

BNCC E TDICs: um olhar para o ensino de Língua Materna à luz das novas tecnologias

Micaelly Raynara Sinezio de Souza¹

Daniely Oliveira da Silva²

Renaly Ferreira Rocha³

Ana Jéssica Souto de Souza Correia⁴

RESUMO

É perceptível que, nos últimos anos, as tecnologias digitais de comunicação e informação (TDICs) adentraram em todos os setores que compõem a sociedade, inclusive o âmbito educacional, para facilitar e ampliar as atividades que movimentam estes ambientes sociais. Nos currículos escolares, essa inserção ocorre a partir das propostas presentes na Base Nacional Comum Curricular (2018) com intuito de desenvolver a autonomia e criticidade dos alunos. Nesse sentido, o presente estudo, de natureza bibliográfica, documental e quali-quantitativa, visa refletir acerca das práticas pedagógicas de ensino de Língua Portuguesa em uma escola pública no estado da Paraíba, considerando as propostas do documento parametrizador e normativo da Educação, a BNCC (2018), que direcionam os currículos, bem como o desenvolvimento das aulas, a partir das novas tecnologias digitais. Para tanto, realizamos uma entrevista, formulada por 17 questões abertas, com o professor do 3º ano do Ensino Médio da rede estadual de ensino do município de Esperança -PB. Os resultados das análises apontam que, a partir do uso do aplicativo Sapiientia, plataforma digital criada com intuito pedagógico para auxiliar as práticas docentes, as TDICs estão presentes nas metodologias do professor de Língua Portuguesa da turma do 3º ano do Ensino Médio, possibilitando a ampliação do conhecimento e autonomia dos discentes.

Palavras-chave: Práticas de Ensino, Língua Portuguesa, Novas Tecnologias, BNCC.

INTRODUÇÃO

Sob grande influência da era digital, os diversos setores que regem a sociedade contemporânea encontram-se aptos às mudanças significativas em torno da aquisição das novas tecnologias digitais. Assim, pode-se destacar que no âmbito educacional as práticas pedagógicas de ensino de Língua Materna pautadas nas novas tecnologias fazem-se presentes nas atualizações e nas propostas do documento normativo da educação, a Base Nacional Comum Curricular, doravante BNCC, assim compreende-se que: “apropriar-se das linguagens da cultura digital, dos novos letramentos e dos multiletramentos para explorar e produzir conteúdos em diversas mídias, ampliando as possibilidades de acesso à ciência, à tecnologia, à cultura e ao trabalho”(BRASIL, 2018, p. 475).

A BNCC apresenta um cenário que articula o novo paradigma do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (doravante, TDICs) no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Perante o exposto, pode-se evidenciar que a BNCC visa ampliar e

¹ Graduanda do Curso de Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, micaellyraynaraar@gmail.com.

² Graduada pelo Curso de Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, daniely231199@gmail.com.

³ Graduanda do Curso de Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, renaly.rocha14@gmail.com.

⁴ Graduanda do Curso de Letras Português da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, jessica.souto@aluno.uece.br.

aprimorar o desenvolvimento das competências e habilidades dos aprendizes enfatizando no repertório dos aprendizes.

Do ponto de vista das **práticas contemporâneas de linguagem**, ganham mais destaque, no Ensino Médio, a cultura digital, as culturas juvenis, os novos letramentos e os multiletramentos, os processos colaborativos, as interações e atividades que têm lugar nas mídias e redes sociais, os processos de circulação de informações e a hibridização dos papéis nesse contexto (de leitor/autor e produtor/ consumidor), já explorada no Ensino Fundamental. (BRASIL, 2018, p. 498. grifo do autor).

Nessa perspectiva, surge a seguinte problemática: quais as práticas pedagógicas de ensino à luz das TDICs? Ao investigarmos as práticas pedagógicas de ensino de Língua Materna a partir das propostas suscitadas na BNCC, no contexto tecnológico digital, objetivamos analisar quais metodologias de ensino, nas aulas de língua portuguesa, nos anos finais do ensino médio, são aplicadas e/ou adotadas no processo de ensino-aprendizagem, a partir das propostas da BNCC à luz do uso das novas tecnologias, em uma Escola Pública do Município de Esperança, na Paraíba.

Como objetivos específicos, traçamos: 1) identificar as práticas pedagógicas de ensino adotadas para o desenvolvimento do letramento digital; 2) apontar os recursos digitais e/ou tecnológicos utilizados nas aulas de língua materna, e 3) analisar as metodologias de ensino à luz das propostas da BNCC.

Metodologicamente, esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza quali-quantitativo, uma vez que foi realizada a partir de uma entrevista, na qual foram formuladas 17 questões abertas com um professor de Língua Portuguesa do Ensino Médio. Sendo assim, o corpus da pesquisa é composto por apenas uma resposta da entrevista.

2 AS NOVAS TECNOLOGIAS NO CENÁRIO EDUCACIONAL

As novas tecnologias ou TDIC's (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), abrangem “todo o meio técnico usado para tratar a informação e auxiliar na comunicação, fazendo uso de hardwares como computadores, rede, smartphone e, também, dos softwares, denominados aplicativos que elaboram, interferem e medeiam as relações humanas” (SOUZA, 2021, p. 75). Nesse sentido, concluímos que essas ferramentas permeiam a sociedade atual através de aparatos digitais que são capazes de possibilitar a garantia à informação e a melhoria comunicacional entre os indivíduos de uma sociedade.

No que concerne às novas tecnologias, compreende-se também que estes elementos influenciam no surgimento de novos recursos, possibilitando e aprimorando as metodologias de ensino pensando assim:

[...] é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos e os novos letramentos⁶⁰, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais de linguagem. No entanto, a necessária assunção dos multiletramentos não deve apagar o compromisso das escolas com os letramentos locais e com os valorizados. É preciso garantir que as juventudes se reconheçam em suas pertencas culturais, com a valorização das práticas locais, e que seja garantido o direito de acesso às práticas dos letramentos valorizados. (BRASIL, 2018, p. 487).

Ao considerarmos os avanços tecnológicos na sociedade vigente, muito se tem discutido a respeito da inserção das novas TDICs no ambiente escolar, especificamente, nas aulas de língua materna, tendo em vista o processo do desenvolvimento do letramento digital e a inclusão dos discentes à cultura digital. Diante disso, deparamo-nos com o documento de base normativa da Educação - BNCC - que apresenta a competência⁵ 5. Esta competência se caracteriza por direcionar o desenvolvimento e a inserção dos estudantes na cultura digital, na qual reflete como uma competência linguística.

Nesse processo de inclusão digital, o docente assume o papel de mediador, o qual conduz os discentes a utilizarem os meios e recursos digitais a partir das práticas pedagógicas de ensino voltadas para “selecionar, produzir, aplicar e avaliar **recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o processo de ensinar e aprender**” (BRASIL, 2018, p. 17. grifo nosso). Ademais, pode-se compreender que a era tecnológica digital se configura como um momento contemporâneo, o qual possibilita novas práticas de ensino, tendo em vista ampliar e fomentar o ensino de língua portuguesa. Além disso, o documento parametrizador sinaliza a ainda a necessidade de:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.9).

Desse modo, nota-se que o documento parametrizador direciona que o ensino de Língua Materna englobe as novas tecnologias de ensino, com o objetivo de fortalecer as práticas pedagógicas diante do contexto digital que se faz presente na sociedade. Além disso, busca estimular a participação efetiva dos estudantes nas aulas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

No tópico a seguir, selecionamos para análise uma questão obtida na entrevista com os docentes, a qual consideramos significativa: a) Quais foram as metodologias (adaptações) que você utilizou nas aulas síncronas objetivando melhores condições no ensino de língua materna? Atingiu os resultados? Por quê?

3.1 Da teoria à prática: um olhar da BNCC para as aulas de Língua Materna

Na questão levantada (**Quais foram as metodologias (adaptações) de que você se utilizou nas aulas síncronas, objetivando melhores condições no ensino de Língua Portuguesa? Atingiu bons resultados? Por quê?**), visamos analisar as metodologias de ensino pautadas no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação nas aulas de Língua Portuguesa. Após fazermos a indagação, o docente participante da pesquisa declarou através da entrevista transcrita aplicada:

⁵ Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (BRASIL, 2018, p. 8)

Pronto, aí é aqueles pontos positivos que a gente vinha falando. Eu acho que sim, principalmente a utilização do Sapiaentia.⁶ Ele foi algo que deu muito resultado positivo pelo menos para os estudantes que estavam participando. Transformar às vezes os conteúdos em desafios dentro do aplicativo ajudou muito os meninos a se interessarem a participar ali. [...] Pensar essas metodologias ou RPG remoto que eu pensei com eles, isso foi pensado junto com os alunos, **ajudou na leitura do texto literário pelo menos muitas vezes eles estavam lendo de alguma forma, estavam lendo textos mais curtos mas pelo menos estavam tendo contato mais próximo a literatura.** Então, então a gente transformou “*Os Assassinos da Rua Morgue*”, de Alan Poe, em um grande RPG de investigação. E aí eles se tornavam personagens da história, deu para fazer isso de maneira remota[...] Mas algumas metodologias, principalmente a **gamificação** e a **avaliação processual** que o Sapiaentia possibilita foram bem interessantes, deu para ter bons resultados e algo para que dar para usar em contexto presencial ele não fica só no contexto de ensino remoto pois não é só uma ferramenta que você utiliza pontualmente. Tem como a gente utilizar de forma presencial também.[...] a gamificação é muito interessante. Foi algo que eu aprendi dentro desse processo. A gente já flertava com a gamificação no presencial, né?! Aquele minicurso que a gente ofertou lá na UEPB, já falava da gamificação, né. Ou seja, você não precisa usar um artefato tecnológico para gamificar um conteúdo, mas devido ao contexto remoto ela foi muito boa, foi uma saída, uma metodologia muito boa para a gente trabalhar. Até, porque um dos principais preceitos da gamificação é justamente a motivação, a partir do medo de perder a pontuação. É como se fosse um jogo mesmo, E aí se aproxima muito da realidade deles, porque eles adoram jogos. Eles estão o tempo todo jogando free Fire. Então você vai transformar sua aula em um jogo fica interessante, mas é o que eu digo é algo que exige uma performance que vai além do que a gente tem informação, que é uma obrigação nossa também. A gente tem que estar buscando se adaptar, a se renovar e a buscar metodologias que usa em tecnologias também nesse processo. (PARTICIPANTE 1)

Acerca do funcionamento do *Sapiaentia*, Queiroz e Vital (2020) trazem que a metodologia utilizada neste aplicativo consegue se aproximar das vivências e experiências dos alunos, pois, além de se assemelhar com jogos do universo gamer dos discentes, também os levam para um patamar de aprendizagem pautada na valorização dos conhecimentos prévios, na interatividade e na conectividade

Da maneira tradicional, o estudante deve realizar atividades para acumular pontos, partindo do absoluto zero até atingir uma nota máxima, de peso dez. Por outro lado, dentro do Sapiaentia, o aluno já começa com 10.000 \$C, equivalente à nota dez. [...] A avaliação na plataforma busca valorizar o conhecimento prévio do discente. A forma avaliativa tradicional prevê um aluno que chega vazio à instituição [...]. Inverter essa lógica é valorizar os conhecimentos prévios dos alunos, reconhecendo que o mesmo já chega à instituição munido de saberes. Nessa nova lógica, o objetivo não é acertar para ganhar, mas evitar errar para não perder. A nível filosófico, esse segundo modelo se assemelha mais à vida cotidiana que o primeiro. Da forma tradicional se molda o estudante para o mercado de trabalho. Em nossa forma proposta, estamos desenvolvendo-os para a vida. (QUEIROZ; VITAL, 2020, p. 6).

⁶ www.sapiaentiaedu.com.br

Nesse sentido, é possível considerarmos a presença de metodologias de ensino pautadas na utilização do aplicativo em benefício do processo de ensino aprendizagem de língua portuguesa, de modo específico as aulas de literatura, haja vista a leitura literária. Como resultado da gamificação, os alunos muito mais motivados puderam se debruçar sobre as atividades de leitura de forma prazerosa e interativa.

O Eixo Leitura compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades. Leitura no contexto da BNCC é tomada em um sentido mais amplo, **dizendo respeito não somente ao texto escrito**, mas também a imagens estáticas (foto, pintura, desenho, esquema, gráfico, diagrama) ou em movimento (filmes, vídeos etc.) e ao som (música), que acompanha e cossignifica em muitos **gêneros digitais**. (BRASIL, 2018, p. 72. grifo nosso).

No trecho, ao relatar que “a gente inventou o RPG remoto, o que foi que a gente fez: a gente transformou a leitura dos contos por exemplo, em jogo”, o participante compreende que a utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação auxiliam a intervir no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista aulas mais interativas e a possibilidade de integração dos estudantes à cultura digital.

Assim, torna-se viável destacar a gamificação⁷ como metodologia ativa nas aulas de Língua Portuguesa, tendo em vista aulas que envolvem a prática efetiva de leitura. Sendo assim, é fato que o participante 1 se ampara nas novas tecnologias nas suas aulas, as quais são marcadas por metodologias inovadoras a partir da gamificação⁸. Considera-se que metodologias como esta:

surgiu dos novos questionamentos que as Escolas Integrals da Paraíba propiciaram e o desafio não era por ser em período integral, outros programas já haviam sido implantados nesse sentido em anos anteriores. O grande desafio, na verdade, era a proposta curricular do modelo, moldada a partir da BNCC e dos novos desafios de formar os jovens para o século XXI. Disciplinas da base diversificada, como Eletivas, Projeto de vida, Estudo Orientado, Colabore e I9 e, nas escolas técnicas integrais, as disciplinas empreendedoras, como Inovação Social e Científicas, Intervenção Comunitária e Empresa Pedagógica, demandaram novas formas de avaliação, uma vez que suas propostas não se vinculavam às metodologias tradicionais de ensino e avaliação. (QUEIROZ; VITAL, 2020, p. 5).

⁷ A gamificação consiste em utilizar a premissa do jogo em contextos de não-jogo intencionando criar espaços de motivação e engajamento. (QUEIROZ; VITAL, 2020, p.8).

⁸ A gamificação no Sapiaentia acontece de forma a engajar os alunos e proporcionar novos usos metodológicos no processo de ensino. Conforme a pontuação acontece no sistema, como recompensa por uma atitude protagonista, por exemplo, toda uma lógica se desenvolve automaticamente, proporcionando destaque ao educando através do ranking do TOP 7 (os sete alunos melhor pontuado na turma) e motivando-o por meio de medalhas de realizações e pela ameaça e possibilidade de derrotar um chefe [...] **O uso da Gamificação no Sapiaentia proporcionou engajamento dos alunos nas plataformas e nos desafios propostos, aumentando o interesse e participação dos mesmos durante a aula e até mesmo fora dela.** (QUEIROZ; VITAL, 2020, p. 9. grifo nosso).

Diante disso, pode-se compreender que o aplicativo *Sapientia* direciona o processo de ensino-aprendizagem em favor da gamificação, haja vista aulas contextualizadas, relacionando o conteúdo de Língua Materna e as TDICs para fins didáticos, e ancoradas na cultura digital proposta pela BNCC, já que usar as novas tecnologias na sala de aula deve ter um objetivo e/ou uma proposta didática.

A gamificação no *Sapientia* acontece de forma a engajar os alunos e proporcionar novos usos metodológicos no processo de ensino. Conforme a pontuação acontece no sistema, como recompensa por uma atitude protagonista, por exemplo, toda uma lógica se desenvolve automaticamente, proporcionando destaque ao educando através do ranking do TOP 7 (os sete alunos melhor pontuado na turma) e motivando-o por meio de medalhas de realizações e pela ameaça e possibilidade de derrotar um chefe [...]. **O uso da Gamificação no *Sapientia* proporcionou engajamento dos alunos nas plataformas e nos desafios propostos, aumentando o interesse e participação dos mesmos durante a aula e até mesmo fora dela.** (QUEIROZ; VITAL, 2020, p. 9. grifo nosso).

Nesse caso, o direcionamento das aulas nas tecnologias digitais de informações e comunicação reflete em avaliações processuais à luz da gamificação no ensino, visando o acompanhamento processual discente, considerando a presença do *ranking* e que resultam em medalhas. Com isso, “transformar a, às vezes, os conteúdos em desafios dentro do aplicativo ajudou muito os meninos a se interessarem a participar” (PARTICIPANTE 1) demonstra que as novas tecnologias contribuem na participação ativa e criativa dos estudantes.

Para tal, constata-se que o objetivo da aula é proporcionar a ampliação do Repertório literário, uma vez que a participação do estudante como leitor ativo é reconhecida a partir do protagonismo para desencadear a progressão das narrativas diante do *Role Playing Game*, doravante RPG. Com isso, torna-se evidente a elaboração de metodologias ativas que promovem atividade em que estes Estudantes têm o papel principal, atuando na criação e na realização de tarefas. É fato que as novas tecnologias devem ser inseridas na sala de aula com o fins didáticos e pedagógicos.

Nesse contexto, torna-se necessário para passar o viés educacional em busca de atingir o âmbito social tendo em vista o desenvolvimento da criticidade da autonomia dos Estudantes a partir desses recursos. Assim, pode-se considerar o fato de que esses estudantes estão imersos no ciberespaço e tem contato direto com uma multiplicidade e diversidade de textos como é o caso do hipertexto e da hipermídia. Ou seja, os estudantes têm contato com textos multissemióticos, aqueles que são constituídos por diversas linguagens.

Desse modo, o docente significa o seu papel ao reconhecer o potencial dos estudantes. Sendo assim, ao se tratar do ensino de Língua Portuguesa, as novas tecnologias devem auxiliar na ampliação de novas possibilidades para engajar os estudantes, os quais são nativos digitais⁹, tendo em vista que as aulas são mais dinâmicas e tornam-se mais atrativas. Considera-se também que:

Para além de continuar a promover o desenvolvimento de habilidades relativas ao trato com a informação e a opinião, no que diz respeito à veracidade e confiabilidade de informações, à adequação, validade e força dos argumentos, à articulação entre as semioses para a produção de sentidos etc., é preciso intensificar o desenvolvimento de habilidades que possibilitem o trato com o diverso e o debate de ideias. Tal desenvolvimento deve ser pautado pelo respeito, pela ética e pela rejeição aos discursos de ódio. Se, por um lado, trata-se de enfrentar e buscar minimizar os riscos que os usos

⁹ Pessoas que nasceram a partir de meados da década de 1990. Estas não apresentam dificuldades em lidar, aprender e utilizar as novas tecnologias, porque encontram-se habituadas ao uso dessas ferramentas.

atuais da rede trazem, por outro, trata-se também de explorar suas potencialidades em termos do acesso à informação, a possibilidades variadas de disponibilização de conteúdos sem e com intermediação, à diversidade de formas de interação e ao incremento da possibilidade de participação e vivência de processos colaborativos. Todos esses fatores requerem aprendizagens e desenvolvimento de habilidades que precisam ser contempladas pelos currículos. (BRASIL, 2018, p. 498).

Assim, é preciso que as aulas de Língua Materna que são sustentadas nessas tecnologias estejam vinculadas na reflexão diante do uso desses recursos e dos impactos que eles podem causar no meio social. Desse modo, deve-se enfatizar uma educação para o uso das tecnologias em que também forme leitores críticos e autônomos autônomos.

Desse modo, utilizar as novas tecnologias nas aulas de língua portuguesa sugere um cenário com vários caminhos ou possibilidades para o ensino, uma vez que favorece a aquisição e a difusão do saber, assim como a construção de novos espaços de aprendizagem com a pretensão de contribuir e facilitar o desenvolvimento das habilidades e competências intelectuais dos aprendizes.

Compreende-se também que a BNCC perpassa o viés de direcionar os conteúdos que devem ser ministrados nos componentes de base, de modo específico Língua Portuguesa. Pois apresenta um teor de preocupação e de compromisso à luz do desenvolvimento de competências e habilidades que possam englobar as transformações e os avanços da sociedade globalizada, a partir de práticas que priorizam o desenvolvimento dos saberes do corpo discente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa surgiu da primordialidade de investigar o ensino de Língua Portuguesa no âmbito educacional, a partir das novas tecnologias como ferramentas/recursos para o desenvolvimento das práticas pedagógicas de ensino. Nesse contexto, averiguamos as metodologias utilizadas pelo docente da Educação Básica na Rede Pública de ensino, haja vista as atividades curriculares elaboradas para serem sustentadas nas TDICs. Diante dos resultados, refletimos que as tecnologias digitais se fazem presentes no processo de ensino e aprendizagem de língua materna em prol do desenvolvimento intelectual, crítico e autônomo dos estudantes em meio à cultura digital. Nessa perspectiva, a BNCC - documento normativo - propõe ensino pautado no viés tecnológico, tencionando aperfeiçoar as aulas desse componente de base curricular.

Os resultados das análises apontam que as práticas de ensino direcionadas pela BNCC, a partir das TDICs, fazem-se presentes nas metodologias do docente de Língua Portuguesa da turma do 3º ano do Ensino Médio, possibilitando a ampliação do conhecimento dos discentes. Assim, percebe-se a partir do uso do aplicativo *Sapientia*, o qual ressignifica as aulas de Língua Materna ao possibilitar inovações nas práticas pedagógicas de ensino, contribui na participação ativa dos aprendizes e no desenvolvimento das práticas de leitura.

Ademais, o aplicativo também proporciona atividades que envolvem a autonomia dos discentes, uma vez que amplia o cenário intelectual promovido pelos recursos digitais. No mais, é notório que o docente desta turma busca construir caminhos para entrelaçar as novas tecnologias e o processo de ensino-aprendizagem, considerando o direcionamento da base curricular. Por fim, este estudo busca desencadear novos olhares para futuras pesquisas na esfera da Língua Portuguesa em relação à utilização das TDICs no ensino básico.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação. Brasília: 2018.

PAIVA, Vera L. M. O. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. **Revista da ABRALIN**, v. 18, n. 1, p. 02-26, 2019.

QUEIROZ, J. J. de; VITAL, E. G. L. Avaliação processual, gamificação e ferramentas tecnológicas: a criação do sapientia como respostas aos desafios da educação no século xxi. **CONEDU VII Congresso Nacional de Educação**. 2020.

RABELLO, C. R. L.; HAGUENAUER, C. J.. Tecnologias, novos letramentos e formação de professores para/na cibercultura. **Revista EducaOnline**, v. 8, n. 3, p. 80-103, 2014.

SOUZA, J. C. G. Integração das TDICs na Educação: Espaços Digitais. **Revista Científica FESA**, v. 1, n. 2, p. 74-88, 2021. Disponível em: <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/15/11>. Acesso em: 10 de abr. 2023.