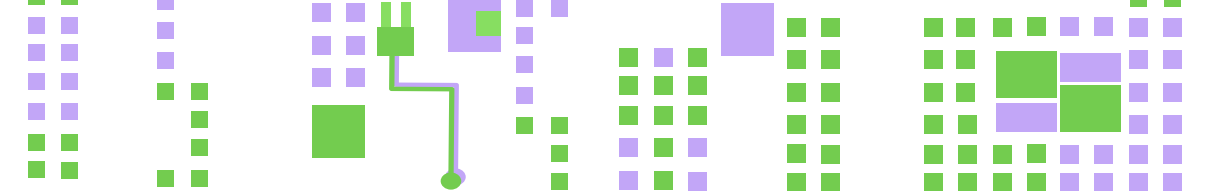


HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

DIGITAL: 1. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 4. Habilidade de compreender e analisar a diferença entre as possibilidades e restrições de uso de um ambiente digital ou gênero textual digital e os usos reais das pessoas; 5. Habilidades verbais; 6. Habilidades visuais e auditivas para usar arquivos de imagem e som; 7. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital, conforme seus potenciais de usos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Notebook, projetor de imagem (exemplo: DataShow), aplicativo de conversas instantâneas (exemplo: WhatsApp), aplicativo para apresentação (PowerPoint), folha A4 contendo tabela com 16 espaços quadriculados, lápis, materiais reutilizáveis, jogo de linguagem “Logo para Crianças” (exemplo: Doodle da Google de Comemoração de 50 anos de programação para crianças, no link <https://g.co/doodle/xyjjsc?ds=cl>), livros de histórias infantis, Receita digitais, blogs, notícias digitais.

DESCRIÇÃO: Em roda, projete para a turma o jogo de linguagem “Logo para crianças” e peça que indiquem o que é necessário fazer para atingir o objetivo do jogo. Em seguida, converse com a turma sobre: a) Como foi jogar? b) Quais dificuldades tiveram? c) O que é importante fazer para jogar? Depois, explique às crianças que haverá ainda um jogo parecido, mas o objetivo será encontrar palavras. Entregue para cada uma a folha A4 com o desenho de uma tabela com 16 espaços quadriculados e com o escrito, em cada quadrado, de uma palavra relacionada a histórias, receitas, notícias,



blog, livros lidos pela turma com diversidade de estruturas, canônicas ou não canônicas. Cada criança deverá ter um avatar que buscará as palavras. Para isso, elas deverão criar com materiais reutilizáveis o seu avatar. A ação consiste em posicionar o avatar na folha quadriculada, no quadrado indicado pelo professor, e seguir seus comandos. O mestre mandou... programar: (mover para frente, mover para trás, mover para baixo, mover para cima) para chegar até a palavra desejada naquela rodada. Os caminhos poderão ser feitos em dois sentidos: o sentido horário (direita) ou o sentido anti-horário (esquerda) da folha quadriculada. Ao chegar a cada palavra, a criança deverá escrever na folha o termo encontrado. Faça quantas rodadas achar pertinente e estimulante para a turma. Pode ser jogado individualmente ou em grupo, marcando o tempo máximo para que cheguem às palavras. Para crianças que ainda não estão alfabetizadas, as palavras podem ser substituídas por letras do alfabeto, emojis ou outro elemento.

VERBETES RELACIONADOS: Ambiente Digital; Aplicativo; Cultura Escrita Digital; Cultura Maker; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Interatividade Digital; Internet; Multimodalidade; Recurso Digital; Recurso Semiótico; Softwares; Suporte Digital; Tecnologia Digital; Texto Colaborativo.

INVESTIGADORES DE NOTÍCIAS

Autoras:

Ludymilla Moreira Morais

Isabel Cristina da Silva Frade

Cheila Xavier dos Reis



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura e oralidade.

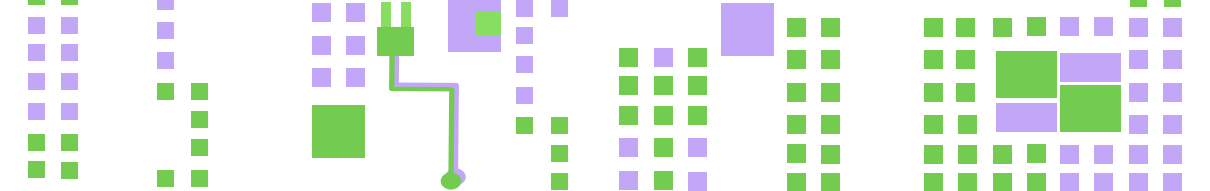
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Notícias.

AMBIENTE DIGITAL: Site de busca, site jornalístico.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Antecipar conteúdos de textos a serem lidos em função de seu suporte, seu gênero e sua contextualização; 2. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 3. Construir compreensão global do texto lido; 4. Participar das interações cotidianas em sala de aula; 5. Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão; 6. Compreender, utilizar e criar tecnologias de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

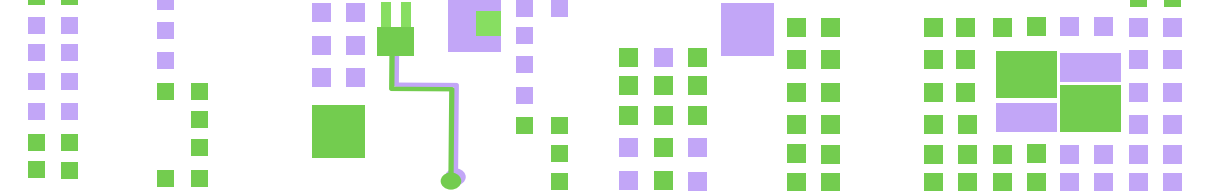
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Saber fazer buscas com a palavra-chave adequada, recuperar a informação e avaliar; 2. Analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 3. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 4. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet; 5. Reconhecer as ferramentas de busca e



de busca avançada; 6. Reconhecer, avaliar, regular as ferramentas de coleta de dados pessoais durante o uso de dispositivos digitais e internet; 7. Reconhecer mensagens, notícias, vídeos e todos os tipos de comunicações falsas; 8. Habilidade de criar e consumir de forma crítica conteúdos; 9. Habilidade de utilizar de forma ética e responsável as tecnologias digitais.

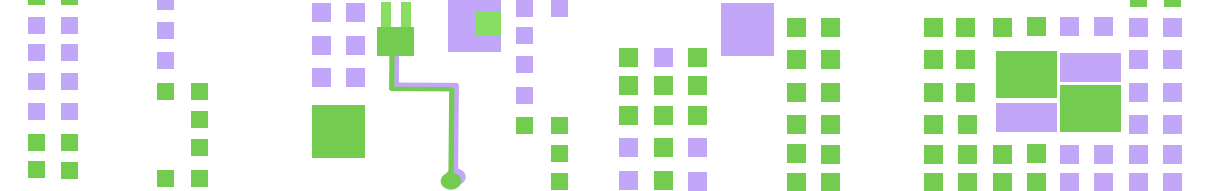
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computadores, site de busca (exemplo: Google) e lápis de cor ou giz para marcação em etiquetas, site jornalístico, papel A4, lápis, caneta.

DESCRIÇÃO: Em roda, acesse uma notícia em um site jornalístico e converse com a turma sobre o gênero notícia, apresentando as características desse gênero e explique que irão aprender sobre dicas para investigar se uma notícia é falsa (fake news) ou verdadeira. Escolha publicações da mesma temática que sejam de interesse da turma. Procure em sites de busca notícias falsas e verdadeiras do mesmo tema ou, caso não encontre, mude algumas informações como: data, local, conceitos, informações numéricas, estatísticas. Exagere um acontecimento, omita informações importantes, misture as causas e efeitos. Em seguida, imprima uma ou mais notícias que foram manipuladas e entregue cópias impressas para cada grupo analisar, utilizando as seguintes etiquetas: falsa, verdadeira, ainda é cedo para afirmar, exagerada, insustentável, verdadeiro/mas contraditório. Indique para as crianças os itens (recupere os elementos modificados na notícia) que podem ser indicadores de uma notícia verdadeira ou falsa. Dê instruções antes que comecem a etiquetar e analisar, para que comparem as notícias manipuladas com outras fontes. Para a comparação, indique que eles: a) Busquem em sites de busca outras notícias sobre o mesmo tema: dados estatísticos, notas de rodapé,



nomes de instituições, de pessoas, referências de um local etc., em locais seguros como instituições públicas de pesquisa e ensino; b) Examinem informações sobre as fontes da notícia distribuída em sala de aula e de outras notícias; c) Investiguem se as fontes são provenientes de sites institucionais ou de especialistas sobre o tema ou opiniões de leigos; d) Desconfiem de links suspeitos e investiguem o que outras pessoas acham sobre essas fontes e dados da notícia; e) Verifiquem se aparece publicidade e de que tipo nas notícias analisadas, para verificar o vínculo da notícia com interesses comerciais; f) Busquem as referências de pesquisa de opinião (IBOPE, DataFolha) usadas pelas notícias e estabeleçam comparações; g) Leiam atentamente todo o texto e procurem verificar se houve mudança na relação entre causa e efeito, para deturpar ou defender um ponto de vista ideológico; h) Analisem se houve exagero em relação ao que foi realmente tratado no corpo da notícia. Em roda, depois que elas tiverem feito a pesquisa em diferentes locais e tiverem etiquetado, discutam o que é comum e o que é diferente em cada recorte jornalístico. Busque saber como utilizaram as etiquetas e debatam coletivamente sobre quais fragmentos das notícias foram marcados com qual etiqueta. Relate como e o que foi alterado, retomando as descobertas das crianças. Conclua os debates com os alunos a partir das seguintes perguntas: O que vocês aprenderam para diferenciar notícias falsas de verdadeiras? As etiquetas de verdadeiro ou falso são suficientes para analisar uma notícia? Produza uma lista, para ser divulgada no site ou nas redes sociais da escola, do que é necessário fazer ao ler uma notícia para descobrir se é verdadeira ou não.

VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Algoritmos; Atividade Digital; Atividade Digitalizada; Cibersegurança; Cidadania Digital; Cultura Digital; Escrita Digital; Ética na Internet; Fake News; Ferramenta



Digital; Hipertexto; Inteligência Artificial; Infodemia;
Leitura Digital; Letramento Digital; Multimídia;
Multiletramento; Multimodalidade; Linguagem On-
Line; Recurso Semiótico; Sociedade da Informação;
Sociedade do Conhecimento; Tecnologia de Informação
e Comunicação; Tecnologia Digital; Texto Digital; Texto
Multimodal.

CRIANDO O MEU PRIMEIRO CLIPE!



Autores:

Vítor Diniz

Larissa Emerick

Luiza Mendes

Luiza Lima

Marlene Cristine

Mônica Daisy Vieira Araújo

EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Compreensão e valorização da cultura escrita, produção de texto.

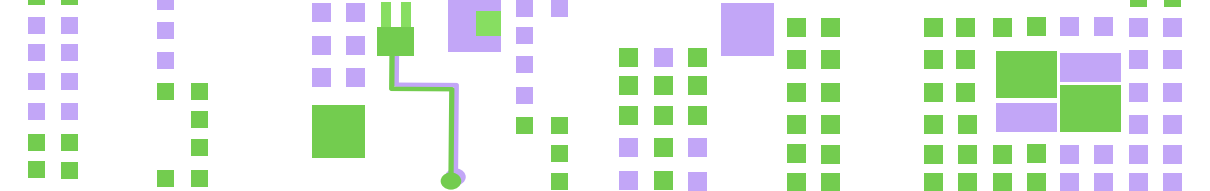
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Clipe.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de apresentação.

IDADE INDICADA: 4 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Saber usar objetos de escrita presentes na cultura escolar; 2. Usar objetos de escrita na cultura escolar; 3. Conhecer usos e funções sociais da escrita; 4. Compreender e valorizar o uso da escrita com diferentes funções, em diferentes gêneros; 5. Produzir textos escritos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação; 6. Revisar e reelaborar a própria escrita.

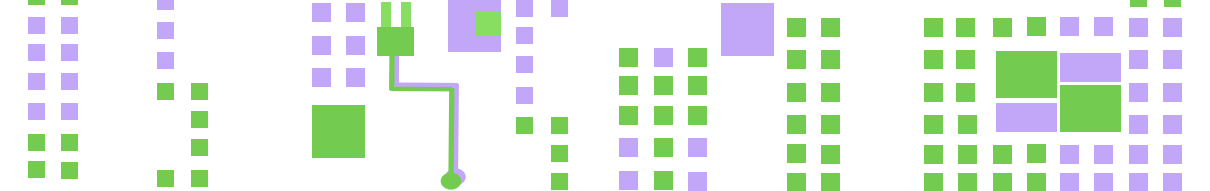
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 2. Habilidade de manejar o dispositivo digital e os programas, sabendo utilizar o teclado; 3. Habilidades visuais e auditivas para usar arquivos de imagem e som; 4. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 5. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na



internet, conforme o ambiente e o gênero textual digital, de forma ética e segura; 6. Habilidade de respeitar as diferenças culturais, emocionais, socioeconômicas, de gênero, étnicas, religiosas, linguísticas, de costumes, de tradições, físicas, políticas, de organização familiar, entre outras.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Câmeras de smartphones ou tablets, computador, aplicativo de apresentação (exemplo: PowerPoint) e projetor de imagem (exemplo: DataShow).

DESCRIÇÃO: Em roda, proponha à turma fazer registros fotográficos das atividades realizadas no dia a dia da escola com o smartphone. Verifique os conhecimentos prévios das crianças em relação ao uso do equipamento, ensinando-as como manusear adequadamente, como fotografar, armazenar e compartilhar as fotos na nuvem. Propor a elas um teste: fotografar um objeto ou uma cena e observar os resultados. Com isso, poderão perceber quem tem dificuldade de enquadramento, de uso do aparelho, de armazenamento da imagem. Em seguida, as crianças irão iniciar os registros das diversas atividades e tarefas desenvolvidas em sala de aula, usando os materiais do dia a dia e também os eventos realizados fora daquele ambiente. No início dos registros fotográficos das atividades, elas podem fotografar os mais variados objetos de escrita utilizados na escola, mas a ação didática pode expandir para registros de outras naturezas. Em seguida, organizarão suas fotos na nuvem por categorias (objetos da escrita, momentos de leitura, excursões, festas etc.), desenvolvendo assim a capacidade de observação de características e agrupamento por base em classificação. Em seguida, irão criar um clipe com legendas a partir de suas principais fotos (escolhidas pelas crianças), respeitando a linha do tempo (desenvolver a noção da temporalidade), com o aplicativo de apresentação, de modo a utilizar os



recursos do aplicativo e, ao final, transformar em vídeo. Com crianças menores, a produção dos clipes pode ser feita coletivamente. Ao final, apresente aos pais e à comunidade escolar os clipes criados, em um “coquetel infantil” também organizado pelas próprias crianças, no qual podem fazer, elas mesmas, receitas simples de comidinhas e docinhos. Envie convites aos pais e faça um ambiente enfeitado, que dê às crianças o orgulho de sua produção. Projete os clipes com músicas animadas e uma foto da própria criança (com o nome embaixo) antes de seu clipe. Deixe-as servir seus convidados com os quitutes. Posteriormente, publique os clipes nas redes sociais, no site ou no grupo do aplicativo de conversas instantâneas da turma. Neste momento, converse com a turma sobre postagens nesses ambientes digitais e reflita sobre o que é uma rede social, site ou aplicativo de mensagens instantâneas, por que postar, quem pode ver a postagem, se é seguro postar nesses ambientes digitais da escola e os motivos da segurança, direitos autorais e autorização para postagem da voz de cada criança.

VERBETES RELACIONADOS: **Ambiência Digital Infantil;** **Etnobiografia;** **Compartilhamento Digital;** **Computação em Nuvens;** **Escrita Digital;** **Hipermídias;** **Multimodalidade;** **Recurso Semiótico;** **Aplicativo;** **Software;** **Letramento Digital;** **Suporte Digital;** **Texto Multimodal;** **Linguagens Múltiplas.**

EU, ELA, ELE E NOSSO NOME!

Autoras:

Maria de Lourdes Germano

Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Apropriação do sistema alfabético de escrita.

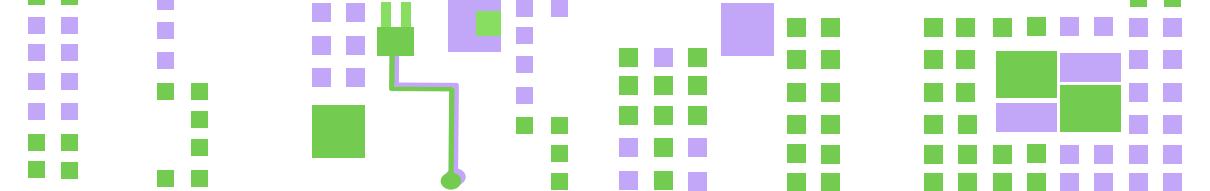
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Crachás e lista de nomes.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de edição de texto on-line.

IDADE INDICADA: 5 a 7 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Distinguir letras com traçados semelhantes, maiúsculas de imprensa; 2. Escrever letras maiúsculas e minúsculas de imprensa; 3. Escrever palavras significativas; 4. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor; 5. Dominar convenções gráficas; 6. Compreender a orientação e o alinhamento da escrita da língua portuguesa; 7. Compreender a categorização gráfica e funcional das letras.

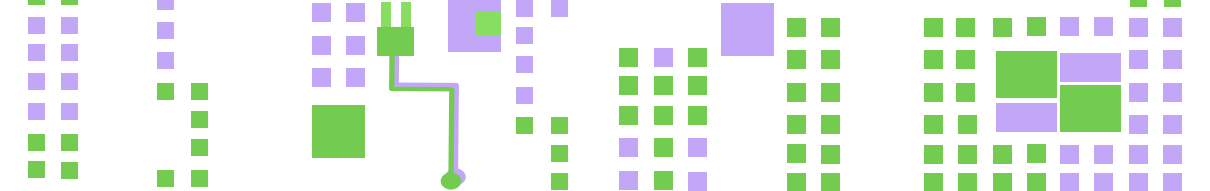
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 2. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 3. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos; 4. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura; 5. Habilidade de digitar com diferentes



fontes, tamanhos, formatos e cores; 6. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Tablet ou computador, aplicativo de editor de texto on-line (exemplo: Google Docs), crachás com os nomes das crianças e projetor de imagem (exemplo: DataShow).

DESCRIÇÃO: Em uma roda, distribuir os crachás com os seus respectivos nomes para as crianças. Explicar que vão usar o editor de texto on-line para escrever seus nomes e poderão conferir as letras do crachá. Em seguida, discuta sobre o editor de texto on-line: a) O que ele é; b) Para que serve; c) A segurança de compartilhar a produção de texto com outras pessoas. Peça para que liguem os computadores e abram o editor de textos on-line na nuvem e iniciem a escrita do seu nome. A professora pode ser a primeira a escrever o próprio nome no editor de textos on-line e as crianças podem opinar sobre os recursos que ela vai apresentando para registrar seu nome. No momento de cada criança escrever o seu nome, como será produzido em um editor de texto compartilhado, onde todas as crianças da turma verão a produção dos colegas ao mesmo tempo em que escrevem o seu nome, será necessário orientar para que foquem na escrita deles e não interfiram na produção do colega. As crianças deverão explorar a ferramenta e escolher: a) O tipo e o tamanho da fonte; b) Os efeitos de texto, cores, maiúsculas e minúsculas, sublinhado, movimento, entre outros recursos semióticos da escrita disponíveis no editor de texto on-line. Será um bom momento também de conhecer a função de desfazer digitação. Em seguida, projete as produções das crianças no projetor de imagens e peça que cada uma delas explique o que fez com o seu nome.



VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Multimodalidade; Aplicativo; Texto Colaborativo; Interatividade Digital; Interação Digital; Usabilidade; Cultura da Participação; Escrita Digital; Ambiente Digital; Compartilhamento Digital.

FOTOTIRINHA

Autores:

Darsoni de Oliveira Caligorne

Cristiane Pereira de Avelar

Mônica Daisy Vieira Araújo



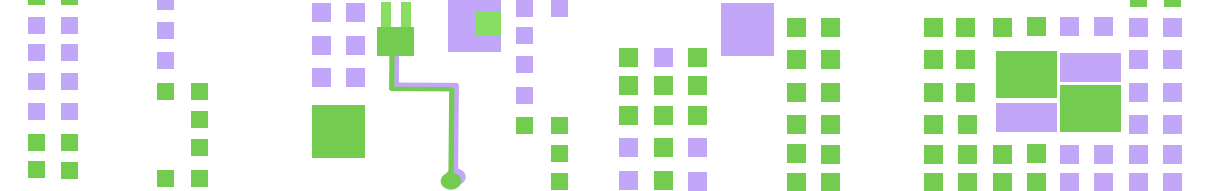
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, oralidade, produção de texto, leitura.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Fototirinha, hashtag.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de apresentação, site de busca.

IDADE INDICADA: 5 a 8 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação; 2. Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto; 3. Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e a diagramação específica de cada um desses gêneros; 4. Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos; 5. Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto de produção e circulação - os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero, utilizando estratégias



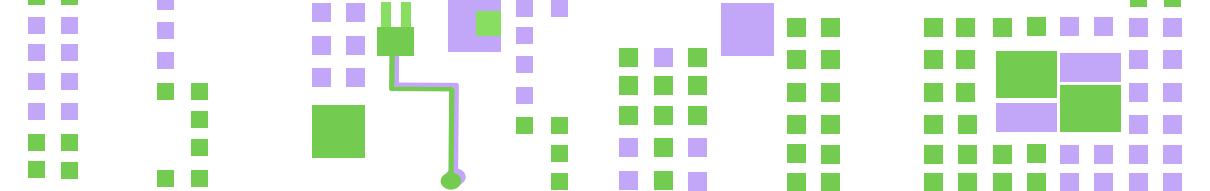
de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia e pontuação em textos, editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/ alterando efeitos, ordenamentos etc.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

DIGITAL: 1. Habilidade de navegação; 2. Habilidades visuais e auditivas; 3. Habilidade de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 4. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 5. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 6. Habilidade de compreender e analisar a diferença entre as possibilidades e restrições de uso de um ambiente digital ou gênero textual digital e os usos reais das pessoas; 7. Habilidade de criar e consumir de forma crítica os conteúdos.

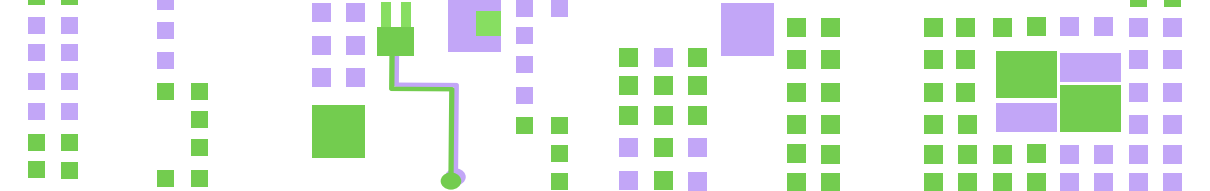
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Smartphone, computador, site de busca e aplicativo de apresentação (exemplo: PowerPoint), tirinha, aplicativo de câmera do smartphone.

DESCRIÇÃO: Em roda, conversar com a turma sobre: a) Os bichos de que mais gostam; b) Se as crianças têm animais de estimação; c) Quais animais já viram. Faça uma lista dos animais de que elas mais gostam. Acesse um site de busca de internet para localizar imagens em realidade aumentada dos bichos listados e projete a tela para toda a turma acompanhar. Explique sobre: a) O que essas imagens em 3D têm de diferente? e b) Que o mesmo processo de busca pode ser feito utilizando o smartphone, sendo possível mover o animal pelo ambiente, bem como interagir com a imagem projetada, aproximando ou modificando o ângulo em



que ele está. Em seguida, cada dupla deverá utilizar o smartphone para pesquisar um animal em 3D da lista feita pelas crianças no site de busca para explorar os seus efeitos sonoros e os movimentos e tirar prints da tela com o animal em várias posições e espaços da escola. Em seguida, proponha a criação de uma tirinha com a sequência de fotos dos animais. Nesse momento, apresente exemplos de tirinhas, seus objetivos, contexto de circulação, uso de recursos semióticos, linguísticos e expressivos. Depois, cada dupla deverá baixar as fotos para o aplicativo de apresentações, criar uma narrativa abaixo de cada foto e uma hashtag da tirinha. As crianças que ainda não dominam a escrita alfabética podem fazer o registro com a ajuda do professor. Ao final, cada criança deverá apresentar a sua produção para a turma. Nesse momento, discuta sobre: a) O que a turma achou do texto de cada foto? b) A relação entre imagem e texto verbal tem coerência? c) O que é necessário para a compreensão do texto ficar melhor? Incentive-os a dar sugestões para melhorar o texto. Registre as dicas da turma no quadro e, com a lista das dicas finalizadas, cada dupla irá filmar com o uso do aplicativo de câmera do smartphone, dando uma dica de produção dos textos da tirinha. Essa filmagem poderá ser postada no site ou na página da plataforma de compartilhamento de vídeos da escola. Nesse momento, é importante discutir com as crianças sobre postagens de fotos em redes sociais, sites e aplicativos de conversas instantâneas de modo que reflitam sobre: a) Por que postar; b) Quais as características do ambiente digital; c) Segurança da postagem; d) Autoria na internet; e) Autorização de uso da imagem pelos pais.

VERBETES RELACIONADOS: Realidade Aumentada; Atividade Digital; Multiletramento; Multimodalidade; Plataformas Digitais; Letramento Digital; Multimodalidade; Texto Multimodal; Plataforma Digital; Aplicativo; Software; Hardware; Virtual; Dispositivo



Digital; Internet; Ambiente Digital; Alfabetização Digital; Hashtag; Booktuber; Plataforma Digital; Literatura Interativa; Interatividade Digital; Gênero Textual Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Ferramenta Digital; Escrita Digital; Cultura Escrita Digital; Computação em Nuvens; Cultura de Participação; Compartilhamento Digital.

REESCRITA DE TEXTO

Autor:

Darsoni de Oliveira Caligiorne



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Produção de texto, oralidade, leitura.

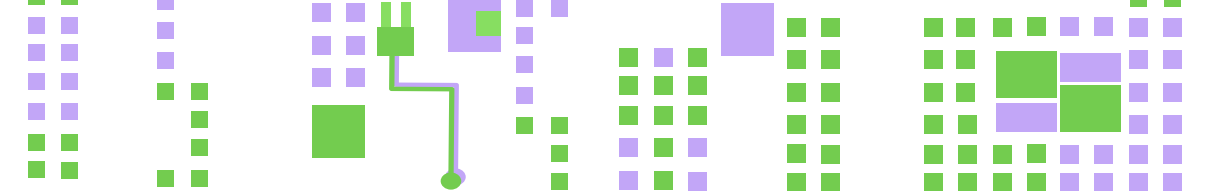
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Cantiga de roda.

AMBIENTE DIGITAL: Editor de texto on-line, aplicativo de apresentação e plataforma de compartilhamento de vídeo.

IDADE INDICADA: 8 anos.

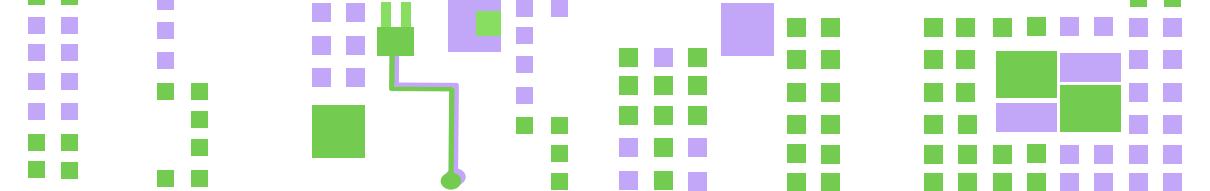
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital; 2. Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação; 3. Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos; 4. Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de computação; 2. Habilidade de navegação; 3. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 4. Habilidade de analisar as experiências de uso de leitura e da escrita em um contexto definido; 5. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital, conforme seus potenciais de uso.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, projetor de imagem (exemplo: Data Show), editor de texto on-line (exemplo: Google Docs), aplicativo de gravação de voz do smartphone, plataforma de compartilhamento de vídeo (exemplo: YouTube), livro digitalizado “Era uma vez uma gota de chuva” de Judith Anderson (ilustrado por Mike Gordon, traduzido por Vera Caputo – São Paulo: Scipione, 2010) e o vídeo da cantiga “De gotinha em gotinha” da banda Palavra Cantada (de Sandra Peres / Zé Tatit - Faixa do DVD de animações “Vem dançar com a gente”).

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com as crianças sobre as nuvens do céu, perguntando sobre: a) Quem já observou uma nuvem? b) O formato da nuvem é igual? c) Quais são as cores da nuvem? d) Todos os dias aparecem nuvem no céu? Busque promover o desenvolvimento das capacidades relativas à oralidade de modo a orientá-las sobre a atenção que devem ter enquanto os colegas estiverem falando, a escolha do momento certo para iniciar uma fala e quais expressões empregar, mostrando respeito e cordialidade uns com os outros. Em seguida, leia a história digitalizada “Era uma vez uma gota de chuva” de Judith Anderson para toda a turma, apresentando a história e a autora, utilizando um projetor de imagem. Explore a capa do livro, peça que observem as imagens que a compõem. Levantem hipóteses sobre a história e depois assistam ao vídeo da cantiga “De gotinha em gotinha” do Palavra Cantada. Em roda, converse com as crianças sobre a letra da cantiga, refletindo sobre: a) Qual o título do texto? b) Qual o nome do(s) autor(es)? c) Como as palavras da cantiga são organizadas (versos e estrofes)? d) Como o autor brinca com as palavras nesse texto? e) Por que as autoras brincam com as palavras na cantiga? f) O que ela espera ao escrever uma cantiga? Em seguida, proponha para as crianças criarem uma nova letra para a cantiga, mudando a parte final dos versos. Utilizando



o computador com o editor de texto on-line, cada dupla deverá escolher uma estrofe diferente para recriar o final. Deixe disponível a letra da cantiga no quadro ou nos computadores. Depois da produção da estrofe e da revisão, que pode ser feita de forma que uma dupla leia a da outra, leia a reescrita da nova cantiga para ver se ficou divertida. As crianças irão cantar e gravar a nova letra, utilizando o aplicativo de gravação de voz do smartphone. Poste a gravação nas redes sociais da escola, no site ou no grupo do aplicativo de mensagens instantâneas da turma. Nesse momento, converse com a turma sobre postagens nesses ambientes digitais e reflita sobre o que é uma rede social, site ou aplicativo de mensagens instantâneas; por que postar; quem pode ver a postagem; se é seguro postar nesses ambientes digitais da escola e os motivos da segurança, direitos autorais e autorização para postagem da voz de cada criança.

VERBETES RELACIONADOS: Literatura Digitalizada; Computação em Nuvem; Compartilhamento Digital; Narrativa Transmídia; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Multimodalidade; Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Aplicativo; Atividade Digital; Atividade Digitalizada; Ferramenta Digital; Multiletramento; Plataformas Digitais; Texto Digital; Mídia Digital; Plataforma Digital; Software; Leitura Literária Digital.

TELA OU PAPEL? VOZ E ATENÇÃO!

Autores:

Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira

Mônica Daisy Vieira Araújo



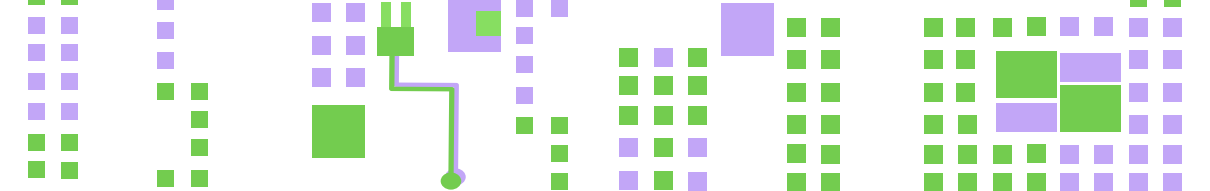
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Fábula.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de edição de texto, livro digitalizado de fábula, sites, plataformas digitais e redes sociais.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 2. Identificar finalidades e funções da leitura a partir do reconhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 3. Antecipar conteúdos de textos a serem lidos em função de seu suporte, seu gênero e sua contextualização; 4. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 5. Buscar pistas textuais, intertextuais e contextuais para ler nas entrelinhas (fazer inferências), ampliando a compreensão; 6. Construir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 7. Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; 8. Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto e marcadores de tempo, de espaço e de fala de personagens; 9. Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão.

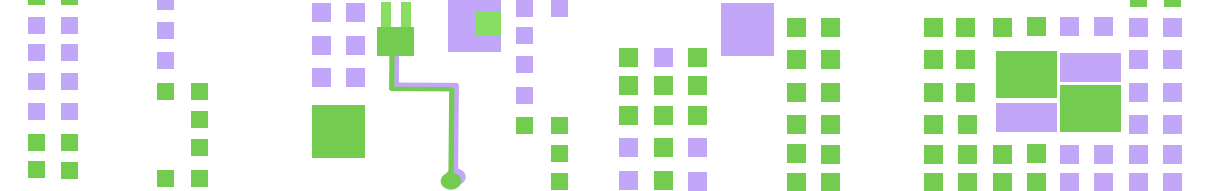


HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

1. Habilidades de computação; 2. Habilidades visuais e auditivas; 3. Habilidades de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 4. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 5. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 6. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 7. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 8. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura.

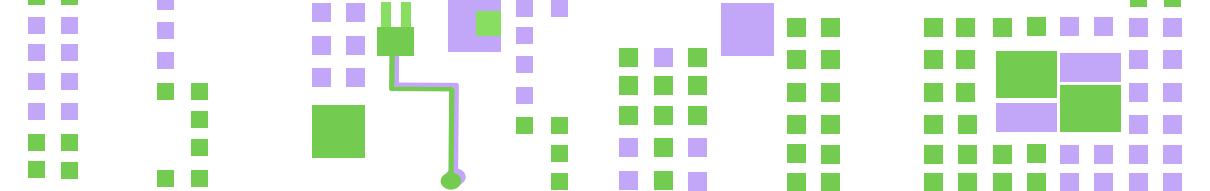
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, smartphone ou tablet, fones de ouvido ou caixa de som, arquivo de áudio com a fábula narrada a ser apresentada ou livro digitalizado da história, texto digitalizado da fábula, aplicativo de edição de texto (exemplo: Word), livro digitalizado de fábula, sites, plataformas digitais e redes sociais.

DESCRIÇÃO: Em roda, explique às crianças que elas irão ler uma fábula que está no computador e que, ao mesmo tempo, irão escutar a sua narração pelo fone de ouvido ou coletivamente em caixa de som. O objetivo proposto será acompanhar o texto escrito na tela enquanto elas escutam a narração da fábula e, caso percam a localização do texto escrito na tela, devem parar o áudio e se localizar novamente com a mediação da professora. Em seguida, individualmente ou em grupos pequenos, instrua as crianças no início das atividades para revezarem com o uso do computador - enquanto um grupo lê, o outro faz uma atividade. Nesse momento, é importante ensinar os comandos de desligar



e religar o áudio e rolar o texto na tela. Após iniciarem a audição do texto narrado, é importante mediar se as crianças estão conseguindo rolar o texto escrito na tela de acordo com o áudio. Durante toda a realização da atividade, registre a participação das crianças e o grau de autonomia delas na leitura. Ao final, em roda, discuta sobre: a) A experiência que tiveram em ouvir e ler/acompanhar o texto escrito; b) Se conseguiram ler até o fim enquanto ouviam o áudio; c) Se utilizaram algumas palavras ou expressões para que servissem de pistas no decorrer da leitura do texto escrito na tela; d) A diferença entre ler o texto escrito e escutar o texto em áudio; e) Quais sensações tiveram; f) Se escutar é mais fácil para compreender o texto do que lê-lo. Em outro momento, em dupla, as crianças deverão visitar sites ou redes sociais de podcasts infantis para conhecer e depois realizar uma discussão sobre as características do podcast. Em seguida, proponha que as duplas criem dois episódios de podcast sobre a fábula lida e escutada, mas devem criar também um final diferente. O primeiro episódio será realizado sem o final da história e incluirá um *spoiler* do desfecho com o uso de um som que remeta ao que irá acontecer na história, por exemplo, “a formiga ficou chorando muito” (com um som de choro). No segundo, com o final da história, elas podem fazer o roteiro escrito para que depois o gravem no aplicativo de gravar áudio do smartphone ou em um aplicativo de criação de podcast. Após o término da atividade, ela poderá ser disponibilizada no site ou no blog da escola, no grupo de conversas instantâneas da turma ou, até mesmo, em uma conta da turma ou da escola criada em um aplicativo de serviço de *streaming* de música.

VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Aplicativo; Artefato Digital; Atividade Digital; Cibersegurança; Cidadania Digital; Compartilhamento Digital; Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Digitalizado; Dispositivo Digital; Livro



Digital/ E-Book; Escrita Digital; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Interatividade Digital; Internet; Letramento Digital; Literatura Digitalizada; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil; Mídia Digital; Multiletramentos; Multimodalidade; Plataformas Digitais; Podcast; Programa; Spoiler; Stream; Suporte Digital; Tecnologia Digital; Texto Colaborativo; Texto Multimodal.

MEME AUTORRETRATO

Autor:

Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura, produção de texto e oralidade.

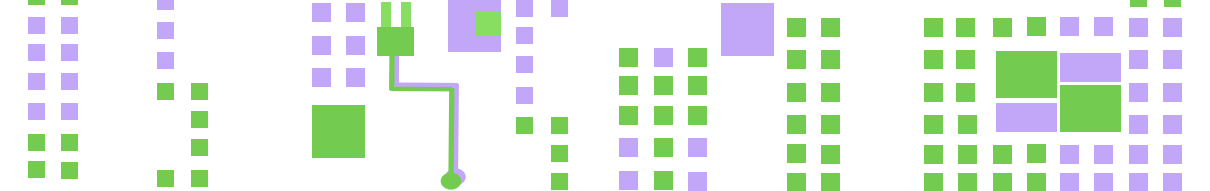
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Autorretrato e meme.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de edição de texto, sites, plataformas digitais, programa para a criação de memes e redes sociais.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e de circulação da escrita na sociedade; 2. Desenvolver capacidades específicas para escrever; 3. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 4. Identificar finalidades e funções da leitura, a partir do reconhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 5. Produzir textos escritos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação; 6. Revisar e elaborar a própria escrita, segundo critérios adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação previsto; 7. Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; 8. Desenvolver a expressão de ideias complexas por meio da escrita de textos simples em gêneros textuais digitais.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidades de computação; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidade de compreender e analisar a diferença entre as possibilidades e restrições de uso e práticas realizadas em um ambiente digital

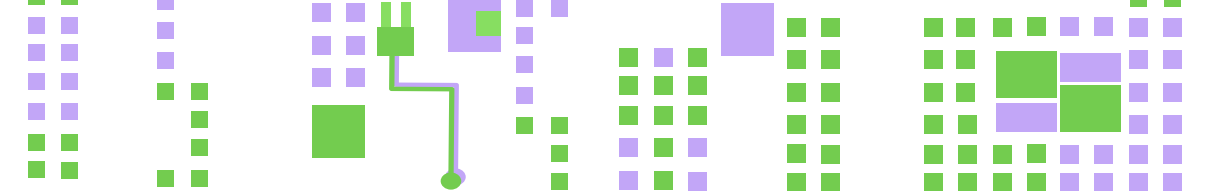


ou gênero textual digital e os usos reais das pessoas;

4. Habilidade de compreender e analisar o processo de virtualização de uma informação com humor na internet;
5. Habilidade de identificar e analisar a maneira como as informações e as tendências culturais se propagam nos ambientes digitais;
6. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos;
7. Habilidade de identificar, analisar e responder a uma demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso;
8. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura;
9. Habilidade de identificar e compreender as sensações de familiaridade, relevância e pertencimento com humor a um conteúdo viral.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, programa para a criação de memes (sugestões: 1ª MemeGenerator: <https://memegenerator.net/>, 2ª Memes do Imgur: <https://imgur.com/memegen> e 3ª Imgflip: <https://imgflip.com/memegenerator>), smartphone, foto pessoal ou selfie, folhas de papel A4, canetas coloridas, aplicativo de edição de texto (exemplo: Word), sites, plataformas digitais e redes sociais.

DESCRIÇÃO: Em roda, discuta com as crianças sobre: a) O que são e o significado dos memes; b) A representatividade deles nos ambientes digitais (por qual motivo eles viralizam?); c) Quem pode criar um meme; d) O processo autoral; e) Situações em que é ruim falar sobre outras pessoas ou coisas (problematizar as questões éticas); f) Onde geralmente eles são encontrados ou a que eles são associados; g) compartilhamento de conteúdos na internet. Em seguida, divida a turma em grupos e peça para as crianças criarem memes com seus próprios rostos (fotografias ou selfies). Escolha uma temática atual para que elas consigam se organizar melhor na criação dos memes, por exemplo, “alimentação



saudável". Diante disso, reflita com as crianças sobre: a) A produção textual e a adequação vocabular, inclusive se o uso do internetês é correto ou não nesse processo de criação e produção escrita; b) Se o humor dos memes tem limite; c) Se o humor é suficiente para viralizar um meme (precisa ter sentido e contexto?); d) O uso correto e a sobrevivência deles em ambientes digitais; e) Os excessos e o desrespeito no meio virtual com qualquer pessoa. Em seguida, decida com toda a turma em qual ambiente digital os memes serão compartilhados. Nesse momento, é importante que as crianças consigam refletir sobre: a) Quais ambientes digitais elas mais utilizam em seu dia a dia; b) Como os memes criados vão circular e ser aceitos nesses ambientes; c) Se são realmente amigos os "amigos virtuais". Após o término da atividade, disponibilize os memes criados pelas crianças no site e nas redes sociais da escola ou nos grupos de aplicativos de mensagens instantâneas.

VERBETES RELACIONADOS: Ambiente Digital; Aplicativo; Artefato Digital; Atividade Digital; Cibersegurança; Cidadania Digital; Compartilhamento Digital; Convergência Cultural; Cultura de Participação; Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Cyberbullying; Digital; Dispositivo Digital; Escrita Digital; Ética na Internet; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Interatividade Digital; Internet; Internetês; Leitura Digital; Letramento Digital; Linguagem On-Line; Mídia Digital; Multiletramentos; Multimodalidade; Plataformas Digitais; Recurso Semiótico; Selfie; Suporte Digital; Tecnobiografia; Tecnologia Digital; Texto Digital; Texto Multimodal; Viralização; Virtual.

MEMEPÉDIA

Autor:

Carlos Alexandre Rodrigues de Oliveira



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Meme.

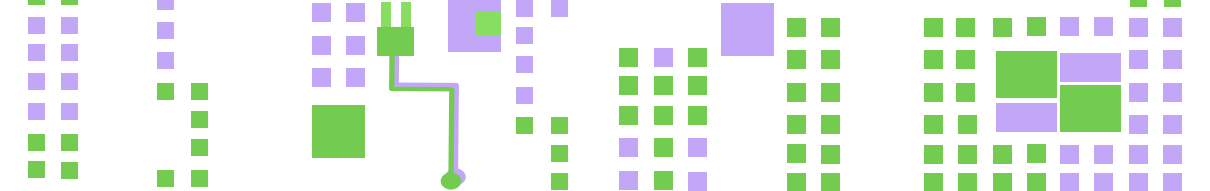
AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de edição de texto, sites, plataformas digitais, redes sociais e museu de memes.

IDADE INDICADA: 8 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e de circulação da escrita na sociedade; 2. Compreender diferenças entre a escrita alfabética e outras formas gráficas; 3. Compreender a natureza alfabética do sistema de escrita; 4. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 5. Saber ler reconhecendo globalmente as palavras; 6. Identificar finalidades e funções da leitura, a partir do reconhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 7. Produzir textos escritos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação; 8. Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos; 9. Desenvolver a expressão de ideias complexas por meio de um conceito simples, baseado no contexto, na origem e no uso frequente de gêneros textuais digitais.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

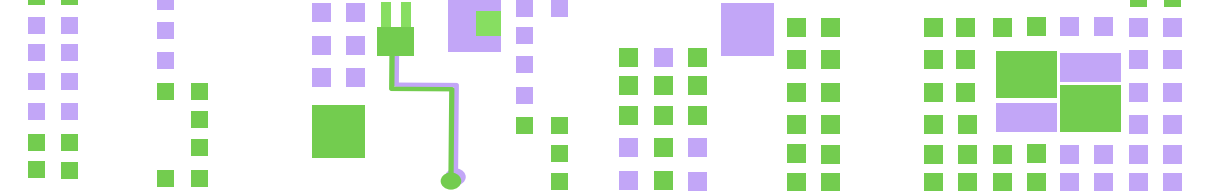
DIGITAL: 1. Habilidades de computação; 2. Habilidades de navegação; 3. Habilidade de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 4. Habilidade de compreender a diversidade cultural e



semiótica na comunicação digital; 5. Habilidade de criar e consumir de forma crítica os conteúdos; 6. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 7. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 8. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura; 9. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou smartphone, com acesso à internet, folhas de papel A4, revistas, jornais, canetas, lápis de cor e canetinhas coloridas, aplicativo de edição de texto (exemplo: Word), sites, plataformas digitais, redes sociais e o Museu Virtual de Memes (exemplo: <https://museudememes.com.br/>).

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com as crianças sobre a origem e a evolução dos memes, além de debater com elas sobre os memes que conhecem, que são famosos e estão em circulação nas redes sociais, internet, revistas, jornais ou outros suportes a que elas têm acesso. Em seguida, as crianças devem pesquisar no site do Museu dos Memes os que existem com uma determinada letra do alfabeto (como, por exemplo, “Aranha verde e preta”, “Bola de vidro”, “Casa de papel”), a sua representatividade, o seu significado (implícito ou não) e o ano em que ele apareceu/circulou. Divida a turma em duplas e distribua as letras do alfabeto, para que realizem a pesquisa de 5 a 10 memes por duplas, referentes às letras que foram distribuídas a elas. Após a pesquisa, deverão apresentá-las à turma e iniciar a produção das páginas da Memepédia com os memes pesquisados. A Memepédia deve ser elaborada em ordem alfabética, em folha de papel A4, da seguinte forma: 1) Nome pelo



qual o meme ficou conhecido; 2) Descrição do meme; 3) Motivo a que o meme se referia; 4) Releitura do meme (desenhar o meme ou fazer uma colagem com figuras de revistas, jornais etc.). Durante todo o desenvolvimento da atividade, todas as crianças devem ser estimuladas à (re)criação, ao debate sobre o tema dos memes pesquisados e à motivação no processo autoral dos trabalhos. Ao final da produção, todas as apresentações devem ser organizadas em ordem alfabética e podem ser disponibilizadas em vários formatos: “livro de memes”, apresentação de slides, mural virtual, varal de memes (com pregadores de roupas), exposição de memes na escola, álbum de memes (utilizar o smartphone para o registro das imagens), blog da escola.

VERBETES RELACIONADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Aplicativo; Artefato Digital; Atividade Digital; Cibersegurança; Cidadania Digital; Compartilhamento Digital; Convergência Cultural; Cultura de Participação; Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Dispositivo Digital; Livro Digital/E-Book; Escrita Digital; Ética na Internet; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Internet; Internetês; Leitura Digital; Letramento Digital; Linguagem On-Line; Multiletramentos; Multimodalidade; Navegação; Plataformas Digitais; Programa; Recurso Semiótico; Suporte Digital; Tecnologia Digital; Texto Multimodal; Viralização; Virtual.

TEM AQUI E ALI?

Autoras:

Betina Tavares Ribeiro

Ludymilla Moreira Morais



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura e oralidade.

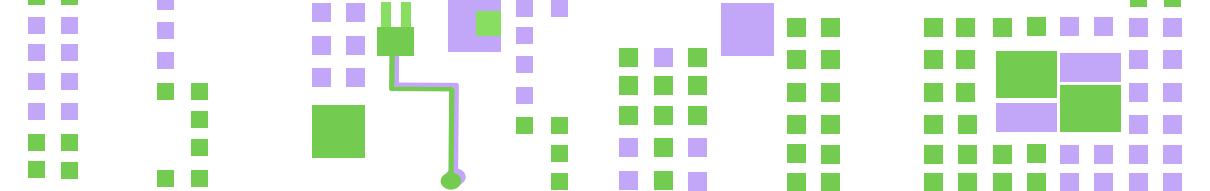
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Não se aplica.

AMBIENTE DIGITAL: Ferramentas digitais de edição de textos, ferramenta digital de criação de formulários e ferramentas digitais de criação de atividades digitais e quizzes.

IDADE INDICADA: 4 a 8 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital; 2. Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses; 3. Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), entre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade; 4. Identificar e reproduzir, em enunciados de tarefas escolares, diagramas, entrevistas, curiosidades - digitais ou impressos - a formatação e a diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.

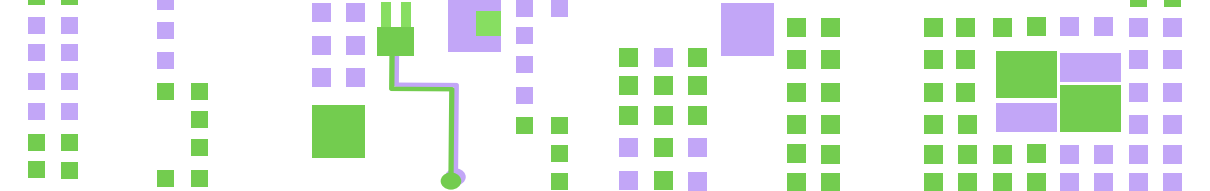
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de identificar, analisar



e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 4. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 5. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, os conteúdos; 6. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 7. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, tablet ou smartphone e projetor de imagem (exemplo: DataShow), ferramentas digitais de edição de textos (exemplo: Word), ferramentas digitais de criação de formulários (exemplos: Google Formulários, Typeform) e ferramentas digitais de criação de atividades digitais e quizzes (exemplos: Mentimeter, Kahoot, Nearpod e Quizlet).

DESCRIÇÃO: No primeiro momento, com uma ferramenta digital de criação de formulários on-line ou de edição de textos, crie uma atividade digitalizada somente com texto verbal com perguntas de múltipla escolha sobre um determinado conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula, para que cada criança responda individualmente ou em dupla. No segundo momento, com uma ferramenta digital de criação de atividades digitais e quizzes, crie uma outra atividade sobre o mesmo assunto trabalhado anteriormente, para que cada criança responda individualmente ou em dupla, com perguntas de múltipla escolha, com tempo para finalizar e com recursos como ranking, acompanhamento do quantitativo de respostas, funções de participação com emoji ou outros recursos



que a ferramenta digital utilizada disponibiliza. Em seguida, projete um trecho das duas atividades digitais para que as crianças possam compará-las e converse sobre: a) Quais diferenças vocês perceberam entre as duas atividades?; b) Qual das duas atividades é mais parecida com as atividades que fazemos no papel?; c) O que tem de diferente na segunda atividade que não tem na primeira?; d) Que elementos uma atividade possui que a outra não possui?; e) Qual atividade se parece mais com um jogo? Por quê?; f) Algum recurso ajudou ou dificultou a compreensão do conteúdo estudado?; g) Explique o que tem em uma atividade, em um texto digital e digitalizado; h) Reflita se existem essas diferenças em jogos, literatura, revistinha em quadrinhos, programas de TV a que as crianças têm acesso.

VERBETES RELACIONADOS: Atividade Digital; Atividade Digitalizada; Multimodalidade; Escrita Digital; Gamificação Digital; Gênero Textual Digital; Interação Digital; Interface; Interatividade Digital; Interação Digital; Cultura de Participação; Ferramenta Digital; Multiletramento; Plataformas Digitais; Programa; Recurso Semiótico; Recurso Multimídia; Texto Digital; Texto Digitalizado; Texto Multimodal; Virtual.

QUE ESCRITA É ESSA?

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto, oralidade.

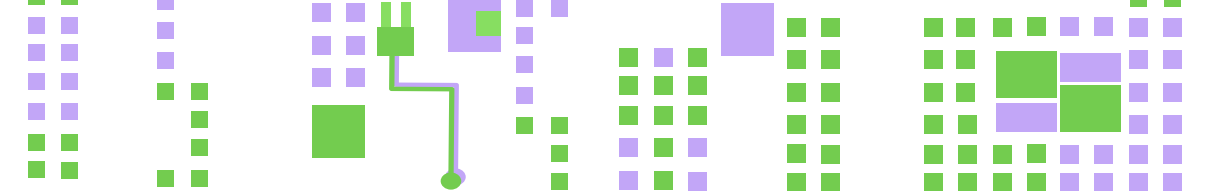
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Postagem de redes sociais, chats.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativos de conversas instantâneas.

IDADE INDICADA: 5 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e circulação da escrita na sociedade; 2. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 3. Produzir a compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 4. Escrever segundo o princípio alfabético e as regras ortográficas; 5. Participar das interações em sala de aula, expondo opiniões nos debates com os colegas e com o professor; 6. Participar das interações em sala de aula, escutando com atenção e compreensão.

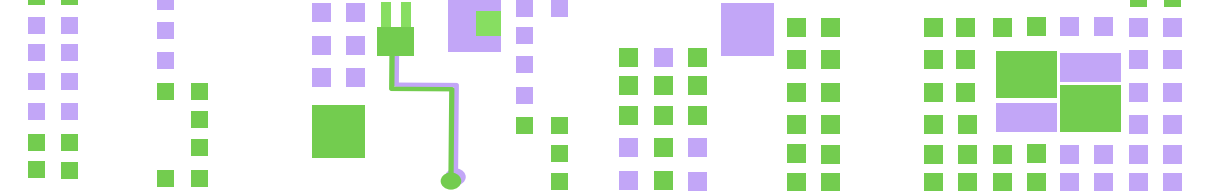
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de se comunicar por meio da escrita, conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 4. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Folha A4, lápis e canetinha.

DESCRIÇÃO: Em roda, apresente para a turma print de postagem de redes sociais, mensagens escritas de aplicativos de conversas instantâneas, chats. Em seguida converse com a turma sobre como se escreve na internet: a) Se a escrita é igual ou diferente de outras escritas que circulam em livros, na escola e nos jogos etc.; b) O que muda na hora de escrever na internet (comparar os gestos de digitar e escrever com lápis, desenhar a letra e ter as letras prontas para selecionar); c) Necessidade de escrever mais rápido; d) O que é o internetês; e) Uso de abreviaturas, palavras com letras maiúscula, onomatopeias, símbolos, animações gráficas, entre outras características; f) Onde eles já viram o uso do internetês fora da internet; g) O que são os emoticons e emojis; h) Se as crianças já utilizaram emoticons ou emojis. Em seguida, entregue folhas A4, lápis, canetinha, e proponha que, em duplas, escrevam utilizando internetês (emoticons ou emojis) uma frase sobre um tema que estão estudando para que a turma descubra o significado. Imprima emojis/emoticons diversos e crie frases divertidas com as crianças para que compreendam a proposta da produção. Podem ser solicitadas palavras para crianças que estão em processo muito inicial de apropriação da escrita alfabética. Depois que todas as duplas apresentarem, elas deverão reescrever a frase sem internetês. Em seguida, reflita com a turma sobre: a) Onde e quando é mais adequado escrever utilizando internetês (emoticons e emojis)? b) Foi difícil ou fácil descobrir o significado das frases? c) Por quê?

VERBETES RELACIONADOS: Internetês; Emoticon/Emoji; Escrita Digital; Multimodalidade; Linguagem On-Line; Ética na Internet; Cultura Escrita Digital; Cultura Digital; Recurso Semiótico; Texto Multimodal.



UM CÉREBRO EMPRESTADO

Autoras:

Betina Tavares Ribeiro

Ludymilla Moreira Moraes

EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

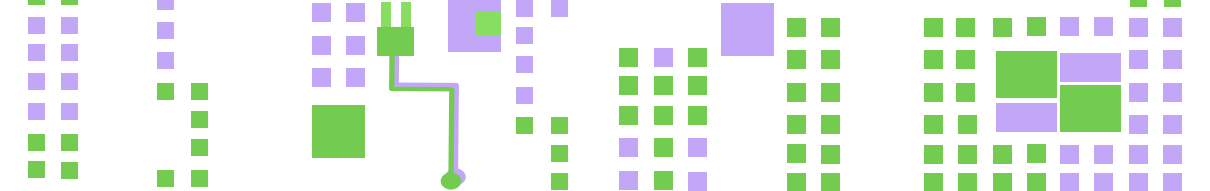
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Conto.

AMBIENTE DIGITAL: Editor de texto on-line.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital; 2. Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado; 3. Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens; 4. Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), entre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

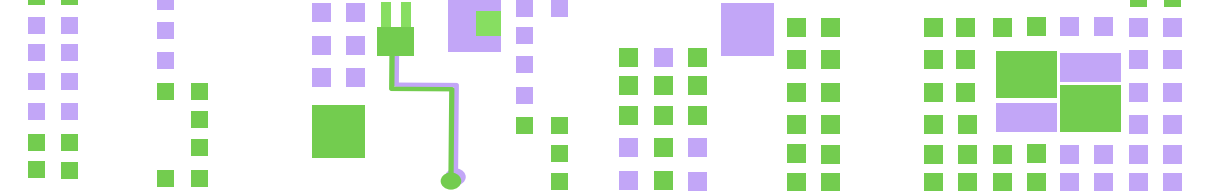
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Manejar a linguagem natural escrita ou oral de cada gênero textual; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3.



Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 4. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 5. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 6. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Editor de texto on-line (exemplos: documentos do Dropbox e Google Docs), papel, lápis, revistas, borracha, computador conectado à internet e projetor de imagem (exemplo: DataShow).

DESCRIÇÃO: Em roda, introduza ou retome o gênero textual conto, contextualizando seus usos, conteúdo e formatos. Em seguida, as crianças deverão criar contos colaborativamente com os colegas, em pequenos grupos, utilizando papel e lápis. O conto deverá se iniciar com a frase: “Era uma vez um castelo que ficava nas nuvens...”. Para essa criação, as crianças devem utilizar desenhos, onomatopeias e imagens recortadas de revistas. Ao final, os grupos deverão apresentar para a turma o conto. Após esse momento, os grupos irão criar outro conto utilizando um editor de texto on-line e deverão utilizar ilustrações, sons, imagens em movimento e todos os recursos semióticos disponíveis no editor de texto on-line. Todas as crianças do grupo devem escrever juntas, na medida da quantidade de computadores por grupo. Dessa vez, o conto deve começar com: “Era uma vez uma caixa, mas não era uma caixa qualquer, nessa caixa...”. Ao final, os grupos deverão revisar o conto produzido em conjunto e se preparar para apresentar para a turma, utilizando o projetor de imagem. Em seguida, em roda, discuta com a turma sobre: a) Quais as diferenças dos dois contos, em relação à facilidade da escrita colaborativa no papel



e no digital; b) As diferenças de uso de imagem estática e em movimento, som, escrita possíveis de serem utilizados nos dois suportes; c) A importância da escrita colaborativa on-line entre grupos que trabalham em diferentes lugares; d) O que é computação em nuvem e a importância que ela teve para a edição simultânea de um mesmo arquivo em diferentes lugares do mundo. A partir da Wikipédia, ou outro exemplo de site de escrita colaborativa, comente sobre as possibilidades existentes de produção coletiva.

VERBETES RELACIONADOS: Recurso Semiótico, Multimodalidade, Acessibilidade Digital; Atividade Digital; Atividade Digitalizada; Compartilhamento Digital; Computação em Nuvem; Cultura de Participação; Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Digital; Dispositivos Digitais; Escrita Digital; Ferramenta Digital; Hipertexto; Interação Digital; Interatividade Digital; Linguagens Múltiplas; Multiletramento; Linguagem Off-Line; Linguagem On-Line; Recurso Semiótico; Recurso Multimídia; Sociedade da Informação; Sociedade do Conhecimento; Software; Tecnologia de Informação e Comunicação; Texto Colaborativo; Texto Digital; Texto Multimodal; Virtual.

QUE MURAL É ESTE?

Autoras:

Larine Avelino da Silva

Isabel Cristina Alves da Silva Frade



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Verbete de enciclopédia digital, notícias, comentários e legendas de redes sociais.

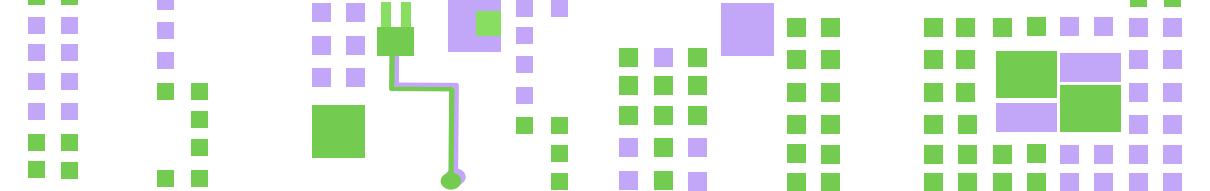
AMBIENTE DIGITAL: Ferramenta digital de criação de mural, fórum, sites e redes sociais.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Produzir textos escritos de gêneros diversos, adequados aos objetivos, ao destinatário e ao contexto de circulação; 2. Usar variedade linguística própria à situação de produção e de circulação, fazendo escolhas adequadas quanto ao vocabulário e à gramática; 3. Participar das interações cotidianas em sala de aula: escutando com atenção e compreensão; 4. Planejar a fala em situações formais.

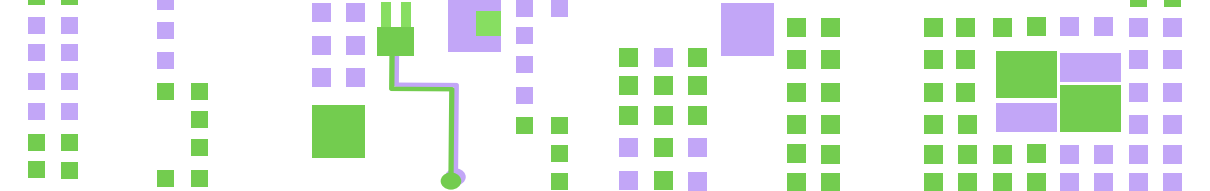
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet; 2. Habilidades verbais para manejar a linguagem natural escrita ou oral de cada gênero textual; 3. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, smartphone, tablet, ferramenta digital de criação de mural (exemplo: Padlet), verbete de enciclopédia digital, notícias e comentários, site de fórum ou comentários e legendas em redes sociais.



DESCRIÇÃO: Selecione textos diferenciados que contenham linguagem formal e informal, como por exemplo, verbete de enciclopédia digital, notícias, fórum e comentários ou legendas de redes sociais. Projete numa tela ou imprima os textos e discuta sobre: a) Já viram esse tipo de texto? b) Onde? c) Em qual situação foi escrito? d) O texto está assinado? Se não, conseguem imaginar quem escreveu e para quê? Retome a discussão, salientando os aspectos linguísticos que caracterizam a linguagem formal e informal e seus contextos de uso. Após a explicação, questione as crianças sobre quais suportes (digital, impresso ou oral), situações de comunicação, redes sociais, sites de pesquisadores é possível encontrar a presença da linguagem formal e informal. Para aprofundar a reflexão sobre o suporte digital, oriente as crianças na busca de textos na internet que contenham a linguagem formal (por exemplo, em sites de publicações de pesquisa acadêmica, de publicação de notícias com fontes confiáveis) e a linguagem informal (publicações realizadas por usuários em redes sociais). Após a pesquisa, em roda, converse com a turma sobre os termos encontrados, se existe algum “internetês” e solicite que classifiquem em linguagem formal e linguagem informal, justificando a escolha. Em seguida, proponha a produção de um mural digital, a partir de trechos dos textos que leram. A turma deverá classificá-los por gêneros e indicar em que tipo de linguagem - formal ou informal - eles foram produzidos. Em cada parte do mural podem ser acrescentados um bilhete informal para um colega, dizendo como foi a experiência, e um comunicado à comunidade escolar, explicando sobre o que aprenderam.

VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Atividade Digital; Compartilhamento Digital; Comunicação Síncrona; Cultura de Participação; Comunicação Assíncrona; Cultura Digital; Cultura Escrita Digital; Digital; Escrita Digital; Gênero



Textual Digital; Internetês; Leitura Digital; Múltiplos Letramentos; Letramento Digital; Multiletramento; Navegação; Linguagem Off-Line; Linguagem On-Line; Plataformas Digitais; Recurso Semiótico; Sociedade da Informação; Sociedade do Conhecimento; Tecnologia de Informação e Comunicação; Tecnologia Digital; Texto Multimodal; Virtual.

NOSSO MANIFESTO!

Autora:
Thayane Nascimento Freitas



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Literatura infantil digitalizada acessível.

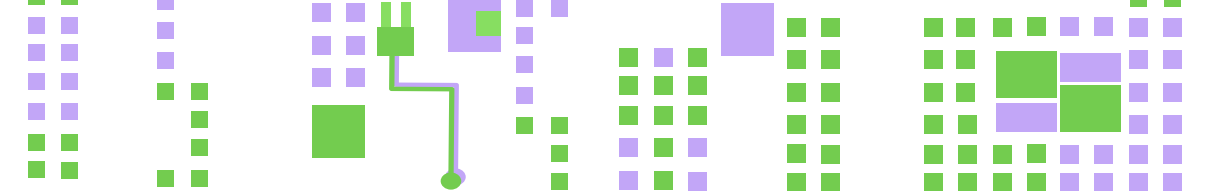
AMBIENTE DIGITAL: Site de notícias com tecnologia assistiva digital para pessoas com deficiência, site infantil.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 2. Reconhecer a variedade de textos literários, valorizando a cultura digital em uma dimensão lúdica, de encantamento, e conhecendo a diversidade cultural na qual as histórias infantis se encontram.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

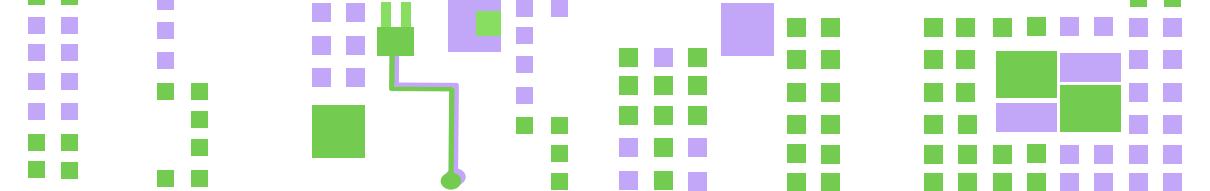
DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 3. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet; 4. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 5. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 6. Habilidade de respeitar as diferenças culturais, emocionais, socioeconômicas, de gênero, étnicas, religiosas, linguísticas, de costumes, de tradições, físicas, políticas, de organização familiar,



entre outras; 7. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura.

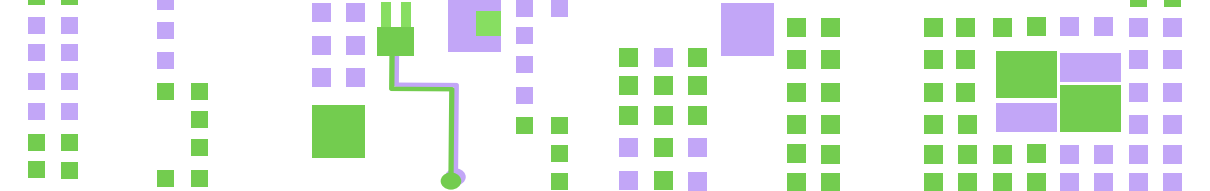
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Tablet, smartphone ou notebook, projetor de imagem (exemplo: DataShow), sites infantis diversos, internet, site de notícias com tecnologia assistiva digital para pessoas com deficiência (sugestão: <https://jornalistainclusivo.com/jota-e-chico-livro-inclusivo-e-acessivel/>), obra de literatura infantil digitalizada acessível - “Jota e Chico” - de Carolina Rezende Videira e Rafael Maluf (sugestão: <https://literaturaacessivel.com.br/app/> ou o livro).

DESCRIÇÃO: Em roda, mostre às crianças elementos impressos de acessibilidades que existem em histórias infantis para pessoas com deficiência, como os símbolos que representam a acessibilidade, e converse sobre a necessidade da acessibilidade em todos os espaços on-line e off-line. Em seguida, projete um site de notícias que possui tecnologia assistiva digital, indicando os elementos de acessibilidade na página. Depois, leia uma obra de literatura infantil digitalizada que possui tecnologia assistiva digital possibilitando que, a cada página lida, a turma defina qual tecnologia assistiva quer utilizar (Libras, audiodescrição, aumento das letras, mudança de cores e focos, entre outros), aguçando a curiosidade e o despertar para a importância da acessibilidade digital. Em seguida, as crianças deverão realizar uma pesquisa em sites infantis, previamente selecionados, para verificar se está disponível alguma das tecnologias assistivas que elas conheceram. Após esse momento, em roda, deverão apresentar as pesquisas realizadas com as reflexões e conclusões sobre a inclusão na internet. E produzir, coletivamente, uma frase de manifesto com as conclusões da pesquisa, para ser postada nas redes sociais da escola, utilizando vários recursos semióticos, como gifs, imagens,



música, imagem em movimento, entre outros. Antes da postagem é importante discutir sobre: a) O que deve escrever e o que não deve; b) O alcance da postagem; c) A importância de utilizar as redes sociais não somente para o entretenimento; d) Éticas e segurança nas redes sociais.

VERBETES RELACIONADOS: Tecnologia Assistiva Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Literatura Digitalizada; Livro Digital/ E-Book; Mediação de Leitura Infantil Digital; Interatividade Digital; Interação Digital; Ambiente Digital; Ficção Digital Infantil e Juvenil; Leitura Digital; Livro Literário Digital; Leitura Literária Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Multimodalidade; Recurso Semiótico; Usabilidade; Gênero Textual Digital; Software; Realidade Aumentada; Internet; Cyberbullying; Cidadania Digital; Multiletramento; Marco Civil na Internet; Internetês; Ética na Internet; Cultura de Participação; Aplicativo; Alfabetização Digital; Letramento Digital; Cibersegurança; Compartilhamento Digital.



ONDE ESTÃO OS TEMAS QUE ESTUDAMOS?

Autoras:

Mônica Daisy Vieira Araújo

Ghisene Alecrim

Isabel Cristina Alves da Silva Frade

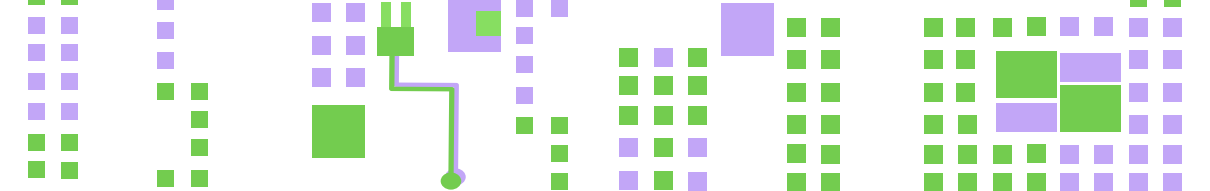
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Notícia, propaganda, literatura infantil digitalizada, revistinha em quadrinhos, postagem de redes sociais.

AMBIENTE DIGITAL: Site de busca, plataforma de compartilhamento de vídeo, jogo digital e rede social.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e circulação da escrita na sociedade; 2. Construir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 3. Respeitar a diversidade das formas de expressão oral manifestadas por colegas, professores e funcionários da escola, bem como pessoas da comunidade extra-escolar; 4. Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizados por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário; 5. Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam; 6. Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores, a finalidade, a circulação, o suporte.

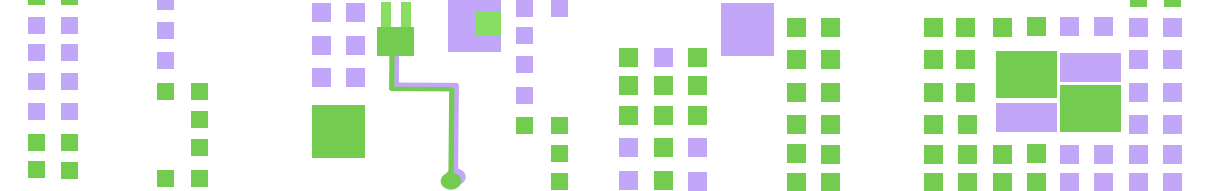


HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

DIGITAL: 1. 1. Saber fazer buscas com a palavra-chave adequada, recuperar a informação e avaliar; 2. Manejar a máquina e os programas, saber utilizar o teclado; 3. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 4. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 5. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 6. Habilidade de criar e consumir, de forma crítica, conteúdos; 7. Habilidade de selecionar, distribuir e criar conteúdo na internet conforme o ambiente e o gênero textual digital de forma ética e segura.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou tablet, site de busca (exemplo: Google), redes sociais, plataforma de compartilhamento de vídeo (exemplo: YouTube), projeto de imagem (exemplo: DataShow), brinquedos, jogos de tabuleiro e jogo digital.

DESCRIÇÃO: Em roda, forme grupos com as crianças para que realizem uma pesquisa no site de busca sobre o tema que a turma está aprendendo (exemplo: dinossauros). Cada grupo deverá buscar um formato e/ou gênero diferente sobre o conteúdo estudado: jogo digital, filme, curta metragem, documentário, site, página de rede social, fórum de discussão, jogo de tabuleiro, artigo científico, reportagem de televisão, notícia de jornal, propaganda de brinquedos, desenho animado, revistinha em quadrinhos, brinquedos, livro de literatura, entre outros formatos. Após as pesquisas, cada grupo irá apresentá-las para a turma, utilizando o projetor de imagem. Nos casos de o formato apresentado necessitar de experimentação, como nos jogos digitais, de tabuleiro, brinquedos, crie um momento para que toda a turma possa ter a experiência. Em seguida, promova uma discussão referente à compreensão sobre como o tema estudado pode se apresentar na pesquisa,



discutindo os vários formatos apresentados pelos grupos: a) Qual formato apresenta dados científicos e verdadeiros sobre o tema estudado? b) Quais formatos foram criados para o entretenimento sobre o tema? c) Quais formatos criam informações que não são reais sobre o tema? d) Há formatos impressos que se assemelham ao que encontraram nos formatos digitais? e) Em quais elementos os vários formatos se diferenciam? f) Quais as funções da criação desses diversos formatos em torno do tema estudado e por que são criados? g) Como cada formato se relaciona a objetivos diferentes de leitura e de experiência das pessoas? h) Em quais formatos é possível a participação ou interação e o que isso possibilita? i) Quais são as intenções de publicidade explícita ou implícita encontradas em alguns formatos? Depois, construa um guia de consumo de conteúdo consciente, em formato de lista, contendo as conclusões das reflexões, e divulgue nas redes sociais e no site da escola. Nesse momento, reflita sobre a postagem nas redes sociais: a) O que é uma rede social? b) Por que postar? c) Quem pode ver a postagem? d) É seguro postar na rede social ou no site da escola? e) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Convergência Cultural; Narrativa Transmídia; Cultura da Participação; Recurso Semiótico; Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Cultura Escrita Digital; Escrita Digital; Livro Digitalizado; Literatura Interativa; Multimodalidade; Multiletramentos; Sociedade do Conhecimento; Sociedade da Informação.

VENDO DE OUTRA FORMA!

Autoras:

Mônica Daisy Vieira Araújo

Ghisene Alecrim



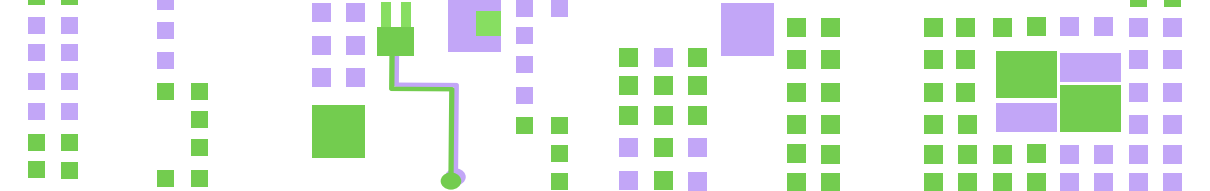
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Não se aplica.

AMBIENTE DIGITAL: Plataforma de compartilhamento de vídeos, rede social e site.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam; 2. Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve), a finalidade ou o propósito (escrever para quê), a circulação (onde o texto vai circular), o suporte (qual é o portador do texto), a linguagem, organização, formato do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas; 3. Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizados por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário; 4. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e circulação da escrita na sociedade; 5. Construir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 6. Respeitar a



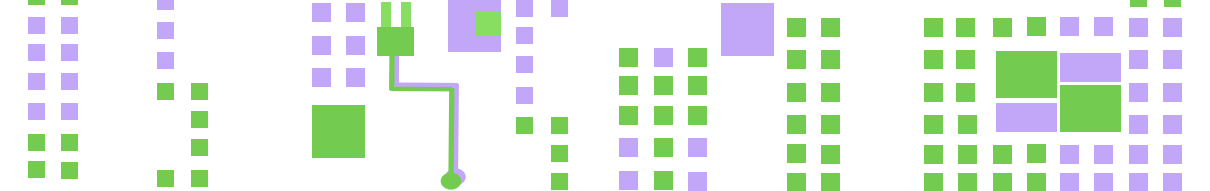
diversidade das formas de expressão oral manifestadas por colegas, professores e funcionários da escola, bem como pessoas da comunidade extra escolar.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

1. Analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 4. Habilidade de criar e consumir de forma crítica os conteúdos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Massinha de modelar, canetinha, papel A4, cartolina, canetas, lápis de escrever, revistas, plataforma de compartilhamento de vídeos, animação infantil, de no máximo 2 minutos, que contenha texto verbal (exemplo: Vídeo do YouTube Sicredi e Turma da Mônica - Formas de Economizar <https://www.youtube.com/watch?v=RALjgP5TjUY>), texto verbal da animação infantil digitalizado, computador e projetor de imagem (exemplo: DataShow).

DESCRIÇÃO: Em roda de conversa, organize a turma em 4 grupos e entregue, em um envelope lacrado, uma cópia do texto verbal digitalizado, reproduzido ou copiado de texto de animação infantil para cada grupo, junto a um kit (kit 1: cartolina e canetinhas, kit 2: folha A4 e lápis de escrever, kit 3: massinha de modelar e kit 4: cartolina e revistas). As crianças não podem saber que receberam o mesmo texto verbal. Em seguida, cada grupo deverá representar o texto verbal da animação infantil a partir do kit que recebeu. Os grupos deverão ficar longe uns dos outros, para que não possam ver a produção dos colegas. Após completar a tarefa, cada grupo deverá apresentar para a turma a produção que fez com o seu kit. Em seguida, exiba com o projetor de imagem, para toda a turma, o vídeo de animação infantil do qual foi retirado o texto verbal. Reflita com as crianças



sobre: a) Qual a diferença entre as representações que os grupos fizeram? b) Qual das representações dos grupos é mais fácil e mais difícil para compreender a história? c) Quais recursos semióticos, utilizados pelos grupos, ajudam mais a compreender a história e por quê? d) Sentiram dificuldade de representar o texto verbal da animação infantil com seu kit? Por quê? e) O que faltou na representação que o grupo fez do texto verbal da animação que só poderia ter sido feita com outros recursos semióticos? Após as reflexões, os grupos irão criar hashtags para as suas representações, considerando as reflexões, e postar a representação feita com as hashtags nas redes sociais e/ou no site da escola. Nesse momento, reflita sobre a postagem nas redes sociais: a) O que é uma rede social? b) Por que postar? c) Quem pode ver a postagem? d) É seguro postar na rede social ou no site da escola? e) Quais são os motivos da segurança? f) O que é e para que serve uma hashtag?

VERBETES RELACIONADOS: Recurso Semiótico; Multimodalidade; Convergência Cultural; Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Cultura Escrita Digital; E-Book; Escrita Digital; Livro Digitalizado; Literatura Interativa; Multiletramentos; Sociedade do Conhecimento; Software; Hashtag; Cultura de Participação.

DETETIVES DA INTERNET

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto, oralidade.

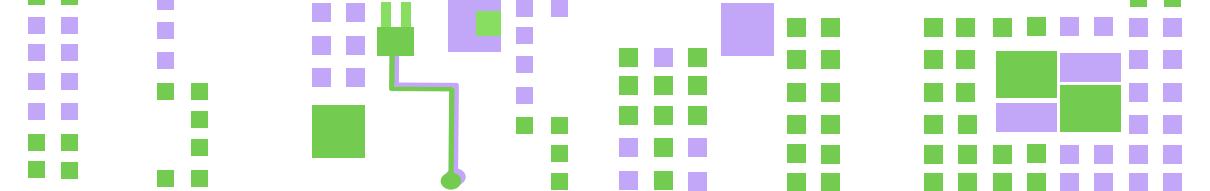
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Propaganda.

AMBIENTE DIGITAL: Site de busca, site de lojas on-line e site de jogos infantis digitais.

IDADE INDICADA: 5 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Escrever segundo o princípio alfabético e as regras ortográficas; 2. Participar das interações em sala de aula, expondo opiniões nos debates com os colegas e com o professor; 3. Participar das interações em sala de aula, escutando com atenção e compreensão; 4. Buscar pistas textuais, intertextuais e contextuais para ler nas entrelinhas, ampliando a compreensão; 5. Produzir a compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas.

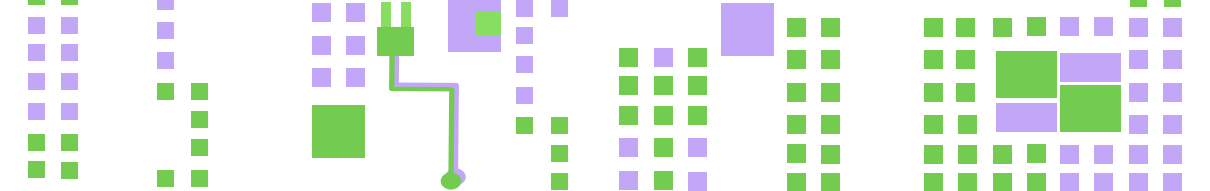
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Saber fazer buscas com a palavra-chave adequada, recuperar a informação e avaliar; 2. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet; 3. Habilidade de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 4. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 5. Habilidade de reconhecer, avaliar, regular as ferramentas de coleta de dados pessoais durante o uso de dispositivos digitais e internet.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Materiais necessários: Computador, tablet ou smartphone, internet, site de busca (exemplo: Google), site de lojas on-line, site de jogos infantis digitais (exemplo: Escola Games www.escolagames.com.br).

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com as crianças sobre:

- a) o que é uma propaganda?
- b) Elas veem propagandas na internet?
- c) Que tipo de propagandas elas já viram quando estão jogando joguinhos na internet ou fazendo pesquisa nos sites de busca para a escola?
- c) Se as propagandas que aparecem são iguais para todos ou não? Em seguida, diga para as crianças que elas irão brincar de detetive e deverão descobrir quem rastreia nossa navegação na internet. Em dupla, deverão realizar uma pesquisa no site de busca de algum brinquedo de que elas gostem, ou seja, de um personagem ou um jogo etc. Defina, em roda, o que cada dupla irá pesquisar para que realize buscas de brinquedos diferentes. Solicite que, ao realizar a pesquisa no site de busca, acessem o link “Tudo e Compras”, e depois acessem os sites de lojas on-line listados no site de busca. Se possível, a fim de obter maior variedade de resultados, sugira que as crianças também façam esses procedimentos nos computadores e celulares em casa e tragam os resultados para discussão em sala. Após a navegação e exploração dos sites, a turma deverá acessar o site de jogos infantis digitais e verificar quais propagandas estão sendo sugeridas. Ao final, em roda, discuta com as crianças sobre:
- a) Havia propagandas sugeridas no site do jogo infantil digital?
- b) Os brinquedos sugeridos nas propagandas são os mesmos brinquedos pesquisados no site de busca?
- c) Por que vocês acham que ocorrem essas sugestões de propagandas de brinquedos que foram pesquisados?
- d) Essas sugestões podem ocorrer em outros sites, redes sociais e outros ambientes digitais?
- e) Quem rastreia nossa navegação na internet?
- f) Será que ao acessar a internet temos privacidade



das informações da nossa navegação? g) O que os nossos rastros de navegação na internet podem gerar de informações que não queremos disponibilizar? h) Para quem interessam nossos rastros de navegação na internet? i) O que podemos fazer para gerar menos informação dos nossos rastros de navegação na internet? j) Será que somos controlados ou somos livres nas nossas escolhas na internet? l) Quais são nossos direitos e deveres na internet? Depois, proponha que produzam um vídeo com as principais conclusões da turma e dicas sobre segurança na internet e poste nas redes sociais ou no site da escola. Mas, antes, converse com as crianças sobre: a) A autorização de uso de imagem; b) O que é uma rede social? c) Por que postar? d) Quem pode ver a postagem? e) É seguro postar na rede social ou no site da escola? f) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Algoritmos; Algoritmos de Inteligência Artificial; Cibersegurança; Marco Civil na Internet; Lei Geral de Proteção de Dados; Direito Digital; Capitalismo de Dados; Ambiente Digital; Letramento Digital; Ética na Internet; Youtubers; Inteligência Artificial; Internet; Software; Tecnologia Digital; Alfabetização Digital.

OS BRINQUEDOS PELO MUNDO

Autoras:
Mônica Daisy Vieira Araújo
Ghisene Alecrim



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

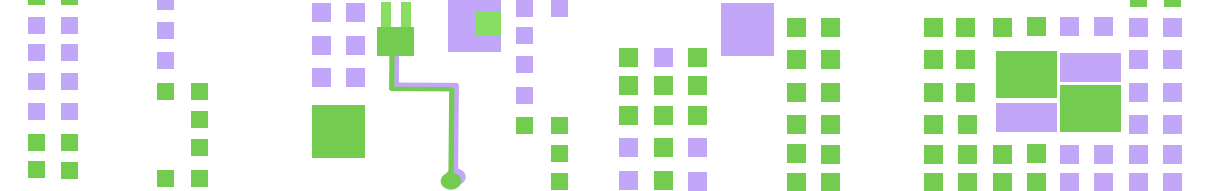
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Propagandas de brinquedos.

AMBIENTE DIGITAL: Plataforma de compartilhamento de vídeo, site de busca, rede social.

IDADE INDICADA: 4 a 9 anos.

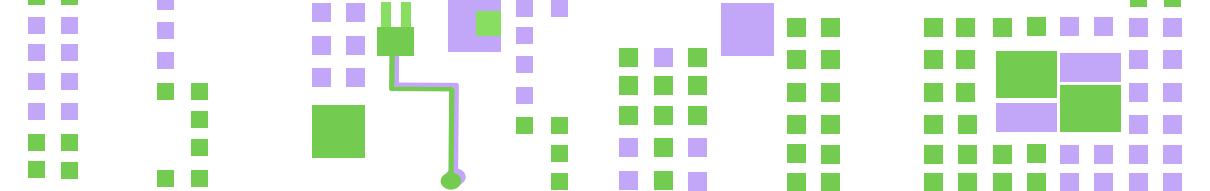
HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Identificar finalidades e funções da leitura em função do conhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 2. Buscar pistas textuais, intertextuais e contextuais para ler nas entrelinhas (fazer inferências), ampliando a compreensão; 3. Construir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam; 2. Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades; 3. Identificar a forma de composição de slogans publicitários.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, projetor de imagem (exemplo: DataShow), Plataforma de compartilhamento de vídeo (exemplo: YouTube), site de busca (exemplo: Google).

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com a turma sobre os brinquedos favoritos que eles têm em casa, peça para que tragam para a escola e fotografe cada um com seu brinquedo favorito. Com as fotos projetadas para a turma, converse com as crianças sobre: a) Se existem brinquedos iguais e, se existirem, por que muitas crianças gostam desse brinquedo; b) Compare as marcas; c) Se existem ou não diferenças entre os brinquedos dos meninos e meninas; d) Se existe diferença de tipos de materiais e locais de uso dos brinquedos. Em seguida, defina com a turma um brinquedo favorito da turma e proponha que façam, em grupos, uma pesquisa em site de busca e em plataforma de compartilhamento de vídeo, buscando informações e propagandas desse brinquedo em países diferentes. Caso não tenha um brinquedo favorito das crianças da turma, selecione um tipo de brinquedo e busque na internet o mesmo tipo, por exemplo, um carrinho, mas de uma marca internacional que exista no Brasil e em outros dois ou três países de línguas diferentes. Os grupos irão apresentar as pesquisas, caso a turma seja de crianças menores, faça a seleção dos vídeos, sites, e utilize o projetor de imagens para mostrar para a turma. Discuta com as crianças sobre os elementos que as constituem: a) Formato; b) Cores das propagandas; c) Quem são as pessoas que fazem as propagandas sobre os brinquedos (youtubers); d) Se existem diferenças das propagandas em cada país?; e) Por que existem diferenças, e se não existem, por quê?; f) O que está em evidência na propaganda: cores, sons, música, imagem em movimento?; g) Como esses recursos semióticos aparecem na propaganda nos diferentes países e o que provocam?; h) Por que acham que as crianças gostam deste brinquedo? Em



seguida, proponha que a turma faça um vídeo com dicas para outras crianças de brinquedos e sobre quais elementos devem ficar atentos ao comprar brinquedos. Poste o vídeo nas redes sociais e no site da escola, mas antes converse com as crianças sobre: a) A autorização de uso de imagem e solicite aos pais; b) O que é uma rede social?; c) Por que postar?; d) Quem pode ver a postagem?; e) É seguro postar na rede social ou no site da escola?; f) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Convergência Cultural; Cultura Escrita Digital, E-Book; Escrita Digital; Livro Digitalizado; Literatura Interativa; Multiletramentos; Multimodalidade; Recursos Semióticos; Sociedade do Conhecimento.

MEU PRIMEIRO AUDIOBOOK: CONTANDO E LENDO HISTÓRIAS PARA OS COLEGAS



Autora:
Roberta Gerling Moro

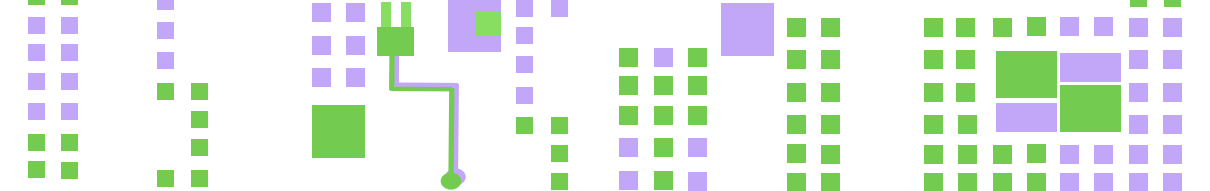
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Literatura infantil impressa e digital.

AMBIENTE DIGITAL: Editor de texto on-line, aplicativo de gravador do smartphone ou um programa de edição de áudio.

IDADE INDICADA: 8 a 10 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Identificar finalidades e funções da leitura, a partir do reconhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 2. Buscar pistas textuais, intertextuais e contextuais para ler nas entrelinhas (fazer inferências), ampliando a compreensão; 3. Apreender os sentidos globais do texto; 4. Articular o verbal com outras linguagens – diagramas, ilustrações, fotografias, vídeos, arquivos sonoros etc. –, reconhecendo relações de reiteração, complementaridade ou contradição entre o verbal e as outras linguagens; 5. Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estruturanarrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto; 6. Usar a língua falada em diferentes situações escolares, buscando empregar a variedade linguística



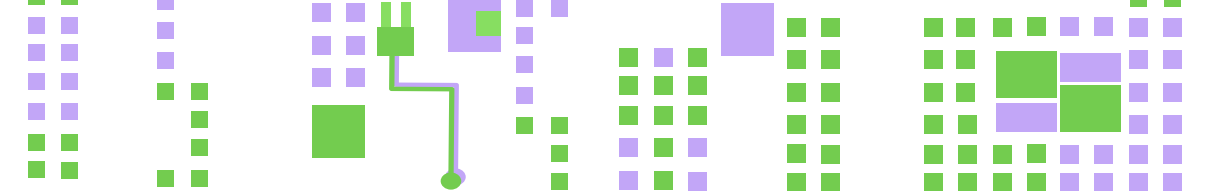
adequada; 7. Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.); 8. Produzir textos pertencentes a gêneros orais diversos, considerando-se aspectos relativos ao planejamento, à produção, ao redesign, à avaliação das práticas realizadas em situações de interação social específicas; 9. Identificar e analisar efeitos de sentido decorrentes de escolhas de volume, timbre, intensidade, pausas, ritmo, efeitos sonoros, sincronização, expressividade, gestualidade etc. e produzir textos levando em conta efeitos possíveis.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL:

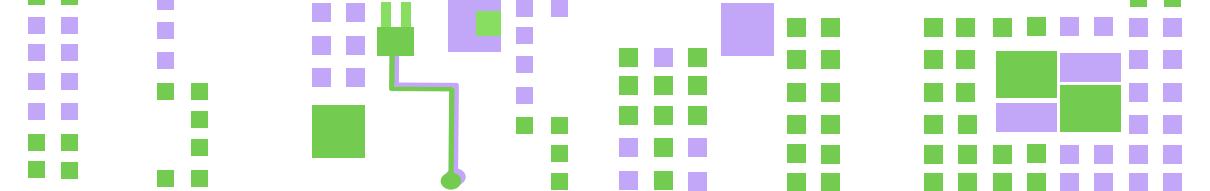
1. Habilidades visuais e auditivas; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de identificar, analisar e responder à demanda de um dispositivo digital, um programa, um aplicativo, um gênero textual digital conforme seus potenciais de uso; 4. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 5. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios; 6. Habilidade de reconhecer e distinguir o formato de textos disponíveis em dispositivos digitais e internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Livro literário infantil impresso e literatura infantil digital smartphone/tablets, audiobooks de lojas de aplicativos (exemplos: Google Play ou gratuito em websites), computador, editor de texto on-line (exemplo: Google Docs), aplicativo de gravador do smartphone ou um programa de edição de áudio (exemplo: Audacity), plataforma de criação de design gráfico (exemplo: Canva).

DESCRIÇÃO: Em um primeiro momento, apresente à turma uma obra infantil literária impressa e realize a



leitura mediada, questionando as crianças de modo que façam inferências sobre o conteúdo do livro (capa e demais elementos do livro impresso). Partindo das falas das crianças, provoque-as a relacionar a história com seus repertórios culturais e pessoais. Após a leitura mediada do livro impresso, busque o mesmo título da obra no formato de audiobook. Depois, peça às crianças (individualmente, em dupla e/ou em grupo) que façam a leitura simultânea do livro impresso com o áudio da história. Solicite que observem as mudanças de entonações, uso de expressões e pronúncia das palavras pelo narrador nas duas versões. Ao final da leitura, reflita sobre: a) O que mudou ao realizarem a leitura e ao mesmo tempo ouvirem a história? b) Houve alguma alteração no sentido? Observe, a partir das respostas das crianças, se descobriram outras dimensões de significado não produzidas anteriormente com o livro de literatura infantil impresso. Em seguida, proponha a criação de um audiobook e defina com a turma o tipo de história que irão criar. A história será escrita por todos de forma colaborativa, com o uso do editor de texto online. Após a finalização da produção da história, oriente as crianças para, em dupla, fazerem a gravação de seus audiobooks com aplicativo de gravador do smartphone ou um programa de edição de áudio: proponha a elas a leitura oral com diferentes entonações e expressões orais, de forma a explorar de amplamente a leitura e a oralidade. Elas deverão criar uma capa como o título de seu audiobook, utilizando a plataforma de criação de design gráfico. Ao final, compartilhe os audiobooks no grupo do aplicativo de conversas instantâneas da turma, para que todos possam conhecer a narração produzida pelos colegas. Nesse momento é importante discutir com as crianças sobre postagens de fotos/áudios em redes sociais, sites e aplicativos de conversas instantâneas de modo que reflitam sobre: a) Por que postar; b) Quais as características do ambiente digital; c) Segurança da postagem; d) Autoria na internet.



VERBETES RELACIONADOS: Cultura Digital; Dispositivo Digital; Gênero Textual Digital; Letramento Digital; Literatura Infantil e Juvenil Digital; Mediação de Leitura Literária Infantil Digital; Multimodalidade; Recurso Multimídia; Suporte Digital; Texto Colaborativo; Texto Multimodal; Software; Computação em Nuvens; Livro Interativo; E-Book.

PENSANDO SOBRE A ESCRITA

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Apropriação do sistema de escrita e oralidade.

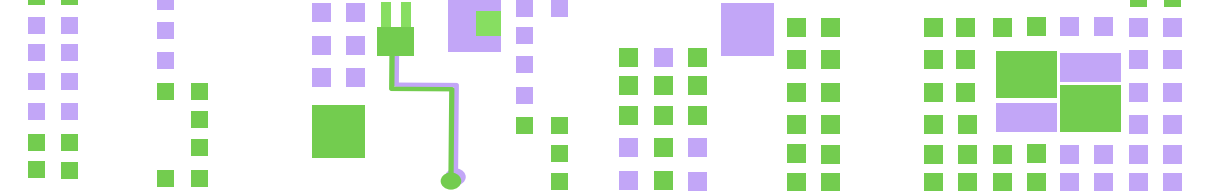
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Parlenda.

AMBIENTE DIGITAL: Aplicativo de conversas instantâneas ou programa de transcrição de voz.

IDADE INDICADA: 4 a 6 anos.

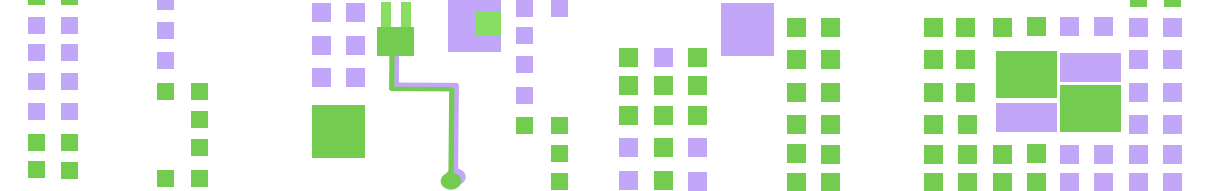
HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Compreender diferenças entre a escrita alfabética e outras formas gráficas; 2. Compreender a orientação e o alinhamento da escrita da língua portuguesa; 3. Compreender a natureza alfabética do sistema de escrita, compreender as relações entre fala e escrita; 4. Participar das interações cotidianas em sala de aula, escutando com atenção e compreensão; 5. Planejar a fala em situações formais.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidades visuais e auditivas para usar arquivos de imagem e som; 2. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 3. Habilidade de compreender e analisar a diferença entre as possibilidades e restrições de uso de um ambiente digital ou gênero textual digital e os usos reais das pessoas; 4. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet; 5. Habilidade de se comunicar por meio da escrita, conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet.



MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, internet, quatro smartphones, projetor de imagem (exemplo: DataShow), aplicativo de conversas instantâneas (exemplo: WhatsApp) ou programa de transcrição de voz (exemplo: Voice Note)., parlenda.

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com a turma sobre as parlendas que já sabem recitar autonomamente. Explique que irão escrever a parlenda de uma forma diferente, utilizando o aplicativo de conversas instantâneas. Nesse momento, é importante conversar sobre esse tipo de aplicativo, se eles conhecem, se já utilizaram, se há segurança de conversar com pessoas que os pais não autorizam. Crie um grupo no aplicativo de conversas instantâneas para quatro adultos que irão auxiliar na realização da atividade, sincronize a conta do grupo com o computador e projete para que toda a turma veja, em tempo real, a fala delas sendo transcritas. Em seguida, forme quatro grupos de crianças, sendo que, em cada um deles, é necessário haver um adulto com o smartphone conectado à internet e acessando o grupo do aplicativo. Cada grupo deverá recitar, em coro, um trecho da parlenda utilizando o microfone do teclado do aplicativo de conversas instantâneas. Como algumas transcrições poderão sair sem certas palavras ou com palavras incompreensíveis, devido à recitação em coro e ao microfone ter a possibilidade de não distinguir com clareza todas as falas das crianças, provoque uma competição de qual grupo irá conseguir escrever o trecho da melhor forma. Caso não haja adultos para auxiliar, pode ser realizado com um smartphone e de forma que cada criança fale um trecho da parlenda. Ao final, o professor, na roda, irá conversar com as crianças sobre: a) Como foi feito para que pudessem escrever? b) O que falaram é o que aparece escrito na tela? c) O que significa isso? Discuta sobre a relação entre a escrita e a fala, buscando refletir se o que falaram é o que foi registrado d) Qual a relação entre o que falamos e como escrevemos.



VERBETES RELACIONADOS: Escrita Digital; Multimodalidade, Inteligência Artificial; Letramento Digital; Recurso Semiótico; Ética na Internet; Cibersegurança; Aplicativo; Tecnologia Digital.

ESCRITA DIVERTIDA

Autoras:

Renata Mendes

Mônica Daisy Vieira Araújo

Isabel Cristina Alves da Silva Frade



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Cantigas de roda.

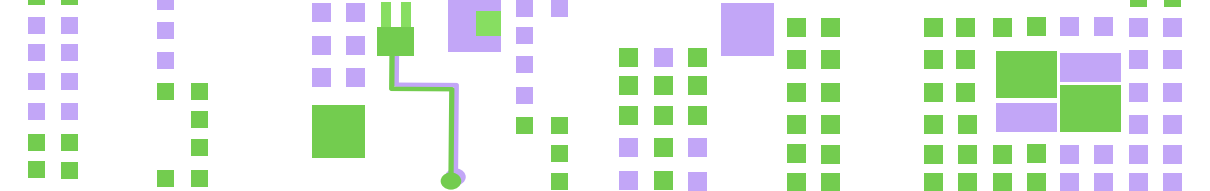
AMBIENTE DIGITAL: Site de busca e pasta de armazenamento de arquivos na nuvem.

IDADE INDICADA: 4 a 8 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 2. Compreender textos; 3. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor.

HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidades visuais e auditivas; 4. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 5. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios.

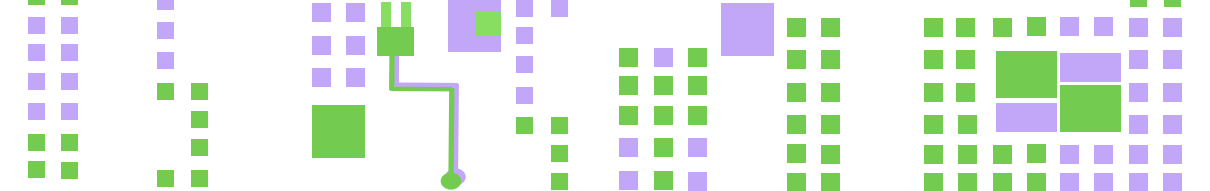
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Cartolina amarela cortada em círculos com 20 cm de diâmetro reproduzindo os emoticons mais usados, palito de churrasco, fita crepe, canetão, folha avulsa com as cantigas de roda impressas: “Alecrim Dourado”, “Se Essa Rua Fosse Minha” e “Atirei o Pau no Gato”. Impressão das cantigas



individualmente com uma tabela contendo os campos: título da cantiga, letra da cantiga e espaços para elas desenharem ou colarem emojis/emoticons, site de busca (Exemplo: Google) e pasta da turma de armazenamento de arquivos na nuvem (Exemplo Google drive), aplicativo de editor on-line (Google Docs).

DESCRIÇÃO: Em uma roda de conversa, mostre às crianças os emoticons/emojis e pergunte: a) Onde elas já viram; b) Para que servem; c) Se já utilizaram; d) O que significam. Apresente os emojis das cartolinas para elas e solicite que digam qual emoção cada emoji está transmitindo (podem brincar de reproduzir os emojis com expressões faciais). Em seguida, converse com as crianças sobre cantigas de rodas, suas características, se elas brincam de roda e se têm uma canção preferida. Entregue a folha A4 com as cantigas de roda para grupos diferenciados e peça para que desenhem emojis para alguns versos da cantiga. Em seguida, eles deverão adivinhar o significado dos emojis dos colegas. Em roda, busque refletir sobre qual sentimento as cantigas de roda provocaram. Depois, em dupla, deverão pesquisar, em um site de busca, outra cantiga de roda (se preferir, pode especificar qual cantiga de roda cada dupla pesquisará). As crianças deverão copiar e colar o texto da cantiga de roda selecionada em um documento do aplicativo de editor on-line disponível na pasta de armazenamento de arquivos na nuvem da turma e deverão utilizar o teclado do computador para fazer os emoticons para cada linha da cantiga. Em roda, peça que as crianças apresentem a cantiga de roda que selecionaram, fazendo gestos correspondentes aos emoticons/emojis que escreveram e depois expliquem as suas escolhas e discuta com a turma sobre as relações que fizeram entre os emoticons e a cantiga para que compreendam o uso do internetês.

VERBETES RELACIONADOS: Alfabetização Digital; Ambiente Digital; Computação em Nuvens; Escrita



Digital; Emoticon/Emoji; Internetês; Dispositivo Digital;
Internet; Cultura Escrita Digital; Cidadania Digital;
Ética na Internet; Letramento Digital; Multiletramento;
Texto Multimodal; Multimodalidade; Texto Digitalizado;
Recurso Semiótico; Viralização.

TRANSFORMANDO REALIDADES



Autoras:

Renata Mendes

Mônica Daisy Vieira Araújo

Isabel Cristina Alves da Silva Frade

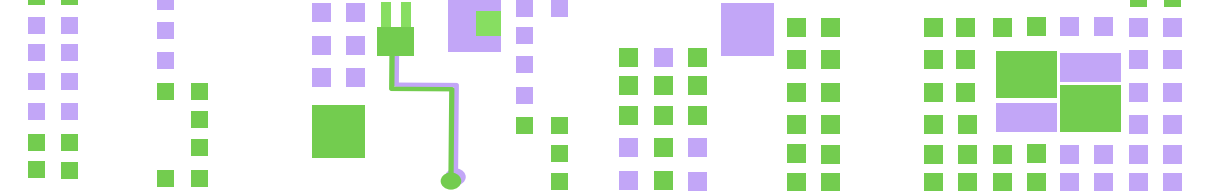
EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Aquisição do sistema de escrita, leitura, produção de texto e oralidade.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Vídeo de fábula em língua brasileira de sinais, hashtag.

AMBIENTE DIGITAL: Plataforma de compartilhamento de vídeo, redes sociais, site da escola, aplicativo de conversas instantâneas.

IDADE INDICADA: 5 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Habilidade de planejar e produzir textos, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor; 2. Dispor, ordenar e organizar o próprio texto de acordo com as convenções gráficas apropriadas; 3. Compreender e valorizar o uso da escrita, com diferentes funções, em diferentes gêneros; 4. Dominar convenções gráficas; 5. Habilidade de desenvolver atitudes e disposições favoráveis à leitura; 6. Compreender textos; 7. Identificar finalidades e funções da leitura, a partir do reconhecimento do suporte, do gênero e da contextualização do texto; 8. Construir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 9. Participar de interações cotidianas em sala de aula, expondo opiniões no debate com colegas e com o professor.

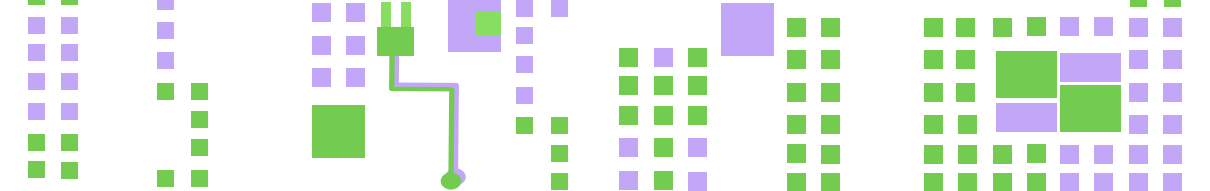


HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA

DIGITAL: 1. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 2. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 3. Habilidades visuais e auditivas; 4. Habilidade de reconhecer as demandas de interação para atingir os objetivos de leitura e de desafios; 5. Habilidade de respeitar as diferenças culturais, emocionais, socioeconômicas, de gênero, étnicas, religiosas, linguísticas, costumes, tradições, política, organização familiar, entre outras; 6. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet.

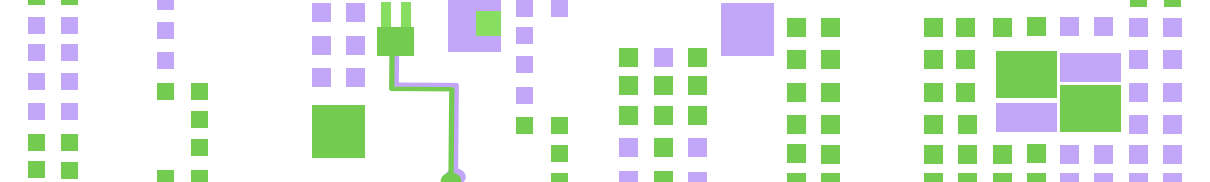
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador, internet, projetor de imagem (exemplo: DataShow), Plataforma de compartilhamento de vídeo (exemplo: YouTube) e busque a fábula “A cigarra e a formiga”, massa de modelar colorida e smartphone com câmera, redes sociais, site da escola, aplicativo de conversas instantâneas (exemplo WhatsApp).

DESCRIÇÃO: Acesse a plataforma de compartilhamento de vídeo e busque o vídeo da fábula “A cigarra e a formiga” em língua brasileira de sinais para as crianças assistirem por meio do projeto de imagem. Em roda, converse com as crianças sobre a forma como é contada a história e pergunte se conhecem a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e onde já vivenciaram essa situação. Sobre o gênero fábula, explore: a) Os personagens da fábula de Esopo; b) Qual a moral da fábula; c) A diversidade dos modos de vida dos personagens; d) A vida em comunidade. Discuta com a turma se eles concordam com a moral da história. Pergunte: cantar não pode ser também um trabalho? As formigas não poderiam fazer outra coisa além do trabalho repetitivo? Em seguida, proponha para que, em dupla, criem uma nova versão da história com a massa de modelar, de modo que



qualquer criança compreenda a história sem áudio e sem escrita. Tire uma foto de cada uma das versões e projete para toda a turma. Cada dupla deverá dizer o que compreendeu de cada nova versão de outra dupla, que confirmará ou não se a interpretação corresponde ao que queriam expressar. A proposta é promover o debate colaborativo em torno do que poderia ter sido feito para que todos compreendessem, facilmente, sem a necessidade de o autor explicar. Em seguida, as duplas irão refazer a versão final da história com a massinha a partir das recomendações dos colegas, tirar uma nova foto e escrever uma hashtag que se relacione com o final proposto. Antes, converse com as crianças sobre: a) O que é hashtag; b) Como e onde ela é utilizada. Poste as fotos com as hashtags nas redes sociais da escola ou no grupo do aplicativo de conversas instantâneas da turma. Nesse momento, é importante discutir com as crianças sobre postagens de fotos em redes sociais, sites e aplicativos de conversas instantâneas de modo que reflitam sobre: a) Por que postar; b) Quais as características do ambiente digital; c) Segurança da postagem; d) Autoria na internet.

VERBETES RELACIONADOS: Aplicativo; Alfabetização Digital; Cultura Maker; Compartilhamento Digital; Dispositivo Digital; Cultura de Participação; Cyberbullying; Escrita Digital; Hashtag; Internetês; Internet; Mídia Digital; Multimodalidade; Letramento Digital; Tecnologia Assistiva Digital; Texto Multimodal; Recurso Semiótico; Plataformas Digitais; Tecnologia Digital; Viralização.



#REPENSANDOASCOMEMORAÇÕES

Autoras:

Ludymilla Moreira Moraes

Isabel Cristina da Silva Frade

EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Produção de texto, leitura e oralidade.

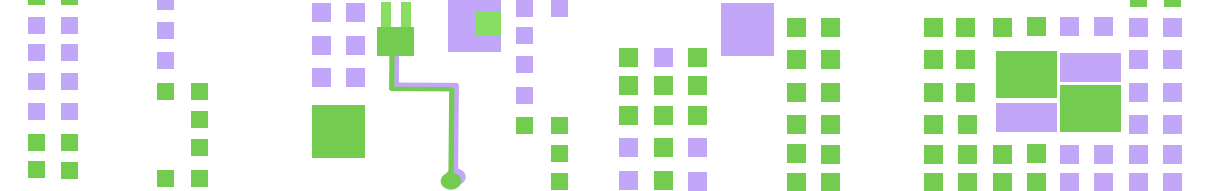
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Relatório, debate, convite e entrevista.

AMBIENTE DIGITAL: Sites e redes sociais.

IDADE INDICADA: 7 e 8 anos.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: 1. Antecipar conteúdos de textos a serem lidos em função de seu suporte, seu gênero e sua contextualização; 2. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 3. Construir compreensão global do texto lido; 4. Participar das interações cotidianas em sala de aula; 5. Realizar com pertinência tarefas cujo desenvolvimento dependa de escuta atenta e compreensão; 6. Compreender, utilizar e criar tecnologias de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

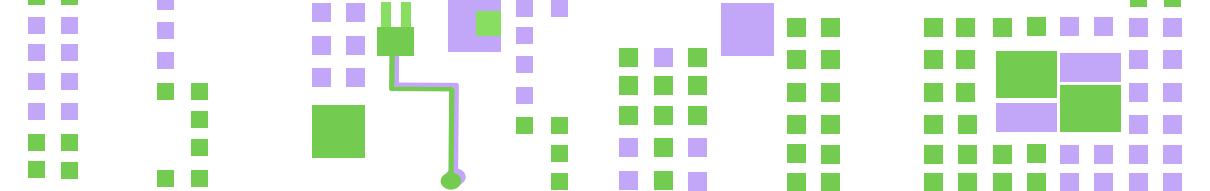
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Manejar a linguagem natural escrita ou oral de cada gênero textual; 2. Manejar a máquina e os programas, saber utilizar o teclado; 3. Habilidade de identificar e analisar os usos e as práticas realizadas com tecnologias digitais; 4. Habilidade de analisar e compreender os diversos recursos semióticos; 5. Habilidade de analisar as experiências de uso da leitura e da escrita em um contexto definido; 6. Habilidade de compreender a diversidade cultural e semiótica na comunicação digital; 7. Habilidade de compreender e



analisar a diferença entre as possibilidades e restrições de uso de um ambiente digital ou gênero textual digital e os usos reais das pessoas; 8. Habilidade de analisar o fluxo de conteúdos em diferentes suportes e mídias; 9. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Dispositivos digitais conectados à internet, como celular e computador, bloco de notas, folhas A4, lápis, borracha, editor de vídeo (exemplo: Openshot) e editor de áudio (exemplo: Audacity).

DESCRIÇÃO: Crie com a turma uma equipe jornalística que poderá ficar responsável por cobrir, investigar e problematizar os eventos comemorativos da escola ou datas especiais. Converse com as crianças sobre a importância de se entender melhor os feriados ou datas festivas comemoradas na escola. Escolha com bastante antecedência uma data a ser comemorada na escola e crie grupos para as seguintes funções: a) Contextualizar e investigar a data; b) Verificar personagens reais ou fictícios envolvidos; b) Conhecer a história, termos utilizados e seus significados sociais em função das questões atuais que conhecem. Em seguida, os grupos deverão apresentar as investigações à turma para socializar as pesquisas realizadas, bem como promover um debate problematizando se o evento que está sendo criado na escola é inclusivo para pessoas com deficiência e, caso não seja, o que poderia melhorar para ser inclusivo. Após o debate, cada grupo deverá produzir, a partir das pesquisas realizadas, um cartaz, um convite, gifs, podcast, vídeo, música, para serem divulgados nas semanas anteriores ao evento em redes sociais e espaços físicos da escola. Recomenda-se que todas as produções considerem a necessidade de acessibilidade - por exemplo - os vídeos sejam feitos com



audiodescrição e legenda para permitir acessibilidade. Durante o evento, os grupos podem fazer a cobertura. Separe-os para que uns fotografem, outros realizem entrevistas, outros desenhem, outros recolham as opiniões das participantes em pequenas enquetes. Essas produções podem ser divulgadas em formato de vídeo (utilize os editores de vídeo e de áudio) no site e nas redes sociais da escola. Poste o vídeo nas redes sociais e no site da escola, mas antes converse com as crianças sobre: a) A autorização de uso de imagem e solicite aos pais; b) O que é uma rede social? c) Por que postar? d) Quem pode ver a postagem? e) É seguro postar na rede social ou no site da escola? f) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Acessibilidade Digital; Alfabetização Digital; Artes Digitais; Convergência Cultural; Cultura de Participação; Cultura Escrita Digital; Digital; Dispositivos Digitais; Gênero Textual Digital; Hipermídias; Hipertexto; Letramento Digital; Mídia Digital; Multimídia; Multiletramento; Múltiplos Letramentos; Podcast; Recurso Semiótico; Recurso Multimídia; Sociedade da Informação; Sociedade do Conhecimento; Tecnologia de Informação e Comunicação; Tecnologia Digital; Narrativa Transmídia.

SERÁ QUE É VERDADE?

Autora:
Mônica Daisy Vieira Araújo



EIXO DE LÍNGUA PORTUGUESA: Leitura, produção de texto, oralidade.

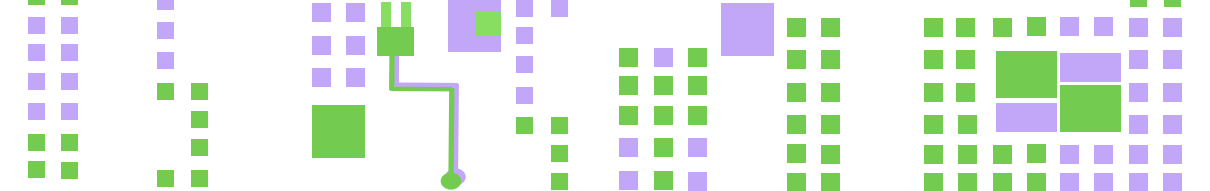
GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: Perfil de redes sociais.

AMBIENTE DIGITAL: Redes sociais.

IDADE INDICADA: 6 a 9 anos.

HABILIDADES LINGUÍSTICAS: 1. Conhecer, utilizar e valorizar os modos de produção e circulação da escrita na sociedade; 2. Levantar e confirmar hipóteses relativas ao conteúdo do texto que está sendo lido; 3. Produzir compreensão global do texto lido, unificando e inter-relacionando informações explícitas e implícitas; 4. Escrever segundo o princípio alfabético e as regras ortográficas; 5. Planejar a escrita do texto, considerando o tema central e seus desdobramentos; 6. Participar das interações em sala de aula, expondo opiniões nos debates com os colegas e com o professor; 7. Participar das interações em sala de aula, escutando com atenção e compreensão.

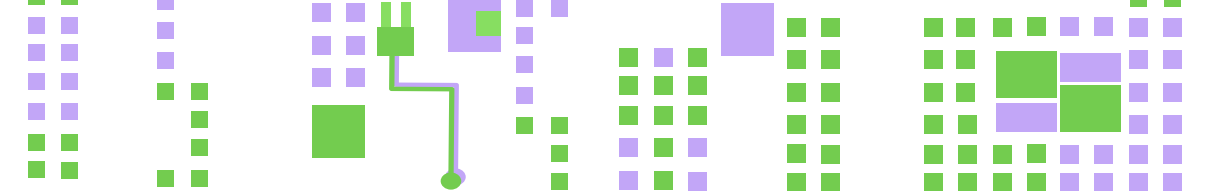
HABILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO, LEITURA E ESCRITA DIGITAL: 1. Habilidade de reconhecer mensagens, notícias, vídeos e todos os tipos de comunicação falsas; 2. Habilidade de respeitar as diferenças culturais, emocionais, socioeconômicas, de gênero, étnicas, religiosas, linguísticas, de costumes, de tradições, físicas, políticas, de organização familiar, entre outras; 3. Habilidade de compreender, analisar, verificar a autenticidade e regular os conteúdos compartilhados por muitas pessoas na internet; 4. Habilidade de se comunicar por meio da escrita conforme os espaços de



escrita disponíveis nos dispositivos digitais e na internet;
5. Habilidade de conhecer, identificar, responsabilizar-se e solucionar riscos de usos de dispositivos digitais, programas, produtos e serviços disponíveis na internet.

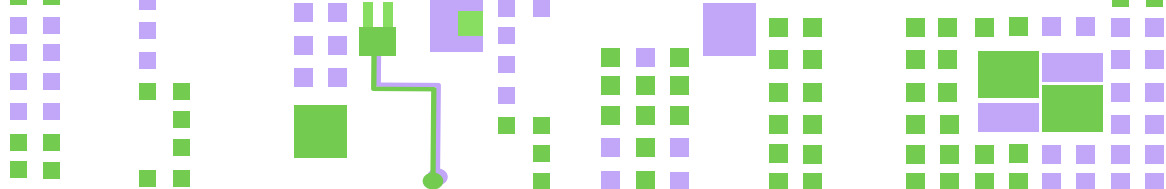
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Papel A4, lápis, canetinha, computador ou smartphone, projetor de imagem (exemplo: DataShow), rede social.

DESCRIÇÃO: Em roda, converse com a turma sobre: a) Se conhecem alguma rede social; b) Se possuem perfil em rede social e se o perfil é administrado pelos pais; c) Se conhecem perfis de crianças nas redes sociais; d) Que informações estão contidas nos perfis das pessoas nas redes sociais. Acesse uma rede social e leia alguns perfis infantis para as crianças. Em seguida, proponha a criação de um perfil para uma rede social fictícia e entregue às crianças o papel A4, lápis e canetinha e peça para que criem um perfil curto, delas mesmas, para essa rede social com as seguintes informações: a) Desenho do rosto; b) Brinquedo favorito; c) Desenho favorito; d) Brincadeira favorita; e) O que mais gostam de fazer na escola; f) Quantos irmãos têm; g) O que querem ser quando crescerem. As crianças deverão escrever um parágrafo com essas informações e incluir nele duas informações que não são verdadeiras, por exemplo: o brinquedo favorito e a quantidade de irmãos. Após a escrita, faça uma roda para que cada um apresente o seu perfil, e a turma deverá descobrir qual informação não é verdadeira. Nesse momento, entregue para as crianças emoticons, de alegre (se considerar verdadeira) e triste (se considerar não verdadeira), para serem levantados a cada informação lida pelo colega sobre seu perfil. Após todos apresentarem, reflita com as crianças sobre os seguintes pontos: a) Foi fácil saber aqui em sala de aula quais informações dos perfis não eram verdadeiras? b) Por quê? (Como estão cara a cara e se conhecem na vida real, fica mais fácil); c) Vocês acham que na vida real as



peças postam informações que não são verdadeiras em seus perfis? d) Por quê? Quais são os perigos de não saber se as pessoas postam informações que não são verdadeiras em seus perfis? Ao final, crie uma lista de boas condutas, verificação de notícias e de segurança no uso de redes sociais com a turma e poste no site ou nas redes sociais da escola. Nesse momento, reflita sobre a postagem nas redes sociais: a) Por que postar? b) Quem pode ver a postagem? c) É seguro postar na rede social ou no site da escola? d) Quais são os motivos da segurança?

VERBETES RELACIONADOS: Cibersegurança; Ética na Internet; Fake News; Emoticon/Emoji; Gênero Textual Digital; Escrita Digital; Internet; Dispositivo Digital; Ambiente Digital; Sociedade da Informação; Sociedade do Conhecimento; Cyberbullying; Cultura de Participação.



FaE
Faculdade de Educação



Ceale*
Centro de alfabetização, leitura e escrita
FaE / UFMG

UFMG
UNIVERSIDADE FEDERAL
DE MINAS GERAIS