

REENCENAR MATINTA: UMA PROPOSTA MULTIMODAL COM PADLET NO ENSINO MÉDIO

REENACTING MATINTA: A MULTIMODAL PADLET-BASED PROPOSAL FOR HIGH SCHOOL

REESCENIFICAR A MATINTA: UNA PROPUESTA MULTIMODAL CON PADLET EN LA EDUCACIÓN MEDIA

 <https://doi.org/10.56238/arev8n3-080>

Data de submissão: 17/02/2026

Data de publicação: 17/03/2026

Déborah Ingryd Pereira Souza

Mestranda em Estudos Linguísticos

Instituição: Universidade Estadual do Pará (UEPA)

Endereço: Pará, Brasil

E-mail: deborah.souza@aluno.uepa.br

Lattes: 0722323962066729

RESUMO

Considerando a necessidade de ampliar as práticas de leitura e produção textual no contexto das linguagens contemporâneas, especialmente diante da presença crescente de textos multimodais no ambiente escolar, este artigo apresenta uma proposta de prática pedagógica voltada ao trabalho com textos multimodais no Ensino Médio, tendo como ponto de partida a releitura da lenda amazônica Matinta Pereira. Objetiva-se desenvolver a competência leitora e a autoria dos estudantes por meio da criação de versões multimodais do conto tradicional. Para tanto, procede-se à elaboração de uma atividade pedagógica simulada para alunos do 3º ano da rede estadual de ensino do estado do Pará, envolvendo leitura, análise e produção colaborativa em grupos, com posterior publicação das releituras na plataforma Padlet, distribuídas em três formatos: visual, sonoro e audiovisual. Como instrumentos de avaliação, foram elaborados um simulado interpretativo e um quiz gamificado, voltados à análise de textos que articulam diferentes linguagens. A proposta fundamenta-se nos pressupostos dos multiletramentos (Rojo, 2012), na abordagem da multimodalidade textual (Ribeiro, 2016) e no uso pedagógico das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), com base na teoria do conectivismo (Siemens, 2006). Desse modo, observa-se que práticas pedagógicas que integram leitura, produção multimodal e tecnologias digitais podem favorecer o desenvolvimento da leitura crítica, da criatividade e da expressão dos estudantes. Conclui-se que a articulação entre multiletramentos, multimodalidade e TDICs contribui para práticas de linguagem mais significativas e alinhadas aos gêneros e suportes comunicativos contemporâneos.

Palavras-chave: Multiletramentos. Multimodalidade. Conectivismo. Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

Considering the need to expand reading and text production practices in the context of contemporary languages, especially given the increasing presence of multimodal texts in the school environment, this article presents a proposal for a pedagogical practice focused on multimodal texts in high school, taking as its starting point the reinterpretation of the Amazonian legend Matinta Pereira. The objective is to develop students' reading competence and authorship through the creation of multimodal versions of the traditional narrative. To achieve this, a simulated pedagogical activity was designed for third-

year students from the public school system of the state of Pará, involving reading, analysis and collaborative group production, followed by the publication of the reinterpretations on the Padlet platform, organized in three formats: visual, sound and audiovisual. As evaluation instruments, an interpretative test and a gamified quiz were developed, focusing on the analysis of texts that articulate different modes of language. The proposal is grounded in the assumptions of multiliteracies (Rojo, 2012), the approach to textual multimodality (Ribeiro, 2016) and the pedagogical use of Information and Communication Technologies (ICTs), based on the theory of connectivism (Siemens, 2006). Thus, it is observed that pedagogical practices integrating reading, multimodal production and digital technologies can foster the development of critical reading, creativity and students' expression. It is concluded that the articulation between multiliteracies, multimodality and digital technologies contributes to more meaningful language practices aligned with contemporary communicative genres and media.

Keywords: Multiliteracies. Multimodality. Connectivism. Digital Technologies.

RESUMEN

Considerando la necesidad de ampliar las prácticas de lectura y producción textual en el contexto de los lenguajes contemporáneos, especialmente ante la creciente presencia de textos multimodales en el entorno escolar, este artículo presenta una propuesta de práctica pedagógica orientada al trabajo con textos multimodales en la educación media, tomando como punto de partida la reinterpretación de la leyenda amazónica Matinta Pereira. Se tiene como objetivo desarrollar la competencia lectora y la autoría de los estudiantes mediante la creación de versiones multimodales del relato tradicional. Para ello, se elaboró una actividad pedagógica simulada dirigida a estudiantes del tercer año de la red pública de enseñanza del estado de Pará, que incluye momentos de lectura, análisis y producción colaborativa en grupos, con posterior publicación de las reinterpretaciones en la plataforma Padlet, organizadas en tres formatos: visual, sonoro y audiovisual. Como instrumentos de evaluación se elaboraron un simulacro interpretativo y un cuestionario gamificado, centrados en el análisis de textos que articulan diferentes lenguajes. La propuesta se fundamenta en los presupuestos de los multiletramientos (Rojo, 2012), en el enfoque de la multimodalidad textual (Ribeiro, 2016) y en el uso pedagógico de las Tecnologías Digitales de la Información y la Comunicación (TDIC), con base en la teoría del conectivismo (Siemens, 2006). De este modo, se observa que las prácticas pedagógicas que integran lectura, producción multimodal y tecnologías digitales pueden favorecer el desarrollo de la lectura crítica, la creatividad y la expresión de los estudiantes. Se concluye que la articulación entre multiletramientos, multimodalidad y TDIC contribuye a prácticas de lenguaje más significativas y alineadas con los géneros y soportes comunicativos contemporáneos.

Palabras clave: Multiletramientos. Multimodalidad. Conectivismo. Tecnologías Digitales.

1 INTRODUÇÃO

As transformações sociais e tecnológicas das últimas décadas modificaram significativamente as práticas de leitura e escrita, exigindo dos sujeitos competências que vão além da decodificação de textos verbais. A presença cada vez mais intensa das tecnologias digitais nas interações humanas e nos espaços escolares trouxe à tona novas formas de construção de sentidos, nas quais diferentes linguagens, como a verbal, a visual, a sonora e a audiovisual, se articulam. Esse cenário demanda da escola a adoção de práticas pedagógicas que valorizem a multiplicidade de modos de significação e estejam em sintonia com as formas de comunicação contemporâneas, tal como apontam os estudos sobre multiletramentos (Rojo, 2012) e multimodalidade (Ribeiro, 2016).

Nesse contexto, a cultura digital tem ampliado as possibilidades de produção e circulação de textos, tornando cada vez mais frequente a presença de conteúdos multimodais em diferentes esferas sociais. Entretanto, embora o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) esteja cada vez mais presente no cotidiano escolar, observa-se que estratégias de leitura e produção textual que mobilizem a multimodalidade como recurso para o desenvolvimento da autoria e da criticidade ainda são pouco exploradas, especialmente em contextos de escolas públicas.

Diante desse cenário, emergem algumas questões que orientam esta investigação: como integrar a cultura digital à leitura de gêneros tradicionais? De que forma a escola pode incorporar práticas pedagógicas que articulem tecnologias digitais, cultura local e linguagem multimodal de maneira significativa para os estudantes?

A relevância desta discussão justifica-se pela necessidade de promover práticas de ensino que dialoguem com as formas contemporâneas de produção de sentido, ampliando o repertório interpretativo dos estudantes e favorecendo o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura crítica e à autoria. Nesse sentido, a incorporação de narrativas pertencentes à cultura local, como a lenda amazônica Matinta Pereira, pode contribuir para aproximar o conteúdo escolar da realidade sociocultural dos alunos, ao mesmo tempo em que possibilita explorar diferentes formas de linguagem mediadas por tecnologias digitais.

Diante dessas considerações, este artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de prática pedagógica simulada voltada ao trabalho com textos multimodais no Ensino Médio, por meio da releitura da lenda amazônica Matinta Pereira. A atividade foi elaborada para estudantes do 3º ano da rede estadual de ensino do estado do Pará e envolve momentos de leitura, análise e produção de releituras multimodais, organizadas nos formatos visual, sonoro e audiovisual, com posterior publicação em um mural colaborativo na plataforma Padlet. Como estratégias de avaliação, foram desenvolvidos um simulado interpretativo e um quiz gamificado, ambos voltados à análise de textos

multimodais. A proposta fundamenta-se nos pressupostos dos multiletramentos (Rojo, 2012), na abordagem da multimodalidade textual (Ribeiro, 2016) e no uso pedagógico das TDICs com base na Teoria do Conectivismo (Siemens, 2006).

Este artigo está organizado da seguinte forma: inicialmente apresenta-se o referencial teórico que sustenta a proposta. Em seguida, descrevem-se a metodologia da prática simulada e o processo de desenvolvimento da atividade. Posteriormente, discutem-se os resultados esperados e as contribuições da proposta para o ensino de leitura e produção textual em contextos escolares mediados por tecnologia e, por fim, apresentam-se as considerações finais.

2 ENTRE SONS, IMAGENS E PALAVRAS: OS CAMINHOS DA MULTIMODALIDADE

Pensar o ensino de leitura e produção textual na contemporaneidade implica reconhecer que a linguagem já não se limita à palavra escrita, nem se organiza em suportes lineares e fixos, como ainda é possível constatar em grande parte das salas de aula. É comum que o professor de língua materna centre sua abordagem de ensino na perspectiva Behaviorista, sem considerar o protagonismo do aluno, além de trabalhar o texto com o fim em si mesmo, descontextualizado, limitado à análise gramatical, não levando em consideração a pragmática.

Em contrapartida, na sociedade cada vez mais multimodal em que se está inserido, é necessário perceber que os sujeitos circulam cotidianamente por ambientes nos quais sons, imagens, gestos, cores e movimentos constroem sentidos em articulação constante. Essa nova ecologia dos textos e das práticas sociais de linguagem exige da escola mais do que a atualização de recursos: demanda uma revisão profunda das concepções de letramento e das metodologias de ensino. Nesse contexto, a proposta de releitura multimodal da lenda amazônica Matinta Pereira, com uso do Padlet como ambiente de publicação e interação, busca responder a essa demanda por meio de uma prática que reconhece o aluno como produtor de sentidos em múltiplos modos e mídias.

Os multiletramentos, como propõe Rojo (2012), surgem justamente da percepção de que as populações contemporâneas são atravessadas por uma multiplicidade cultural e por uma multiplicidade semiótica. Ou seja, os textos pelos quais os sujeitos se informam e se comunicam são variados em suas formas e em seus significados, exigindo do leitor competências diversas para sua interpretação e produção. E essa necessidade de trabalhar tais competências já é prevista pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a qual afirma que o ensino sob a perspectiva do multiletramento prepara os alunos para uma comunicação mais eficaz em diversos contextos, instruindo o aluno para interagir em uma sociedade cada vez mais multimodal e tecnológica. (Brasil, 2017)

Ao trabalhar com a lenda da Matinta Pereira, o intuito não é apenas resgatar uma narrativa da

tradição oral amazônica, mas possibilitar que ela seja reconstruída a partir das vozes, olhares e linguagens dos próprios estudantes, em diálogo com seus repertórios e realidades. Essa reconstrução não se limita ao plano verbal: ela acontece quando se escolhe uma música de fundo, quando se grava uma entonação específica para a personagem, ou quando se sobrepõem imagens e textos em um vídeo.

É nesse ponto que os multiletramentos se entrelaçam à multimodalidade, pois compreender e produzir textos no século XXI passa pela articulação de diferentes modos de significação. Como defende Ana Elisa Ribeiro (2016), produzir textos multimodais não é uma questão de talento, mas de saber manejar as linguagens disponíveis e articular o que se deseja dizer com o modo como se diz. Essa articulação, que envolve escolhas estéticas, técnicas e comunicativas, deve ser incorporada pelas práticas pedagógicas como parte do desenvolvimento do poder semiótico dos sujeitos, segundo Ribeiro (2016, p. 105):

É importante destacar que as questões de produção multimodal dos textos não passam tanto pela exigência de talentos que as pessoas normalmente não desenvolvem, mas pelo manejo das linguagens à disposição, pela escolha de modos de expressão, assim como pela articulação entre o como e o que dizer. Trata-se de elementos que acredito possam ser despertados, reconhecidos e trabalhados. E podem surpreender professores, além de ampliar o poder semiótico de todos.

Essa articulação entre forma e conteúdo, entre o que se diz e como se diz, revela a complexidade do ato de produzir textos na contemporaneidade. Quando o estudante é desafiado a combinar narrativas orais com elementos visuais, efeitos sonoros ou mesmo encenações audiovisuais, ele mobiliza um repertório de decisões expressivas que não se limitam à norma linguística, mas envolvem escolhas estéticas e comunicativas. É nesse processo que emerge o que Ribeiro (2016, p. 105) chama de “poder semiótico”: a capacidade de manejar diferentes linguagens de modo intencional e significativo. Esse poder pode, e deve, ser despertado e trabalhado no ambiente escolar, surpreendendo até mesmo os próprios professores quanto à potência expressiva dos alunos. Ao reconhecer e promover esse desenvolvimento, a escola contribui não apenas para a formação de sujeitos mais críticos e criativos, mas também mais conscientes de seus papéis como produtores de discursos nas diversas esferas sociais.

Contudo, essa potência expressiva só se concretiza quando há espaço, intencionalidade e reconhecimento pedagógico das múltiplas linguagens. É justamente nesse ponto que Ribeiro (2016, p. 56) tensiona o papel da escola, ao afirmar que “[...] a escola tem forte papel no analfabetismo dos jovens quanto a textos multimodais, muito embora isso não tenha sido prioritariamente apontado em aulas de língua materna.” A autora aponta que, embora os estudantes estejam imersos em práticas comunicativas diversas fora do ambiente escolar, ainda são raras as propostas didáticas que colocam

essas linguagens no centro do trabalho com a linguagem, especialmente no ensino de língua portuguesa. Em muitos casos, o texto multimodal permanece relegado a atividades periféricas ou ilustrativas, sem que se reconheça seu valor discursivo, crítico e formativo. Ao negligenciar esses modos de expressão, a escola não apenas limita o desenvolvimento do poder semiótico dos alunos, mas contribui para a manutenção de práticas de linguagem descontextualizadas e pouco significativas.

Superar esse cenário exige a construção de propostas que não apenas incluam a multimodalidade como um recurso pontual, mas que a integrem como eixo estruturante das práticas de linguagem. A atividade simulada apresentada neste artigo aposta nesse caminho ao propor a leitura crítica e a resignificação de uma narrativa popular, a lenda da Matinta Pereira, por meio de linguagens contemporâneas e digitais. Ao utilizarem um mural colaborativo no Padlet para publicar suas produções, os estudantes não apenas expõem suas criações, mas também exercem o direito à autoria, ao posicionamento e à escuta do outro, em um ambiente que favorece a interação e o diálogo. Trata-se de um processo formativo que reconhece o aluno como sujeito ativo, que aprende e produz em rede, reorganizando informações e sentidos a partir de conexões múltiplas. Essa dinâmica se alinha à concepção de aprendizagem proposta pelo Conectivismo, teoria formulada por Siemens, que compreende o conhecimento como algo distribuído entre pessoas, dispositivos e sistemas digitais, e não mais restrito à interiorização individual e linear. Para Siemens (2006):

O Conectivismo apresenta um modelo de aprendizagem que reconhece as mudanças tectônicas na sociedade, onde a aprendizagem não é mais uma atividade interna e individual. O modo como a pessoa trabalha e funciona são alterados quando se utilizam novas ferramentas. O campo da educação tem sido lento em reconhecer, tanto o impacto das novas ferramentas de aprendizagem como as mudanças ambientais na qual tem significado aprender. O Conectivismo fornece uma percepção das habilidades e tarefas de aprendizagem necessárias para os aprendizes florescerem na era digital.

A proposta pedagógica aqui apresentada materializa esses princípios ao considerar o ambiente digital não apenas como um suporte, mas como um espaço de construção ativa do conhecimento. Ao interagir com múltiplas linguagens e reorganizar informações em novos formatos — vídeo, áudio, imagem e texto — os estudantes desenvolvem habilidades que extrapolam a lógica tradicional da sala de aula, aproximando-se do que Siemens (2006) aponta como essencial para “florescer na era digital”. A produção colaborativa no Padlet, somada à avaliação por meio de quiz e simulado interpretativo, estimula a autonomia, a curadoria de conteúdos e a apropriação crítica das ferramentas digitais, configurando uma prática conectivista que rompe com a ideia de aprendizagem centrada na memorização. Nessa perspectiva, ensinar a partir de um conto popular não significa apenas revisitar o passado cultural, mas criar pontes com o presente tecnológico, resignificando a tradição por meio

das linguagens que os próprios estudantes já utilizam em suas vivências fora da escola. Assim, o conhecimento não é apenas transmitido: ele é cocriado em rede, atualizado pela experiência, pelo diálogo e pela mediação entre pares.

Dessa forma, multiletramentos, multimodalidade e conectivismo não são tratados aqui como conceitos isolados, mas como fundamentos que se entrelaçam para sustentar uma prática pedagógica coerente com os desafios da educação linguística na atualidade. Ao convidar os alunos a recriarem uma narrativa tradicional em formatos que dialogam com seu cotidiano digital, a proposta articula cultura local, tecnologias digitais e autoria, oferecendo caminhos possíveis para uma escola que lê o mundo por meio de sons, imagens e palavras.

3 MONTANDO A CENA: COMO SE CONSTRUIU A PROPOSTA MULTIMODAL

A construção da proposta aqui apresentada partiu da necessidade de articular, em uma prática concreta, os princípios teóricos que sustentam o trabalho com os multiletramentos, a multimodalidade e as tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa. Pensada como uma prática pedagógica simulada, a proposta foi elaborada para ser aplicada com estudantes do 3º ano do Ensino Médio de uma escola pública da rede estadual do Pará, respeitando as características socioculturais da região e os desafios específicos desse segmento da educação básica. O foco principal da atividade é a releitura multimodal da lenda amazônica Matinta Pereira, com posterior publicação em um mural digital criado na plataforma digital *Padlet*, explorando as linguagens visual, sonora e audiovisual como formas legítimas de produção textual.

A escolha da lenda de Matinta Pereira não se deu apenas por seu apelo cultural e narrativo, mas também por seu potencial simbólico e expressivo. Como personagem da tradição oral amazônica, Matinta carrega em sua imagem elementos de mistério, medo e ambiguidade que permitem múltiplas interpretações e, conseqüentemente, diversas possibilidades de recriação. Ao trabalhar com um texto de base oral e culturalmente situado, pretende-se favorecer a conexão entre o conhecimento escolar e o repertório cultural dos alunos, valorizando suas vivências e saberes locais.

A proposta foi estruturada para ser desenvolvida em três momentos principais. O primeiro momento consistiria na apresentação do conto e na análise coletiva de suas camadas de sentido, com base em questões como caracterização da personagem, construção do suspense, marcas da oralidade e aspectos simbólicos da narrativa. Para isso, seria utilizado um material já produzido em formato digital, com recursos visuais e textuais, publicado previamente em uma apresentação na plataforma *Canva*, ferramenta online de design gráfico que permite criar, editar, compartilhar e imprimir designs. Este recurso seria projetado em sala e serviria como ponto de partida para o diálogo interpretativo.

No segundo momento, os alunos seriam organizados em grupos e desafiados a produzir uma releitura multimodal da lenda, escolhendo entre três formatos: (1) visual — como cartazes ilustrados ou colagens digitais; (2) sonoro — como podcasts, narrações encenadas ou trilhas dramatizadas; e (3) audiovisual — como vídeos curtos, performances filmadas ou animações simples. Os grupos poderiam utilizar dispositivos móveis, aplicativos gratuitos e editores acessíveis para compor seus trabalhos, com o apoio e a mediação da professora. As produções seriam posteriormente publicadas em um mural no *Padlet*, em um ambiente coletivo de compartilhamento, com a proposta de que os próprios alunos comentassem e reagissem às releituras dos colegas, promovendo uma experiência colaborativa de leitura e escuta crítica. O uso do *Padlet*, nesse contexto, se justifica não apenas por sua acessibilidade, mas por permitir a convergência entre linguagens e interações — características centrais da proposta.

O terceiro momento corresponderia à etapa avaliativa, planejada para ocorrer em duas frentes: a primeira, de caráter formativo, se concretizaria por meio dos comentários entre os grupos no próprio mural do *Padlet*, como forma de valorizar a escuta e a resposta do outro; e a segunda, de caráter somativo, aconteceria por meio de dois instrumentos complementares: um simulado interpretativo e um quiz gamificado, ambos desenvolvidos na plataforma de formulários on-line *Google Forms*. O quiz contém 10 questões objetivas sobre conceitos relacionados à multimodalidade, à leitura crítica e à construção de sentido por diferentes linguagens. Já o simulado, também com 10 questões, cada uma contendo *feedback* para respostas corretas e incorretas, com a promoção do engajamento e do aprendizado contínuo, a partir da utilização de imagens e textos verbais para avaliar a competência dos alunos de interpretar mensagens em contextos multimodais, alinhando-se às competências previstas na BNCC para a etapa do Ensino Médio.

Ainda que a proposta tenha sido organizada sob a forma de uma simulação, sua estrutura foi pensada de modo a permitir aplicação direta no contexto escolar real, com recursos acessíveis e adaptáveis à realidade das escolas públicas. A intencionalidade pedagógica, o diálogo entre teoria e prática e a valorização da autoria estudantil são os elementos que sustentam a construção dessa cena educativa — uma cena em que a lenda tradicional ganha novos significados por meio das linguagens digitais, e em que o aluno se torna protagonista da leitura e da criação.

4 QUANDO A LENDA ENCONTRA A TELA: REFLEXÕES SOBRE A EXPERIÊNCIA

A proposta simulada foi desenvolvida com base na expectativa de promover aprendizagens alinhadas às demandas contemporâneas de leitura, autoria e uso crítico das tecnologias digitais. Ao trabalhar com a releitura multimodal da lenda Matinta Pereira, espera-se que os alunos desenvolvam

competências relacionadas aos multiletramentos, compreendendo que ler e escrever, hoje, envolve lidar com múltiplas culturas e linguagens. O contato com uma narrativa da tradição oral, reinterpretada em diferentes formatos, estimula a valorização da diversidade cultural e favorece a formação de leitores capazes de transitar entre textos de diferentes naturezas, modos e mídias.

No campo da multimodalidade, a proposta visa ampliar a capacidade dos estudantes de articular elementos verbais, visuais e sonoros na produção de sentidos. Ao escolher trilhas, imagens, entonações e recursos audiovisuais para compor suas releituras, os alunos serão levados a refletir sobre como o “como se diz” afeta o “o que se diz”, e a utilizar diferentes recursos semióticos de forma intencional e expressiva. Trata-se de uma oportunidade para que eles compreendam a linguagem como um fenômeno multissemiótico e desenvolvam maior consciência das escolhas comunicativas envolvidas na construção de um texto multimodal.

Por fim, à luz do conectivismo, espera-se que os estudantes sejam estimulados a aprender em rede, reconhecendo os ambientes digitais como espaços legítimos de circulação de conhecimento, autoria e interação. A experiência de publicar no *Padlet* e de realizar atividades avaliativas em plataformas como o *Google Forms* tem como objetivo fomentar a autonomia, a colaboração e o protagonismo dos alunos na construção do próprio aprendizado.

Assim, a proposta visa não apenas ensinar conteúdos, mas promover práticas de linguagem que dialoguem com a cultura digital e com os modos como os jovens já se comunicam e aprendem fora da escola. Afinal, quando a lenda encontra a tela, o que se vê é o reflexo de uma escola que também pode contar histórias com novas vozes e múltiplas linguagens.

5 ENCERRANDO A CENA: O LEGADO DE UMA PRÁTICA EM REDE

A proposta de releitura multimodal da lenda Matinta Pereira nasceu da necessidade de provocar deslocamentos no modo como a escola lida com as práticas de linguagem. Mais do que revisar um conteúdo ou aplicar uma tecnologia, o que se pretende é oferecer aos estudantes um espaço de criação, pertencimento e protagonismo, em que ler, escrever, ouvir, ver e dizer se tornam ações integradas. Ao possibilitar esse encontro entre o texto tradicional e os modos expressivos contemporâneos, a atividade simula aquilo que a escola pode — e precisa — ser: um espaço em que diferentes linguagens dialogam com a tradição, atualizando sentidos e abrindo caminhos para práticas de autoria conectadas ao tempo presente.

Ao longo do artigo, buscou-se articular os fundamentos dos multiletramentos, da multimodalidade e do conectivismo como eixos que sustentam não apenas a proposta pedagógica apresentada, mas uma concepção mais ampla de ensino de língua portuguesa. Ainda que em caráter

simulado, a prática construída mostra-se aplicável e adaptável ao contexto da escola pública, reforçando a ideia de que inovar não é depender de recursos sofisticados, mas de intencionalidade pedagógica. Entre telas e lendas, tradições e tecnologias, permanece o que é essencial: o gesto de ler e recontar o mundo com novas palavras e outras vozes.

REFERÊNCIAS

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

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SIEMENS, George. **Knowing knowledge**. Vancouver: Lulu Press, 2006.