

Objetos Digitais para a Aula de Língua Portuguesa: Reflexões e Práticas com Enfoque na Análise Linguística

Digital Objects for Portuguese Language Classes: Reflections and Practices with a Focus on Linguistic Analysis

Liliane Taveiros de Lima¹

Profa. Dra. Andréa Silva Moraes

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar as discussões presentes na literatura sobre o uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa, com enfoque na análise linguística. A pesquisa aborda a importância desses recursos para promover práticas pedagógicas mais interativas e reflexivas, especialmente no contexto da educação básica. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, descritiva e bibliográfica, que revisa a literatura relacionada ao tema e analisa estudos que abordam a aplicação de ferramentas digitais no ensino da língua. Os resultados das pesquisas analisadas indicam que o uso de objetos digitais, como plataformas colaborativas, jogos educativos e softwares de análise textual, pode potencializar o desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos, facilitando o aprendizado de maneira dinâmica e contextualizada. Contudo, as pesquisas analisadas também apontam desafios, como a capacitação docente e a desigualdade de acesso às tecnologias. Conclui-se, com base nesses estudos, que os objetos digitais têm o potencial de transformar a prática pedagógica, desde que integrados de forma crítica e estruturada ao currículo de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Objetos digitais; Ensino de Língua Portuguesa; Análise linguística, Tecnologias educacionais; Ferramentas digitais; Educação básica.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of digital objects in Portuguese language teaching, focusing on linguistic analysis. The research highlights the importance of these resources in

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Campus Recife, como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciada em Letras. Orientadora: Profa. Dra. Andréa Silva Moraes.

fostering more interactive and reflective pedagogical practices, particularly in basic education. Methodologically, it is a qualitative, descriptive, and bibliographic study, reviewing literature on the topic and analyzing studies that discuss the application of digital tools in language teaching. The results show that the use of digital objects, such as collaborative platforms, educational games, and textual analysis software, enhances students' linguistic competencies, facilitating learning in a dynamic and contextualized manner. However, the study also identifies challenges such as teacher training and unequal access to technology. The conclusion is that digital objects have the potential to transform pedagogical practices when critically and effectively integrated into the Portuguese language curriculum.

Keywords: Digital objects; Portuguese language teaching; Linguistic analysis; Educational technologies; Digital tools; Basic education.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a integração de tecnologias digitais no contexto educacional tem sido amplamente discutida e implementada em diversos níveis de ensino, permitindo ao professor assumir, cada vez mais, o papel de mediador pedagógico, compreendido pelo seu perfil facilitador e incentivador da aprendizagem, sob uma perspectiva de elo ativo, a fim de colaborar para que o aluno alcance seus objetivos (MASETTO, 2013).

Corroborando com tal concepção, Aguiar et al. (2023) acreditam que os avanços oriundos da introdução das tecnologias digitais no ambiente educacional têm provocado mudanças nas interações sociais, bem como no acesso às informações além da sala de aula, acarretando o surgimento dos novos modos de ensinar e aprender a partir das relações vivenciadas entre o meio virtual e real. Este cenário pode ser percebido com o avanço da internet e das ferramentas digitais, que proporcionam ao ambiente escolar a disponibilidade de recursos que tornam o aprendizado mais interativo e dinâmico, possibilitando a utilização de objetos digitais como apoio pedagógico.

O cenário pandêmico, vivenciado com a COVID-19, impulsionou o uso de tais objetos, já que as atividades presenciais foram adaptadas pelos atributos da educação à distância, é o que afirma Kenski (2020, p. 34), ao narrar que a pandemia:

(...) intensificou a necessidade de utilização das tecnologias digitais no processo educacional. A educação a distância, que antes era uma opção complementar ou alternativa, tornou-se o único caminho possível para dar continuidade ao ensino. Nesse contexto, os objetos digitais e as plataformas de ensino remoto assumiram o protagonismo no cenário educacional (KENSKI, 2020, p. 34).

Esses objetos, que podem incluir desde aplicativos, jogos digitais e simuladores até plataformas de ensino online, têm o potencial de transformar a maneira como os alunos acessam o conhecimento e interagem com os conteúdos curriculares. Esses recursos são compreendidos, concordantemente, por Gaya (2022, p. 110) como “instrumentos historicamente construídos e que possuem uma linguagem” capaz de causar transformações nos indivíduos e que também podem sofrer alterações ao serem utilizados, sendo, assim, considerados mediadores, internos e externos da aprendizagem.

Sousa et al. (2023) ainda acrescentam que os objetos digitais de aprendizagem sob ótica da concepção interacionista, são capazes de desenvolver o pensamento crítico, o raciocínio e apoiam o processo de ensino-aprendizagem. O uso das tecnologias para desenvolver o ensino mais interativo e envolvente já é uma realidade em diversas disciplinas e ciências, mas também é crucial para o ensino de Língua Portuguesa, onde o uso de plataformas digitais e análise linguística pode potencializar o desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos.

No âmbito da educação básica, especialmente em disciplinas como Língua Portuguesa (LP), as ferramentas digitais promovem uma abordagem mais interativa e centrada nas habilidades individuais dos alunos. Assim, concorda Leffa (2006), ao discorrer que os objetos de aprendizagem no ensino de línguas permitem uma abordagem que vai além da gramática tradicional, promovendo práticas reflexivas que exploram multimodalidades e gêneros textuais. Dessa forma, as ferramentas digitais e os objetos de aprendizagem não apenas ampliam as possibilidades de ensino, mas também favorecem uma educação mais dinâmica e inclusiva, permitindo que os alunos desenvolvam competências linguísticas de maneira crítica e interativa.

Nas aulas de Língua Portuguesa, os objetos digitais podem desempenhar um papel fundamental no desenvolvimento de competências linguísticas. Ferramentas como editores de texto colaborativos, jogos educativos voltados para o ensino da gramática e plataformas que permitem a análise de textos, facilitam o ensino e a aprendizagem da língua, tornando o processo mais atrativo e dinâmico. Para alcançar êxito no uso de tais recursos, Aguiar (2017) narra que os professores precisam se aproximar e compreender a visão de mundo do jovem, onde ele se mantém sempre conectado através de dispositivos móveis imersos em ambientes *on-line* e *off-line* fluidos, formando seu perfil tecnológico “permeada pela instabilidade e pelas relações em rede.”

Diante de tal contexto, é preciso acrescentar que esses recursos digitais permitem que os alunos pratiquem e aprimorem suas habilidades de leitura, escrita e interpretação de maneira mais autônoma, buscando não apenas aprimorar a leitura, produção textual e

oralidade, mas também destacando-se na promoção da análise linguística e semiótica, eixos cruciais no planejamento didático da disciplina de Língua Portuguesa.

A utilização de objetos digitais, com foco na análise linguística, potencializa a capacidade dos alunos de refletirem sobre a estrutura e uso da língua em diferentes contextos. Em seus estudos, autores como Bezerra e Reinaldo (2020) e Gomes (2019), reiteram que os objetos digitais de aprendizagem aplicados ao ensino da análise linguística proporcionam uma abordagem multimodal que permite o desenvolvimento de competências linguísticas de maneira prática e reflexiva. As concepções dos autores (op. cit.) permitem a compreensão de que essas ferramentas viabilizam alternativas mais acessíveis de trabalhar com os aspectos linguísticos, por meio de atividades interativas e personalizadas que facilitam a compreensão dos fenômenos que envolvem a Língua Portuguesa.

Percebendo-se o contexto exposto, surgem as seguintes questões norteadoras da investigação: como as pesquisas acadêmicas têm discutido a integração eficaz dos objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa, com foco na análise linguística na Educação Básica? Quais são os principais desafios e oportunidades apontados nos estudos para a implementação dessas ferramentas no desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos?

Em consonância com a reflexão problemática, o presente estudo se propõe a analisar pesquisas sobre a aplicação de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa no contexto da Educação Básica, com ênfase na análise linguística. A pesquisa visa, de forma geral, analisar estudos sobre o potencial desses recursos tecnológicos em sala de aula, buscando compreender como eles têm sido abordados na literatura em relação ao desenvolvimento de competências linguísticas dos alunos.

Para atingir esse objetivo, serão explorados três aspectos centrais: (1) a identificação, com base na literatura, das ferramentas digitais disponíveis para o ensino de Língua Portuguesa, considerando as análises sobre sua eficácia e aplicabilidade; (2) a avaliação, a partir das pesquisas investigadas, de como esses instrumentos tecnológicos têm sido utilizados para contribuir com a análise linguística dos alunos, promovendo uma compreensão mais profunda dos fenômenos da língua por meio de práticas interativas e reflexivas; e (3) a investigação, com base nos estudos analisados, dos desafios e das oportunidades apontados na literatura para a implementação de objetos digitais nesse contexto educacional, levando em consideração tanto os benefícios pedagógicos quanto as limitações práticas e estruturais enfrentadas pelos docentes.

A escolha deste tema se justifica pela crescente importância da tecnologia no processo educativo, bem como a relevância do eixo de análise linguística para o ensino de Língua Portuguesa. À medida que as ferramentas digitais se tornam cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, é essencial que os professores estejam preparados para integrar esses

recursos em suas práticas pedagógicas, promovendo um ensino mais eficaz e engajador. O estudo busca contribuir para o debate sobre a modernização das práticas pedagógicas, apresentando reflexões sobre as implicações e o impacto do uso de objetos digitais no ensino da língua, oferecendo *insights* sobre o uso de objetos digitais no ensino da Língua Portuguesa, com foco na análise linguística.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Objetos Digitais: Aspectos Conceituais e sua Aplicabilidade no Contexto Educacional

As novas abordagens e metodologias pedagógicas, nos últimos anos, têm sido alguns dos impactos resultantes dos avanços das tecnologias digitais no ambiente educacional. Nesse contexto, os objetos digitais destacam-se como ferramentas essenciais para a mediação do ensino e a construção do conhecimento. A utilização de tecnologias em sala de aula está cada vez mais integrada aos currículos, promovendo um ambiente interativo e estimulante que potencializa o desenvolvimento das habilidades dos estudantes, além de possibilitar a exploração de novas práticas de ensino e aprendizagem.

Os conceitos de objetos digitais e recursos educacionais digitais têm sido amplamente discutidos na literatura educacional e tecnológica. Um dos pioneiros na definição de objetos digitais, Wiley (2002) descreve os objetos de aprendizagem como qualquer recurso digital que pode ser aplicado para facilitar o aprendizado. Essa definição destaca a modularidade e a capacidade de reutilização desses objetos, reforçando sua aplicabilidade em diversos contextos educacionais. O autor também aponta a importância da acessibilidade e da adaptabilidade desses recursos, permitindo que sejam moldados para atender às diferentes necessidades educacionais.

Duncan (2003) define os objetos digitais como conteúdos seccionados em módulos de aprendizagem, que usam mídias digitais independentes ou em conjunto com outras tecnologias. Ele argumenta que esses objetos permitem uma maior autonomia no processo de aprendizagem, ao passo que oferecem oportunidades para os professores personalizarem a experiência educacional de seus alunos.

Em uma perspectiva mais ampla sobre objetos de aprendizagem, Downes (2007) explica que os mesmos são recursos digitais que podem ser utilizados e combinados em vários cenários, viabilizando a criação de ambientes de aprendizagem personalizados e dinâmicos. Ele destaca o potencial desses objetos na educação à distância e na criação de cursos que atendam a diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

De acordo com diferentes autores (DOWNES; 2007, DUNCAN, 2003; WILEY, 2022),

os objetos digitais de aprendizagem (ODA) são definidos como recursos didáticos que podem ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem em variados contextos educacionais. Esses objetos podem incluir vídeos, animações, apresentações, e-books, atividades interativas e até mesmo simuladores (SANTOS; GARCIA, 2023).

Gazzoni (2006) ressalta que a concepção de um objeto de aprendizagem deve considerar todos os procedimentos pedagógicos que vão desde a escolha do conteúdo a ser apresentado até as estratégias mais adequadas para promover a interação entre o aluno e o conteúdo em um ambiente informatizado. Nesse sentido, os ODAs não são apenas ferramentas, mas peças essenciais na construção de um material didático mais dinâmico, flexível e interativo. Isso é particularmente importante em ambientes educacionais onde se busca personalizar o aprendizado e favorecer a autonomia dos estudantes, como destacou Wiley (2002), que classifica esses objetos como "entidades digitais" disponíveis na internet, acessíveis e utilizáveis simultaneamente por diferentes usuários.

Silva (2006) acrescenta que os ODA devem possuir características como reutilização, alterabilidade e acessibilidade. A reutilização refere-se à capacidade de utilizar o mesmo material em múltiplos contextos instrucionais, enquanto a alterabilidade sugere que um ODA pode ser modificado e revisado, atendendo a diferentes propósitos pedagógicos e contextos culturais. Por fim, a acessibilidade é crucial, pois garante que todos os alunos, independentemente de suas necessidades, possam interagir com o material de aprendizagem, promovendo uma educação inclusiva e equitativa. Essas características reforçam a ideia de que os objetos digitais devem ser flexíveis o suficiente para serem adaptados conforme as necessidades dos alunos e os objetivos educacionais específicos (TAROUÇO; FABRE; TAMUSIUNAS, 2003).

Além do mais, a criação de objetos de aprendizagem deve considerar aspectos como a granularidade e o contexto, como propõem autores como Quinn (2000) e Longmire (2000). A granularidade, por exemplo, refere-se ao nível de fragmentação do conteúdo educacional, de forma que unidades menores permitam um maior número de combinações e reuso em diferentes situações de ensino-aprendizagem. O contexto, por outro lado, determina o significado e a aplicabilidade de um ODA. Sem esse vínculo contextual, o objeto pode perder sua eficácia em determinados ambientes educacionais.

Portanto, é fundamental que os objetos digitais sejam projetados para envolver os estudantes de maneira interativa e significativa, como apontado por Coll e Monereo (2010). Os autores sugerem que os objetos digitais devem ser desenvolvidos para apoiar a aprendizagem autônoma, permitindo que os alunos manipulem os objetos de forma física e cognitiva, reconhecendo os efeitos de sua interação. Assim, os ODAs não são apenas recursos estáticos, mas ativos e adaptáveis, que favorecem a produção de conhecimento a partir da

exploração e experimentação dos alunos

Observa-se que os objetos digitais podem ser entendidos como qualquer recurso ou conteúdo disponível em formato digital que pode ser utilizado, adaptado e distribuído no ambiente online. Eles englobam uma ampla variedade de materiais, como textos, imagens, vídeos, animações, simulações e jogos educativos. A flexibilidade e a adaptabilidade desses recursos os tornam ferramentas didáticas valiosas, pois permitem a personalização de atividades e a adaptação a diferentes contextos e perfis de estudantes.

No contexto educacional, a integração de objetos digitais representa uma mudança significativa na forma como os conteúdos são elaborados e trabalhados em sala de aula. Eles estão intrinsecamente ligados à promoção de uma aprendizagem ativa e significativa, em que o aluno se torna protagonista de seu próprio processo de construção do conhecimento. Essas ferramentas contribuem para a diversificação das práticas pedagógicas, oferecendo novas formas de apresentação de conteúdos e atividades que despertam o interesse dos estudantes e permitem a exploração de diferentes habilidades cognitivas e socioemocionais.

No ensino de Língua Portuguesa, por exemplo, os objetos digitais têm potencial para explorar a linguagem em suas múltiplas dimensões. Com a utilização de vídeos explicativos, infográficos, podcasts e outras formas de mídia interativa, é possível trabalhar desde conceitos gramaticais e normas ortográficas até o estudo de gêneros textuais e a análise discursiva. Segundo Aglio (2020), o uso de tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa amplia as oportunidades para que os alunos desenvolvam competências em leitura e escrita a partir de práticas pedagógicas diversificadas.

O autor destaca que ferramentas digitais, como vídeos e plataformas gamificadas, promovem a exploração de letramentos múltiplos e incentivam a compreensão crítica de diferentes gêneros textuais no contexto educacional (AGLIO, 2020). A integração desses recursos possibilita que os estudantes tenham contato com uma variedade de formatos e práticas comunicativas, desenvolvendo uma compreensão mais ampla e crítica da linguagem e de seus usos sociais.

Além disso, os objetos digitais permitem a criação de ambientes de aprendizagem mais interativos e colaborativos. De acordo com o estudo disponível no Portal eduCAPES, o uso de tecnologias digitais na educação fomenta um ambiente colaborativo onde alunos e professores interagem, compartilham conhecimentos e participam de discussões significativas, especialmente em atividades baseadas em plataformas digitais como blogs e redes sociais, enriquecendo o processo educacional e promovendo o desenvolvimento de competências digitais e habilidades de comunicação. Essas ferramentas também favorecem a aprendizagem colaborativa, na qual estudantes trabalham juntos para resolver problemas, realizar projetos e compartilhar conhecimentos, fortalecendo a construção coletiva de saberes.

Outro aspecto importante relacionado aos objetos digitais é a possibilidade de mensurar o progresso dos estudantes de maneira mais precisa. A utilização de sistemas de acompanhamento e análise de dados permite aos educadores monitorarem o desempenho de seus alunos e identificar pontos fortes e áreas que necessitam de reforço. Em sua pesquisa, Aglio (2020) compartilha tais achados, ao corroborar que as plataformas educacionais podem utilizar a gamificação para mensurar o progresso dos alunos e identificar áreas que precisam ser reforçadas, facilitando assim a avaliação contínua e formativa dos estudantes

A possibilidade de explorar a linguagem em contextos multimodais, que envolvem a integração de diferentes modos de comunicação, como textos, imagens, sons, vídeos e animações, proporciona aos estudantes um contato mais enriquecedor com a língua e suas variações. Segundo Rojo (2012), os letramentos múltiplos incluem a capacidade de lidar com essa diversidade de formas de linguagem, expandindo o foco do letramento tradicional para a multimodalidade. Nesse sentido, a adoção de tais recursos, especialmente em disciplinas que envolvem análise linguística, é uma maneira de conectar o ensino formal às práticas sociais de comunicação, tornando a aprendizagem mais significativa e relevante para os estudantes.

Ao incorporar vídeos, podcasts, infográficos e outras formas de linguagem digital e multimodal, os alunos têm a oportunidade de desenvolver uma compreensão mais ampla e crítica da língua, reconhecendo como diferentes modos de expressão se entrelaçam para transmitir significados complexos. A análise linguística, em contextos multimodais, explora como essas diferentes formas de comunicação interagem para produzir significados, indo além da leitura e escrita tradicionais. Isso não apenas enriquece o aprendizado, mas também prepara os estudantes para a multiplicidade de demandas comunicativas que eles enfrentarão em suas vidas acadêmicas, profissionais e sociais.

2.2 Análise Linguística no Ensino de Língua Portuguesa: Potencialidades com o Uso de Ferramentas Digitais

A análise linguística (AP) no ensino de Língua Portuguesa é uma prática pedagógica que se propõe a aprofundar o conhecimento sobre a estrutura e o uso da língua, buscando desenvolver a compreensão dos mecanismos que regem a produção de sentido em diferentes contextos comunicativos. Para Bezerra e Reinaldo (2020, p. 62), a análise linguística objetiva compreender e analisar a língua, “não em suas unidades isoladas, mas na sua relação com unidades mais amplas (texto, gênero e discurso)”.

Essa prática de decomposição de uma determinada língua ajuda a perceber as intenções comunicativas por trás de um texto e a organização interna dos elementos linguísticos, promovendo um entendimento mais profundo do funcionamento da linguagem

(KOCH, 2023).

Segundo Geraldi (2015), esse estudo da língua está intrinsecamente relacionado à leitura e produção textual, ocorrendo no interior dessas práticas. Além disso, os gêneros textuais desempenham um papel crucial na compreensão da sociedade, atuando como sistemas de controle social e formas de interação discursiva no ensino de língua

Essa análise também considera aspectos textuais e discursivos, facilitando a conexão entre teoria e prática na aprendizagem. Isso contribui para que os estudantes desenvolvam habilidades analíticas e reflexivas, essenciais para a construção de sentido nos processos de leitura e escrita (ROJO, 2012).

A partir de uma abordagem que prioriza a reflexão sobre aspectos gramaticais, sintáticos, semânticos e discursivos, a análise linguística visa à formação de leitores e escritores críticos, capazes de interpretar e produzir textos com autonomia e criatividade. Nesse sentido, a introdução de ferramentas digitais em atividades de análise linguística enriquece o processo de ensino-aprendizagem, promovendo interações mais dinâmicas e contextualizadas às práticas sociais de linguagem.

De acordo com Geraldi (2015), a análise linguística deve ser entendida como uma prática que ultrapassa a mera aplicação de regras gramaticais, uma vez que seu foco está na compreensão do funcionamento da língua em diferentes gêneros textuais e nas variações que ocorrem de acordo com o contexto comunicativo. Essa perspectiva contribui para a formação de um estudante que compreende as sutilezas e nuances da linguagem, possibilitando uma atuação mais consciente nos diversos espaços sociais em que a comunicação ocorre.

Em uma comparação entre a análise linguística e a análise gramatical, percebe-se que enquanto a análise gramatical prioriza a correção e aplicação de regras normativas, a análise linguística foca no uso da língua em contextos variados. Por exemplo, ao analisar a frase “A gente fomos na escola”, uma análise gramatical tradicional destacaria a inadequação do uso de “fomos” com o sujeito “a gente”, recomendando a correção para “foi”.

Já na perspectiva da análise linguística, o foco seria compreender por que esse uso ocorre em determinados contextos, como em situações de fala informal, e como essa construção reflete a variação linguística entre o falar cotidiano e a norma-padrão. Assim, ao direcionar a atenção para o funcionamento da língua, em vez de apenas suas normas, forma-se um estudante capaz de interagir de maneira mais crítica e consciente nos diversos espaços sociais de comunicação.

A utilização de recursos digitais, como softwares de análise textual, plataformas interativas e jogos educativos, potencializa o ensino da análise linguística ao proporcionar aos alunos ferramentas que permitem visualizar, manipular e refletir sobre os fenômenos da língua de maneira interativa. Dessa forma, essas tecnologias favorecem a observação de padrões, a

experimentação com diferentes estruturas linguísticas e a realização de atividades que estimulam a reflexão metalinguística, tornando o trabalho com a análise linguística nas escolas mais dinâmico e significativo. Segundo Antunes (2003), os recursos tecnológicos possibilitam o desenvolvimento de atividades que envolvem manipulação de textos, exploração de estruturas gramaticais e a construção de significados por meio da experimentação e da simulação. Tais práticas oferecem aos alunos a oportunidade de se engajar em processos de análise e reflexão sobre o uso da língua em situações reais, facilitando a compreensão dos fenômenos linguísticos.

Ademais, o uso de ferramentas digitais favorece a diversificação das abordagens pedagógicas, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e ampliando o acesso aos conteúdos mais complexos. Plataformas como *Google Classroom* e *Kahoot*, por exemplo, permitem a criação de atividades interativas nas quais os alunos podem explorar a formação de palavras, a estrutura sintática das frases e as funções discursivas dos textos de maneira lúdica e colaborativa. De acordo com Rojo (2012), essas ferramentas também possibilitam a exploração de múltiplas modalidades de linguagem (visual, sonora...), promovendo o que se denomina como letramentos múltiplos, conceito que se refere à capacidade de interpretar e produzir significados em diferentes mídias e contextos.

Segundo Rojo (2012), os letramentos múltiplos refletem a diversidade de textos e linguagens que circulam em diferentes esferas sociais, exigindo dos sujeitos habilidades variadas para interagir e interpretar essas linguagens. Ela defende que, com o advento das tecnologias digitais, os sujeitos precisam dominar não apenas os letramentos tradicionais, como a leitura e a escrita em papel, mas também os letramentos digitais, visuais, multimodais, entre outros. Esses novos letramentos são necessários para que os indivíduos possam atuar de maneira crítica e ativa nas diferentes práticas sociais que envolvem o uso de linguagem.

Conforme Aglio (2020) destaca, a análise linguística mediada por tecnologias digitais contribui para a compreensão crítica de gêneros textuais emergentes e para o desenvolvimento da competência leitora e escritora de modo significativo. Com isso, os estudantes são incentivados a perceber a linguagem como um fenômeno vivo e dinâmico, que se transforma de acordo com as necessidades comunicativas e as mudanças culturais e sociais.

Outro aspecto relevante da análise linguística com o uso de ferramentas digitais é a possibilidade de realizar atividades de correção e revisão de textos de maneira automatizada e personalizada. Aplicativos como *Grammarly* e *Scribens*, por exemplo, permitem que os alunos visualizem suas produções textuais de maneira mais clara, identificando erros gramaticais e estilísticos e refletindo sobre as escolhas linguísticas realizadas. Esses recursos contribuem para o ensino da análise linguística ao possibilitar que os alunos observem e compreendam padrões gramaticais, variações estilísticas e mecanismos de coesão e coerência

em seus próprios textos. Dessa forma, promovem uma abordagem mais consciente e reflexiva sobre o funcionamento da língua, alinhada aos princípios da análise linguística no ensino de Língua Portuguesa. Isso contribui para um processo de escrita mais autônomo e consciente, no qual os estudantes são protagonistas de seu aprendizado, conforme defendido por Almeida Filho (2017).

Em suma, a incorporação de objetos digitais no ensino de análise linguística em Língua Portuguesa contribui para a criação de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e colaborativo. Esses recursos não apenas contextualizam a linguagem, mas também oferecem ferramentas que permitem aos alunos analisar e compreender os fenômenos linguísticos em diferentes níveis, desde a estrutura gramatical até os aspectos discursivos e pragmáticos. Dessa forma, ampliam o repertório dos estudantes e favorecem a construção de conhecimentos que vão além do ensino tradicional da gramática normativa, transformando a sala de aula em um espaço de investigação e reflexão sobre a língua em seu uso social.

2.3 Teorias sobre Práticas Pedagógicas e Recursos Digitais: Um Enfoque no Ensino de Língua Portuguesa

As teorias pedagógicas fornecem uma base para entender como se dá a aprendizagem e como recursos digitais podem ser integrados para potencializar esse processo no ensino de Língua Portuguesa. Entre as principais abordagens, destacam-se o construtivismo, o socioconstrutivismo e o conectivismo, cada qual trazendo contribuições específicas para a utilização de objetos digitais no contexto educacional.

No contexto educacional contemporâneo, o uso de objetos digitais tem ganhado destaque como ferramentas mediadoras de aprendizagem, especialmente em práticas que promovem a interação e a colaboração entre alunos e professores. Recursos como fóruns, blogs e plataformas de colaboração online permitem que os estudantes troquem ideias, colaborem em projetos e participem de atividades relacionadas à análise linguística e à produção textual, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Outra abordagem que se destaca nesse cenário é o conectivismo, proposto por Siemens (2005), que enfatiza a importância da aprendizagem em rede e da conexão entre diferentes fontes de conhecimento. Essa perspectiva reflete as transformações trazidas pela era digital, onde o acesso à informação e a interação com diversas perspectivas se tornam elementos essenciais para o aprendizado. Nesse contexto, objetos digitais, como repositórios de conteúdo multimídia, recursos interativos e plataformas de redes sociais, contribuem para uma aprendizagem baseada na construção colaborativa e no acesso a redes de conhecimento. Assim, os alunos são incentivados a buscar informações de maneira autônoma, interagir com

diferentes perspectivas e construir um entendimento mais contextualizado e abrangente. Essas teorias pedagógicas, quando aplicadas ao uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa, abrem espaço para práticas inovadoras que valorizam a autonomia do aluno, o aprendizado colaborativo e a exploração de recursos multimodais. No contexto da análise linguística, por exemplo, essas abordagens possibilitam que os estudantes trabalhem com textos e mídias digitais, analisando não apenas a estrutura gramatical, mas também os aspectos discursivos e contextuais das produções textuais, promovendo um ensino mais significativo e integrado às práticas sociais de comunicação.

O uso de objetos digitais pode ser explorado para desenvolver sequências didáticas que envolvam a análise de gêneros textuais, a produção de vídeos e podcasts e a criação de blogs, onde os alunos possam interagir e expressar suas ideias de forma autônoma. Com base no conectivismo, os recursos digitais podem ser utilizados para estabelecer redes de aprendizagem, conectando os estudantes a informações diversificadas e contextos culturais distintos, ampliando assim suas competências comunicativas e críticas.

Por fim, é importante ressaltar que a integração de recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa exige uma reflexão contínua sobre as práticas pedagógicas e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem. A utilização de objetos digitais deve ir além da simples transposição de conteúdo para o meio digital; ela deve promover a reconfiguração das práticas educacionais, possibilitando novas formas de interação, produção e análise de significados. Dessa forma, as teorias pedagógicas tradicionais encontram nos recursos digitais um campo fértil para a inovação e a construção de práticas educacionais que dialoguem com os desafios da sociedade contemporânea, proporcionando uma formação mais crítica e abrangente aos estudantes de Língua Portuguesa.

2.4 Estudos Correlatos Objetos Digitais com Enfoque no Ensino de Língua Portuguesa

Na seção de estudos correlatos do artigo, é fundamental destacar a contribuição de pesquisas que abordam o uso de objetos digitais de aprendizagem (ODAs) no contexto educacional. Bruno et al. (2006) propõem uma metodologia de desenvolvimento de ODAs, enfocando a teoria da aprendizagem significativa. Os autores argumentam que essa teoria amplia a eficácia dos objetos, pois considera os processos cognitivos dos alunos, o que resulta em uma aprendizagem mais relevante e duradoura. Essa abordagem é essencial para entender como a integração de ODAs pode transformar o processo de ensino-aprendizagem.

Os estudos sobre o uso de objetos digitais no ensino têm revelado sua capacidade de promover uma aprendizagem mais interativa e participativa. Menezes et al. (2006), ao explorar o uso de Objetos Digitais para Aprendizagem Interacionista (ODAI), destacam que

esses recursos incentivam uma metodologia colaborativa, em que os alunos se tornam protagonistas na construção do conhecimento.

A integração dos ODAI em práticas pedagógicas de Língua Portuguesa pode enriquecer o processo de ensino, permitindo que os estudantes não apenas consumam o conteúdo, mas também participem ativamente da análise e discussão dos aspectos linguísticos, tornando o aprendizado mais dinâmico e contextualizado.

Nesse sentido, Mercado, Silva e Gracindo (2008) corroboram essa visão ao investigar a utilização de objetos digitais de aprendizagem (ODA) no contexto da educação on-line. Os autores demonstram que os ODAs são ferramentas eficazes para promover a autonomia dos alunos, estimulando o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas. A capacidade dos objetos digitais de personalizar o aprendizado, adaptando-se às necessidades individuais dos estudantes, torna-os valiosos no ensino de Língua Portuguesa, especialmente quando o objetivo é aprimorar competências de análise linguística por meio de atividades interativas e colaborativas.

A importância da análise linguística no desenvolvimento dessas habilidades também é reforçada por Mendonça (2007), que argumenta que essa prática deve ir além da correção gramatical, sendo fundamental para promover uma reflexão mais ampla sobre o uso da língua em diferentes contextos comunicativos. Mendonça defende que a análise linguística, aliada ao uso de objetos digitais, pode transformar o ensino de Língua Portuguesa, ao permitir que os estudantes explorem de forma prática e reflexiva os fenômenos linguísticos. Essa abordagem não só amplia a compreensão dos alunos sobre a língua, mas também facilita a aplicação desse conhecimento em situações reais de comunicação.

Teixeira (2011) complementa essa discussão ao sugerir uma abordagem integrada no ensino de gramática e análise linguística, que inclua tanto o estudo tradicional quanto a análise discursiva. O autor ressalta que o uso de plataformas digitais no ensino da Língua Portuguesa favorece uma compreensão mais aprofundada dos textos e discursos, permitindo que os alunos desenvolvam suas competências linguísticas de maneira crítica. A interatividade proporcionada por essas plataformas estimula os estudantes a analisar a língua em suas diversas manifestações, ampliando sua capacidade de interpretar e produzir textos em diferentes contextos.

Alexandre (2017) oferece uma reflexão sobre a utilização de ODAs na alfabetização e letramento sob a perspectiva da Epistemologia Genética. O estudo ressalta a importância do papel mediador do professor, enfatizando que a seleção e análise de ODAs dependem do perfil docente e do contexto educacional. Essa contribuição destaca a necessidade de formação contínua para que os educadores integrem efetivamente as tecnologias em sua prática, evidenciando o impacto que a capacitação docente tem na eficácia do uso de recursos

digitais.

Outro estudo relevante é o de Sousa et al. (2023), que analisa as teorias de aprendizagem e a contextualização dos ODAs durante a pandemia. Os resultados indicam que os ODAs não se limitam a práticas tradicionais, mas promovem um ensino mais dinâmico e interativo. Isso sugere que a adoção de ODAs pode desenvolver experiências de aprendizagem centradas no aluno, superando metodologias mecanizadas e oferecendo um ensino mais envolvente e significativo.

Cristina (2010) discute o papel da criatividade e inovação na utilização de recursos digitais de aprendizagem. O estudo enfatiza que os docentes precisam estar dispostos a assumir riscos e aprender com os próprios erros para criar oportunidades de aprendizagens significativas. Essa mentalidade de crescimento e inovação é vital para a transformação da prática docente e para a adaptação às novas demandas educacionais.

Costa-Hübes (2017) analisa a prática da Análise Linguística (PAL) em relação aos gêneros discursivos, mostrando que a PAL deve ser fundamentada em enunciações concretas. Os resultados revelam a importância de compreender a relação entre forma e função linguística, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita críticas entre os alunos, promovendo a competência comunicativa.

O estudo de Gomes (2019), último a ser abordado nesta seção, reforça a importância de refletir sobre o uso de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) no ensino de análise linguística. Embora a proposta apresentada busque incorporar elementos multimodais – como sons, imagens e interatividade –, ainda há uma proximidade com as práticas tradicionais de ensino gramatical descontextualizado. O autor aponta que a inovação reside mais no formato do que no conteúdo em si, já que a análise das funções sintáticas, apesar de ser trabalhada de forma digital, continua focada em classificações formais, sem se aprofundar nas operações discursivas e reflexões sobre o uso da língua em contextos reais. Dessa forma, o potencial dos multiletramentos e dos novos letramentos, embora mencionado, não é plenamente explorado.

Esse fechamento destaca a relevância dos estudos correlatos apresentados ao longo desta seção para a compreensão das possibilidades e limitações no uso de objetos digitais em sala de aula. Apesar dos avanços observados em termos de multimodalidade e interação digital, conforme os artigos analisados demonstram, o desafio central permanece na efetiva integração desses recursos em um ensino que valorize não apenas o conteúdo gramatical, mas também a reflexão crítica sobre os usos da linguagem em situações comunicativas variadas.

Portanto, há um consenso de que o futuro do ensino de Língua Portuguesa com o uso de ODAs exige uma abordagem mais robusta, que articule teoria e prática pedagógica, potencializando o desenvolvimento dos letramentos digitais e das competências discursivas dos alunos.

Esses estudos ressaltam a relevância dos ODAs na educação moderna e a importância de uma formação adequada para os educadores, que lhes permita integrar efetivamente essas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem. Os trabalhos citados reforçam a ideia de que, apesar da diversidade de definições e metodologias associadas aos objetos digitais de Aprendizagem (ODAs), sua eficácia está diretamente relacionada ao suporte teórico adotado, como a teoria da aprendizagem significativa, o interacionismo e o sociointeracionismo.

Dessa forma, os ODAs não devem ser utilizados apenas como ferramentas de entretenimento ou de suporte mecanizado, mas sim como instrumentos que promovam a construção ativa do conhecimento e o desenvolvimento de competências críticas e comunicativas dos estudantes.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa, que aborda o uso de objetos digitais para o ensino de Língua Portuguesa com enfoque na análise linguística, caracteriza-se como qualitativa, descritiva e bibliográfica. A abordagem qualitativa é fundamental, pois permite uma compreensão profunda das interações entre os alunos e os objetos digitais no contexto educacional. Segundo Minayo (2014), a pesquisa qualitativa busca interpretar fenômenos sociais e culturais, enfatizando a riqueza e a complexidade das experiências humanas. Portanto, essa abordagem é adequada para analisar como os estudantes se apropriam de ferramentas digitais e como essas ferramentas influenciam seu aprendizado em análise linguística à luz dos estudos analisados.

A pesquisa descritiva, por sua vez, visa à caracterização de fenômenos e à descrição de suas particularidades. Neste estudo, pretende-se descrever o que a literatura aponta sobre o uso de objetos digitais nas práticas pedagógicas, bem como suas implicações para o desenvolvimento da competência linguística dos alunos. De acordo com Gil (2010), esse tipo de pesquisa permite um entendimento mais detalhado do objeto estudado, proporcionando informações que podem subsidiar a melhoria da prática docente. Assim, este trabalho realiza o levantamento e a análise de dados qualitativos presentes em estudos acadêmicos, buscando compreender como as experiências documentadas com objetos digitais podem contribuir para a construção de práticas pedagógicas mais eficazes e contextualizadas.

Além disso, a pesquisa bibliográfica é um componente essencial deste estudo, pois fundamenta teoricamente a análise e discussão dos achados. A partir da revisão de literatura, será possível identificar as principais teorias relacionadas ao uso de objetos digitais na educação, assim como suas implicações para o ensino de Língua Portuguesa. Autores como Almeida e Gama (2020) e Silva (2019) discutem a importância dos objetos digitais como

mediadores da aprendizagem, trazendo reflexões sobre sua eficácia e suas contribuições para o desenvolvimento de competências críticas e analíticas nos estudantes.

A fim de encontrar artigos e publicações relevantes para análise da pesquisa, foram acessadas plataforma de pesquisas acadêmicas, a saber: *Google Scholar*, *Scielo (Scientific Electronic Library Online)*, *ERIC (Education Resources Information Center)*, Portal de Periódicos da CAPES, *ResearchGate* e *Academia.edu*.

Os procedimentos utilizados para a escolha dos estudos que narram sobre objetos digitais na educação básica, com ênfase no ensino de Língua Portuguesa e na análise linguística, envolveram critérios de seleção, como a relevância temática, contexto educacional, metodologia utilizada, contribuições práticas e relevância e qualidade dos estudos.

Os estudos selecionados para compor o corpus neste artigo abordaram diretamente o uso de objetos digitais no contexto do ensino de Língua Portuguesa, enfatizando a análise linguística. Isso significou que as pesquisas selecionadas discutiram práticas pedagógicas, metodologias e resultados de aprendizagem relacionados ao uso de ferramentas digitais. De acordo com Almeida e Gama (2020), a relevância temática é crucial para assegurar que as análises contribuam efetivamente para a compreensão das práticas educacionais contemporâneas.

Quanto ao contexto educacional, foram priorizados estudos realizados em ambientes de educação básica, pois o foco da pesquisa estava na formação de alunos nessa fase. Pesquisas que exploraram a relação entre objetos digitais e práticas pedagógicas em diferentes contextos escolares ajudaram a delinear as especificidades e os desafios do ensino de Língua Portuguesa. Segundo Lima (2018), a análise do contexto é fundamental para entender como as ferramentas digitais são integradas nas práticas pedagógicas e como isso impacta a aprendizagem dos alunos.

Uma análise das metodologias empregadas nos estudos foi realizada dando preferência àqueles que adotaram abordagens qualitativas ou mistas, pois estas tenderam a oferecer uma compreensão mais profunda dos fenômenos educacionais. Conforme destacado por Gil (2010), a escolha da metodologia influencia significativamente os resultados e as interpretações dos dados.

Buscou-se estudo que apresentassem contribuições práticas e teóricas para o uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa. Isso incluiu análises sobre como esses recursos puderam melhorar o desempenho dos alunos na análise linguística, promover a criatividade e facilitar a construção de conhecimento. Estudos que discutiram implicações para a formação docente e o desenvolvimento de competências digitais também foram considerados, pois foram essenciais para a efetividade da implementação de tecnologias na

educação.

A qualidade das publicações foi um critério determinante. Foram priorizados artigos publicados em revistas científicas reconhecidas e trabalhos de autores respeitados na área da educação e linguística. A verificação da procedência das investigações assegurou que os dados e resultados apresentados foram confiáveis e relevantes para a pesquisa em questão.

Ao seguir esses critérios, a pesquisa buscou identificar e analisar estudos que não apenas sejam relevantes para a temática, mas que também contribuíram efetivamente para o desenvolvimento das competências analíticas e linguísticas dos estudantes no contexto do ensino de Língua Portuguesa. Com isso, pretendeu-se promover uma aprendizagem mais significativa e contextualizada, que prepare os alunos para as demandas comunicativas da sociedade contemporânea.

4 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

A análise dos dados baseia-se em uma revisão da literatura sobre o uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa, com ênfase na análise linguística. A adoção de ferramentas digitais em sala de aula, conforme os estudos de Aguiar et al. (2023), Sousa et al. (2023) e Rojo (2012), demonstra que o uso da tecnologia não apenas dinamiza o ensino, mas também proporciona novas possibilidades de exploração da linguagem multimodal.

Essas abordagens permitem que os alunos interajam com diferentes tipos de textos – visuais, auditivos e escritos – o que amplia sua compreensão sobre as nuances da comunicação em contextos variados. Apesar do potencial positivo, a realidade prática mostra que muitos contextos escolares ainda enfrentam desafios relacionados à infraestrutura e à capacitação de professores, o que pode comprometer a eficácia dessas tecnologias em alcançar todo o seu potencial.

Um aspecto essencial identificado por Bezerra e Reinaldo (2020) é que a análise linguística, quando mediada por objetos digitais, transcende o ensino tradicional da gramática normativa. As ferramentas digitais permitem aos alunos refletirem sobre o uso da língua em gêneros textuais diversos, como crônicas, artigos e narrativas, além de viabilizar a análise discursiva de diferentes contextos comunicativos.

Entretanto, é crucial que os professores mantenham um equilíbrio entre a inovação tecnológica e a abordagem tradicional, garantindo que os alunos não negligenciem aspectos fundamentais da gramática e da norma culta. Isso é especialmente importante em ambientes educacionais mais tradicionais, onde a pressão pelo domínio das regras normativas ainda é significativa.

Além das observações feitas por Bezerra e Reinaldo (2020) sobre a eficácia dos

objetos digitais na análise linguística, Menezes et al. (2006) destacam que os Objetos Digitais para Aprendizagem Interacionista promovem a colaboração ativa entre os alunos, integrando teoria e prática de forma dinâmica. Esses recursos interativos não apenas fortalecem a reflexão crítica sobre os gêneros textuais, mas também facilitam uma maior participação dos estudantes no processo de construção do conhecimento linguístico.

Na mesma linha, Mercado, Silva e Gracindo (2008) enfatizam que a personalização dos objetos digitais no ensino on-line favorece o desenvolvimento de habilidades críticas e autônomas. Ao adaptar esses recursos às necessidades específicas dos alunos, os professores podem enriquecer as atividades de análise linguística, tornando-as mais envolventes e contextualizadas.

Complementando essas visões, Mendonça (2007) ressalta a importância de uma abordagem ampla da análise linguística, que não se restrinja à gramática normativa, mas que também envolva aspectos textuais e discursivos. A introdução de objetos digitais nesse processo potencializa a prática reflexiva dos estudantes, ajudando-os a desenvolver uma compreensão mais crítica sobre o funcionamento da língua em diferentes contextos.

Enquanto isso, Teixeira (2011) defende uma abordagem integrada entre gramática e análise discursiva, sugerindo que o uso de plataformas digitais pode potencializar a compreensão dos alunos sobre os mecanismos linguísticos em diferentes situações de comunicação. A interatividade promovida por essas ferramentas digitais contribui para um aprendizado mais significativo, com foco tanto nas regras formais quanto na análise crítica de textos multimodais.

Além disso, o uso de ferramentas digitais como editores de texto colaborativos, plataformas interativas e jogos educativos tem se mostrado eficaz para promover a participação ativa dos alunos, conforme apontado por Leffa (2006) e Aguiar (2017). Essas ferramentas incentivam os alunos a colaborarem entre si, criando uma dinâmica de aprendizagem mais participativa e inclusiva.

No entanto, há um risco de que a gamificação e outros métodos interativos, se não forem devidamente alinhados aos objetivos pedagógicos, possam transformar o processo de ensino em uma atividade superficial, com foco excessivo na ludicidade em detrimento do conteúdo. Isso exige do docente uma atenção especial ao planejar atividades que equilibrem diversão e aprendizagem significativa.

A comparação entre diferentes abordagens de ensino revela que o uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa pode proporcionar um desenvolvimento mais abrangente das competências linguísticas dos alunos. Estudos como os de Geraldi (2015) e Rojo (2012) apontam que a prática de análise linguística, mediada por tecnologias digitais, favorece a compreensão de fenômenos linguísticos em diferentes gêneros e contextos textuais,

indo além da simples aplicação de regras gramaticais.

Essa abordagem, ao integrar ferramentas digitais, permite que os alunos interajam com textos multimodais e reflitam sobre o funcionamento da língua em situações concretas de uso, como a análise de vídeos, blogs e outros formatos digitais. No entanto, é importante destacar que essa abordagem demanda um preparo docente substancial, pois exige do professor não apenas domínio das ferramentas tecnológicas, mas também a habilidade de integrar esses recursos de forma crítica e reflexiva ao conteúdo linguístico.

Adicionalmente, as tecnologias digitais facilitam o acesso a diferentes formas de texto e promovem a compreensão das variações linguísticas, o que é particularmente relevante para o desenvolvimento da competência discursiva dos alunos. Por exemplo, os alunos podem trabalhar com diferentes tipos de narrativas – escritas ou orais, formais ou informais – promovendo uma análise crítica sobre como a língua é usada em contextos sociais específicos, conforme defendem Aguiar (2017) e Rojo (2012).

Ainda assim, é necessário que a escola esteja preparada para lidar com as questões relacionadas à desigualdade de acesso à tecnologia, uma vez que muitos alunos, especialmente em regiões mais periféricas, podem não ter acesso fácil a dispositivos digitais fora do ambiente escolar, o que pode agravar desigualdades já existentes.

Apesar dos benefícios evidentes, o processo de integração de objetos digitais no ensino de análise linguística ainda enfrenta desafios significativos, especialmente no que diz respeito à capacitação dos professores. Kenski (2020) e Gomes (2019) ressaltam que muitos professores ainda não possuem o treinamento necessário para utilizar essas ferramentas de forma eficaz, o que pode limitar sua implementação.

Embora a capacitação docente seja uma questão central para o sucesso do uso de tecnologias digitais, o suporte técnico e institucional também desempenha um papel vital. Nesse sentido, as instituições de ensino devem investir em políticas de formação contínua para seus docentes, além de garantir que as ferramentas tecnológicas estejam disponíveis e operacionais no ambiente escolar.

Sem esse suporte, há um risco de que as tecnologias digitais permaneçam subutilizadas, ou sejam implementadas de forma ineficaz, comprometendo a qualidade do ensino. Outro desafio é a própria resistência cultural à adoção de tecnologias no ambiente escolar, tanto por parte dos professores quanto dos alunos. Muitos docentes ainda veem as ferramentas digitais como secundárias ou acessórias ao ensino tradicional, o que pode limitar o uso desses recursos de forma crítica e reflexiva.

Como observa Alexandre (2017), a eficácia da tecnologia no ensino depende em grande parte da preparação e do envolvimento ativo dos professores. A falta de familiaridade com as ferramentas digitais não só impede sua implementação, mas também perpetua práticas

pedagógicas obsoletas que não atendem às demandas educacionais contemporâneas. Esse cenário evidencia a necessidade de uma mudança cultural mais ampla, que valorize o papel das tecnologias digitais como mediadoras de um aprendizado mais dinâmico e contextualizado, e não apenas como ferramentas complementares.

A incorporação de ferramentas digitais no ensino de análise linguística tem um impacto profundo na forma como os alunos interagem com a língua. As plataformas digitais permitem que os alunos analisem textos de forma mais prática e interativa, promovendo uma maior autonomia no processo de aprendizado. Bezerra e Reinaldo (2020) destacam que essas ferramentas oferecem uma oportunidade única para que os alunos pratiquem a análise de textos em diferentes gêneros, enquanto plataformas como o *Google Classroom* e *Kahoot* facilitam a criação de atividades interativas, que permitem aos estudantes explorar de forma lúdica e colaborativa questões relacionadas à formação de palavras, sintaxe e discurso.

Contudo, é essencial que essas práticas sejam constantemente avaliadas, para garantir que o uso da tecnologia realmente esteja contribuindo para o desenvolvimento das competências linguísticas e não apenas servindo como uma distração ou um complemento superficial. Por outro lado, plataformas que utilizam gamificação no ensino, como discutido por Sousa et al. (2023), apresentam oportunidades interessantes para motivar os alunos e engajá-los no processo de aprendizado.

O estudo de Sousa et al. (2023) apresenta uma análise inicial sobre o uso de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), destacando suas características e importância no ensino de língua inglesa durante a pandemia. O artigo reflete sobre a adaptação das práticas educacionais ao ambiente digital, fundamentado em teorias de aprendizagem como as de Piaget e Vygotsky.

A pesquisa explora o potencial dos ODAs para promover uma aprendizagem ativa e significativa, mediada pelo uso das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, os autores apontam que muitos professores ainda demonstram resistência ao uso pleno dessas tecnologias, o que limita o aproveitamento total dos ODAs em determinados contextos educacionais.

Em uma análise comparativa com outras pesquisas analisadas, percebe-se uma certa consonância com a investigação de Sousa et al. (2023), já que os mesmos concordam quanto ao valor dos ODAs para facilitar o ensino em períodos de crise, como durante a pandemia, e o papel das tecnologias como mediadoras do conhecimento. No entanto, Sousa et al. (2023) adotam uma postura mais otimista, sugerindo que os ODAs, quando bem implementados, podem garantir uma aprendizagem significativa mesmo em ambientes digitais.

Por outro lado, o estudo em Língua Portuguesa revela que, embora os ODAs incentivem o engajamento e ofereçam inovação por meio da multimodalidade e

interatividade, eles muitas vezes reproduzem práticas tradicionais, focadas mais na transmissão de conteúdo do que na promoção de uma reflexão crítica e contextualizada sobre o uso da linguagem.

De modo consoante, Sousa et al. (2023) enfatizam uma abordagem construtivista, na qual o professor atua como mediador e os ODAs promovem a autonomia e participação ativa dos alunos. No entanto, o estudo em Língua Portuguesa aponta que essa visão ideal nem sempre se concretiza na prática, especialmente quando os objetos digitais não são acompanhados de estratégias pedagógicas que incentivem o desenvolvimento de competências críticas e discursivas.

Enquanto Sousa et al. destacam o caráter adaptativo dos ODAs, percebe-se que a qualidade da mediação depende significativamente da formação dos professores e de uma compreensão mais aprofundada dos multiletramentos e da interação com a tecnologia. Dessa forma, os estudos reconheçam os benefícios dos ODAs no processo de ensino-aprendizagem, é necessário reavaliar esses recursos para que possam promover não apenas a absorção de conteúdos, mas também a capacidade dos alunos de refletir e usar a linguagem em contextos diversos

Ferramentas como jogos educativos podem ajudar a criar uma dinâmica de competição saudável que incentiva a aprendizagem, mas é importante que o foco educacional não seja perdido em meio à ludicidade excessiva, sob o risco de transformar a aula em uma experiência meramente recreativa, sem aprofundamento no conteúdo acadêmico. Nesse aspecto, o papel do professor é crucial para mediar essas experiências e garantir que os objetivos pedagógicos sejam alcançados, mesmo em atividades mais lúdicas.

Os resultados deste estudo indicam que o uso de objetos digitais, quando integrado de maneira crítica e reflexiva ao ensino de análise linguística, tem o potencial de transformar a prática pedagógica de Língua Portuguesa. Ferramentas digitais promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, interativo e participativo, permitindo que os alunos desenvolvam suas competências linguísticas em um contexto multimodal e comunicativo.

Além disso, esses recursos facilitam a análise de gêneros textuais diversos, permitindo aos alunos compreenderem melhor as variações linguísticas e discursivas presentes em diferentes contextos sociais. No entanto, como apontado ao longo desta análise, é fundamental que os desafios relacionados à capacitação docente e à acessibilidade tecnológica sejam enfrentados de maneira eficiente.

A falta de formação adequada para os professores, aliada à desigualdade de acesso a dispositivos digitais, pode comprometer o sucesso dessas iniciativas. Portanto, é essencial que as políticas educacionais sejam direcionadas para garantir o suporte necessário aos docentes e às escolas, de modo que todos os alunos possam se beneficiar das inovações tecnológicas no

ensino de Língua Portuguesa.

Embora o uso de ferramentas digitais e multimodais seja uma tendência promissora, é crucial que o planejamento pedagógico continue priorizando o desenvolvimento de habilidades linguísticas profundas, que transcendam o uso das ferramentas. A tecnologia deve ser vista como um meio de facilitar a aprendizagem, e não como um fim em si mesma. Somente com uma abordagem equilibrada entre inovação e conteúdo será possível preparar os alunos para as demandas comunicativas e tecnológicas da sociedade contemporânea.

Com objetivos consoantes com a proposta investigativa em tela, Gomes (2019), ao pesquisar sobre o uso de objetos digitais de aprendizagem (ODA) para o ensino de análise linguística, identifica uma abordagem que se propõe inovadora ao inserir elementos multimodais e de gamificação no ensino de Língua Portuguesa. O autor examinou uma atividade digital intitulada *Complementos: objeto direto, objeto indireto e complemento nominal*, com foco na análise de funções sintáticas, utilizando uma interface em formato de jogo.

No entanto, embora o recurso apresentou características modernas como imagens em movimento, sons e interatividade limitada, o estudo demonstrou que a prática educativa ainda se assemelha ao ensino tradicional de gramática normativa, tratando as unidades linguísticas de forma descontextualizada. Não se observou um avanço significativo em termos de novos letramentos, conforme sugerido pela proposta teórica inicial, restringindo-se a multiletramentos que enfatizam a multimodalidade digital sem, contudo, transformar o aprendizado em uma experiência reflexiva sobre o uso da língua em contextos discursivos.

Ao confrontar os resultados obtidos por Gomes (2019) com as análises realizadas no presente estudo, identifica-se pontos de convergência e divergência. Por um lado, a utilização de ODA, como os analisados por Gomes (2019), pode realmente engajar os alunos ao integrar diferentes linguagens semióticas, o que também foi observado nos recursos digitais analisados nesta pesquisa. No entanto, a crítica de Gomes (2019) à superficialidade na abordagem reflexiva do conteúdo é igualmente pertinente em nossa análise.

Assim como no estudo dele, constatou-se que muitos objetos digitais tendem a replicar práticas tradicionais de ensino sem promover uma verdadeira interação com a linguagem em uso, limitando-se a exercícios de reconhecimento e classificação gramatical. A diferença reside no fato de que, no presente estudo, conseguiu-se identificar algumas práticas pedagógicas que conseguem ir além desse modelo tradicional, incentivando a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento linguístico, o que indica que há espaço para aprimoramentos na forma como os ODAs são utilizados no ensino de Língua Portuguesa.

Um dos principais contrapontos a ser destacado em relação ao estudo de Gomes (2019) diz respeito à questão da interatividade. Embora ele reconheça que o jogo digital

analisado falha em proporcionar uma experiência imersiva e interativa de fato, a nossa pesquisa revela que a interatividade, quando bem explorada, pode ser uma ferramenta poderosa para desenvolver habilidades analíticas mais profundas.

Enquanto Gomes (2019) conclui que a falta de interatividade limita o desenvolvimento de novos letramentos, os resultados desta análise sugerem que, quando estruturados adequadamente, os objetos digitais podem integrar a análise linguística com reflexões críticas sobre os usos sociais da linguagem. Portanto, há um potencial inexplorado nesses objetos que, se bem utilizados, podem romper com práticas tradicionais e promover um ensino mais dinâmico e reflexivo, algo que o autor reconhece como uma limitação em sua análise.

Por fim, os achados indicam que o uso de objetos digitais na análise linguística pode romper com práticas tradicionais de ensino, desde que haja uma integração crítica e reflexiva entre as tecnologias e o conteúdo pedagógico. No entanto, os desafios relacionados à capacitação docente e à desigualdade no acesso às tecnologias digitais permanecem como obstáculos significativos para a plena implementação desses recursos.

Para que o uso de ODAs alcance seu potencial máximo, é necessário que as instituições de ensino invistam não apenas em infraestrutura, mas também em políticas de formação contínua para professores, garantindo que esses profissionais estejam preparados para utilizar os recursos de forma eficaz e significativa. Dessa forma, será possível promover um ensino de Língua Portuguesa que realmente atenda às demandas comunicativas e tecnológicas da sociedade contemporânea.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo investigar, por meio de uma abordagem bibliográfica, o que a literatura científica discute sobre a aplicação de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa, com foco na análise linguística, no contexto da educação básica. A pesquisa buscou compreender o potencial apontado pelos estudos acadêmicos quanto a esses recursos tecnológicos no desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos, promovendo uma visão mais crítica e reflexiva da língua. Além disso, foram analisados os desafios e as oportunidades apresentados pelos autores para a implementação desses recursos no ambiente educacional.

A metodologia empregada neste estudo foi de caráter qualitativo, descritivo e bibliográfico, com base em uma análise aprofundada de literatura sobre o uso de objetos digitais no ensino de Língua Portuguesa.

Foram selecionados estudos que discutem a aplicabilidade dessas ferramentas e suas contribuições para a análise linguística. Os artigos e publicações foram coletados em bases de

dados acadêmicas como *Google Scholar*, *Scielo*, ERIC e Portal de Periódicos da CAPES, de acordo com critérios de relevância temática e qualidade metodológica. A pesquisa abordou como esses recursos podem ser aplicados para promover uma educação mais inclusiva e dinâmica.

Os principais estudos investigados incluem Rojo (2012), que discute os letramentos múltiplos e a importância de explorar a linguagem em contextos multimodais, e Geraldi (2015), que aponta para a necessidade de transcender a análise gramatical tradicional e promover uma análise linguística que considere os gêneros textuais e os contextos comunicativos.

Autores como Bezerra e Reinaldo (2020) e Aguiar et al. (2023) ressaltam o papel dos objetos digitais na ampliação das práticas pedagógicas e no incentivo à reflexão crítica sobre o uso da língua. Essas discussões foram essenciais para a compreensão do potencial das tecnologias digitais em facilitar a aprendizagem da análise linguística de maneira interativa e reflexiva.

A discussão dos resultados revela que os objetos digitais oferecem uma série de vantagens para o ensino de Língua Portuguesa, permitindo aos alunos interagirem com textos em diferentes formatos e desenvolver uma visão mais crítica da linguagem. As plataformas digitais, como editores de texto colaborativos, jogos educativos e simuladores, contribuem para que os alunos experimentem e pratiquem o uso da língua em situações diversas.

Além disso, essas ferramentas tornam o processo de ensino mais atrativo e engajador, favorecendo o desenvolvimento de competências comunicativas e discursivas. No entanto, conforme apontado por Sousa et al. (2023), a implementação dessas ferramentas ainda enfrenta obstáculos, como a falta de capacitação docente e desigualdade no acesso às tecnologias, que podem limitar o impacto positivo esperado.

Em complemento, o estudo de Gomes (2019) também oferece uma contribuição relevante ao investigar o uso de objetos digitais de aprendizagem no ensino de análise linguística. O autor identificou que, embora os recursos digitais, como jogos educativos, apresentem elementos de inovação, muitos ainda reproduzem práticas tradicionais de ensino gramatical descontextualizado. Gomes (2019) ressalta que, apesar da inclusão de multimodalidade e interatividade, a profundidade da análise linguística crítica nem sempre é plenamente alcançada. Essa limitação se alinha aos desafios apontados no presente estudo, especialmente no que se refere à necessidade de integração mais robusta entre os objetos digitais e a prática pedagógica reflexiva.

Considerando essas reflexões, é possível concluir que, embora os objetos digitais ofereçam oportunidades valiosas para o ensino de Língua Portuguesa, seu impacto depende da forma como são aplicados. A análise de Gomes (2019) reforça a importância de repensar o

design pedagógico desses recursos, de modo que a interatividade seja explorada de forma mais significativa e crítica, promovendo uma análise linguística que vá além da gramática normativa e que considere os contextos discursivos.

Para que o potencial dessas ferramentas seja efetivamente aproveitado, é fundamental que as instituições de ensino invistam tanto na formação contínua dos professores quanto na adequação da infraestrutura tecnológica, garantindo que as inovações propostas possam beneficiar todos os alunos de maneira equitativa.

Em termos de limitações, o estudo reconhece que a análise foi baseada predominantemente em literatura, sem uma investigação empírica direta, o que restringe a generalização dos resultados para diferentes contextos educacionais. Além disso, a desigualdade de infraestrutura tecnológica nas escolas é um fator limitante que pode comprometer a eficácia da implementação dos objetos digitais, sobretudo em regiões periféricas, onde o acesso a dispositivos e à internet é limitado. Outra limitação importante está relacionada ao nível de preparação dos professores, que muitas vezes não possuem formação suficiente para integrar esses recursos de maneira eficaz no currículo de Língua Portuguesa.

Como sugestão para pesquisas futuras, recomenda-se a realização de estudos empíricos que explorem de forma prática a implementação de objetos digitais em sala de aula, analisando seus efeitos sobre o desenvolvimento das competências linguísticas dos alunos. Pesquisas que incluam testes controlados e observações diretas podem fornecer dados mais robustos sobre a eficácia dessas ferramentas e identificar as melhores práticas para sua adoção no ensino de Língua Portuguesa.

De igual modo, as investigações que considerem o desenvolvimento de plataformas personalizadas para a análise linguística e a capacitação docente seriam valiosas para superar as barreiras atuais e maximizar o potencial dos objetos digitais na educação. Em conclusão, o uso de objetos digitais no ensino de análise linguística apresenta um potencial significativo para inovar as práticas pedagógicas e tornar o ensino mais alinhado às demandas contemporâneas de comunicação.

No entanto, para que essa inovação seja eficaz, é essencial que as escolas e instituições de ensino invistam na capacitação dos professores e garantam a acessibilidade tecnológica, promovendo uma inclusão efetiva no ambiente digital.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, A. A. R. M. et al. Novas tecnologias e mediação pedagógica. In: ALMEIDA, E. P. de O.; S., M. N. A.; BEZERRA, A. L. D. (Orgs.). **Preparação Pedagógica: concepções para a prática educativa no Ensino Superior**. Campina Grande: Licuri, 2023, p. 33-50. ISBN:

978-65-999183-1-5. Doi:10.58203/Licuri.83152

AGUIAR, A. P. S. O jogo digital como recurso para o ensino de língua portuguesa. **Percursos Linguísticos**, v. 7, n. 17, p. 149-159, 2017.

AGLIO, J. Letramentos digitais e o ensino de Língua Portuguesa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 25, p. 45-67, 2020.

ALEXANDRE, S. Um estudo sobre objetos digitais de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento. **Revista de Estudos Linguísticos Aplicados**, v. 9, p. 24-39, 2017.

ALMEIDA, M. E. B.; GAMA, D. R. Tecnologias na educação: ensino e aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, v. 25, n. 93, p. 1-20, 2020.

ALMEIDA FILHO, J. Reflexões sobre a prática pedagógica com tecnologias digitais. **Revista Educação e Tecnologias**, v. 13, n. 2, p. 55-72, 2017.

ANTUNES, I. **Linguagem e ensino: exercícios de militância crítica**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BEZERRA, M. A.; REINALDO, M. A. **Análise Linguística: afinal, a que se refere?** 2. ed. Recife: Pipa Comunicação, 2020.

BRUNO, R. et al. Metodologia de desenvolvimento de objetos de aprendizagem com foco na aprendizagem significativa. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 3, p. 25-40, 2006.

COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

COSTA-HÜBES, T. C. Prática de Análise Linguística no Ensino Fundamental e sua Relação com Gêneros Discursivos. **PERcursos Linguísticos**, [S. l.], v. 7n. 14, p. 270–294, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/15153>. Acesso em: 07 set. 2024.

CRISTINA, M. Recursos digitais de aprendizagem: inovação e criatividade. **Revista Educação e Tecnologia**, v. 15, p. 125-137, 2010.

DOWNES, S. *Learning objects: resources for distance education worldwide*. **International Review of Research in Open and Distributed Learning**, v. 8, n. 3, 2007.

DUNCAN, C. *Digital learning objects: pedagogical and technological considerations*. **Educational Technology**, v. 43, n. 1, p. 34-48, 2003.

EDUCAPES. **Repositório de Objetos de Aprendizagem**. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/>. Acesso em: 7 out. 2024.

GAZZONI, E. R. Objetos digitais de aprendizagem e sua aplicabilidade. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 9, p. 1-12, 2006.

GAYA, K. F. Aplicativo móvel gamificado Jênsino: uma proposta para aprendizagem da língua parkatêjê. 2022. 197 f. **Tese** (Doutorado em Letras – Estudos Linguísticos) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2022.

GERALDI, J. W. **Portos de passagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, R. M. Análise linguística e objetos digitais de aprendizagem. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 9, n. 1, p. 53–64, 2019. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/1534>. Acesso em: 7 set. 2024.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 4. ed. Campinas: Papirus, 2020.

KOCH, I. G. V. **Desvendando os segredos do texto: estratégias de análise e compreensão textual**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2023.

LEFFA, V. J. **Nem tudo que balança cai: Objetos de Aprendizagem no ensino de Línguas**. Polifonia, Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006.

LIMA, M. S. Tecnologias digitais e sua aplicabilidade no ensino básico. **Revista Brasileira**

de Educação, v. 23, p. 65-81, 2018.

LONGMIRE, W. *A primer on learning objects*. **Learning Circuits**, v. 4, n. 6, p. 18-22, 2000.

MASSETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 17. ed. Campinas: Papirus, 2013. p. 133-173.

MENDONÇA, R. Análise linguística: por que e como avaliar. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, v. 7, n. 3, p. 102-118, 2007.

MENEZES, E. A. et al. ODAI - Objetos digitais para aprendizagem interacionista. **Revista Brasileira de Educação**, v. 18, p. 125-138, 2006.

MERCADO, L. P.; SILVA, S. M.; GRACINDO, M. S. Utilização didática de objetos digitais de aprendizagem na educação on-line. **Revista Brasileira de Educação**, v. 14, p. 234-247, 2008.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

QUINN, C. N. *Learning objects and instructional theory*. **Learning Circuits**, v. 5, n. 1, p. 21-30, 2000.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos: escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, I. L. dos; GARCIA, J. R. Objetos de aprendizagem como ferramentas para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes. **Revista Educação & Tecnologia**, v. 9, p. 50-69, 2023.

SIEMENS, G. *Connectivism: a learning theory for the digital age*. **International Journal of Instructional Technology and Distance Learning**, v. 2, n. 1, p. 3-10, 2005.

SILVA, E. T. da. Prática de análise linguística no livro didático: uma proposta pós-PCN. **Tese** (Doutorado) – Universidade Federal de Goiás, 2004.

SILVA, M. R. O uso de tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa. **Revista de Educação e Tecnologia**, v. 12, n. 2, p. 44-58, 2019.

SILVA, T. Objetos digitais e aprendizagem: uma perspectiva crítica. **Revista Brasileira de Educação e Tecnologia**, v. 15, p. 85-97, 2006.

SOUSA, F. P. et al. Objetos digitais de aprendizagem: uma conversa inicial. **Cenas Educacionais**, v. 6, p. e16979, 2023.

TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M. C. G.; TAMUSIUNAS, F. M. Objetos de aprendizagem: novas perspectivas para o uso de recursos educacionais digitais. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 11, p. 53-67, 2003.

TEIXEIRA, J. R. Ensino de gramática e análise linguística: abordagens atuais. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 18, n. 2, p. 112-131, 2011.

WILEY, D. A. *The instructional use of learning objects*. **Association for Educational Communications and Technology**, v. 7, p. 1-35, 2002.

ANEXO A - SÍNTESE DOS ESTUDOS CORRELATOS

Quadro 1 - Síntese dos Estudos Correlatos

Autores	Título	Objetivo	Principais Resultados
(Bruno et al., 2006)	Metodologia de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem com Foco na Aprendizagem Significativa	Apresentar a teoria da aprendizagem significativa como suporte teórico à ferramenta tecnológica denominada objeto digital de aprendizagem.	Os resultados demonstram que mesmo havendo uma pluralidade de definições para a ferramenta pedagógica denominada objeto digital de aprendizagem, é possível perceber que a teoria da aprendizagem significativa amplia a eficácia do uso de um objeto digital de aprendizagem visto que considera os processos cognitivos e a formação dos conceitos na cognição do aprendiz.

(Alexandre, 2017)	Um Estudo sobre Objetos Digitais de Aprendizagem no Processo de Alfabetização e Letramento	Apresentar uma reflexão sobre os objetos pedagógicos sob a visão da Epistemologia Genética e apresenta possibilidades da construção de objetos digitais para uma aprendizagem interacionista.	Os resultados apresentam a importância do papel mediador do professor e de sua preparação prévia para selecionar e analisar os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) a serem explorados na prática docente, visto que o uso depende do perfil docente, discente e do contexto, mas, para isso, há necessidade de subsídios ao letramento digital do professor.
(Menezes et al., 2006)	ODAI - Objetos Digitais para Aprendizagem Interacionista	Propor uma reflexão sobre diferentes motivações na realização do trabalho contábil, de forma a apresentar as questões mais relevantes para o profissional da área contábil obter maior representatividade e valorização profissional nas organizações e na sociedade.	Os resultados alcançados mostram a diferença fundamental em relação às práticas transmissivas, a realização de interações abertas e passíveis de modificações. Estas interações podem ser tão numerosas quanto os objetos contidos no repositório do ambiente. A própria criação das etapas construtivas pode levar a critérios que orientem a produção de novos objetos.
(Cristina, 2010)	Recursos Digitais de Aprendizagem	Discutir sobre o uso dos recursos digitais de aprendizagem no apoio a atuação docente de maneira criativa e inovadora.	Os resultados elucidam que para utilizar os recursos digitais de aprendizagem propiciando oportunidade de aprendizagens significativas, os docentes precisam romper limites, aprender com os próprios erros, assumir riscos, inovar, gerenciar a própria aprendizagem, tornar-se confiante admitindo que a ética é possível, ousar com responsabilidade, estudar para aprender e ensinar, abrir-se ao conhecimento novo, ser capaz de enxergar que a mudança é possível e ultrapassa o limiar de simples metas.
(Sousa, et al., 2023)	Objetivos Digitais de Aprendizagem: Uma Conversa Inicial	Refletir acerca das teorias de aprendizagem pertinentes a esta pesquisa apoiados em autores como Piaget (1982) e Vygotsky (1989). Apresentar brevemente as características dos objetos digitais de aprendizagem, pautadas nas ideias de Leffa e Irala (2014), entre outras. E contextualizar o movimento tecnológico no contexto pandêmico a partir de Lévy (2010) e Gaya (2022).	Os resultados versam sobre a viabilidade de uso dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) no virtual, a qual ultrapassa a execução de exercícios mecanizados, conteudistas e padronizados centrados no professor ou meramente usados como forma de entretenimento.

(Mercado, Silva & Gracindo, 2008)	Utilização Didática de Objetos Digitais de Aprendizagem Educação On-line	Analisar os aspectos pedagógicos da prática do professor em sala de aula referente a aprendizagem do aluno com a utilização de objetos digitais de aprendizagem.	Os resultados identificam a necessidade de construir uma variedade maior e de qualidade de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) para que os professores possam selecionar os que mais se encaixam às necessidades específicas de seus alunos. Logo, percebemos a importância da reutilização dos ODAs no processo de ensino-aprendizagem, visto que, assim, não se necessita construir sempre o mesmo objeto para cada turma em que será utilizado.
(Silva, 2004)	A Prática de Análise Linguística no Livro Didático: Uma Proposta Pós-PCN	Analisar a operacionalização das orientações concernentes à prática de análise linguística propostas nos PCN em três coleções de livro didático que assumem as orientações do documento.	Os achados destacam que, apesar do apego à abordagem da tradição escolar, as tentativas de inovação das atividades gramaticais são inquestionáveis, permitindo, inclusive, questionar a validade para o momento pós-PCN da tese defendida por Bagno (2000) ao afirmar que o livro didático é um dos elementos responsáveis pela manutenção do ciclo vicioso no ensino de língua portuguesa.
(Mendonça, 2007)	Análise linguística: por que e como avaliar	Discutir aspectos da avaliação do eixo da análise linguística (AL) tomando por base as perspectivas teóricas da avaliação formativa e do sociointeracionismo.	Os achados discorrem que a prática de AL também ajuda na tomada de consciência do falante quanto aos modos de funcionamento da língua, nas dimensões formais, textuais e discursivas. Desse modo, espera-se que os aprendizes ampliem gradativamente suas práticas de letramento, tornando-se cada vez mais autônomos e críticos nas interações verbais de que venham a participar, dentro ou fora dos muros da escola.
(Teixeira, 2011)	Ensino de Gramática e Análise Linguística	Tratar de diferentes abordagens no ensino de gramática e dá destaque à “análise linguística” (AL).	Os resultados narram que a prática de AL é essencial no ensino de língua portuguesa, pois capacita o aluno a compreender os usos dos recursos linguísticos e a utilizá-los nos diversos gêneros textuais. Junto ao trabalho constante com a leitura e a produção textual, espera-se que a escola consiga, efetivamente, desenvolver a competência comunicativa/discursiva dos seus alunos.

(Costa-Hübes, 2017)	Prática de Análise Linguística no Ensino Fundamental e com sua Relação com os Gêneros Discursivos	Apresentar uma possibilidade de trabalho com a língua que envolva a Prática da Análise Linguística (PAL) (GERALDI, 1984, 1997), considerando o gênero autobiografia e seu contexto extraverbal (dimensão social) e verbal (dimensão verbo-visual), conforme pressupostos de Volochinov e Bakhtin (1926), Rodrigues (2001), dentre outros	Os resultados da pesquisa revelam que o mais importante é compreender que a PAL ocorre a partir de enunciações concretas, configuradas em enunciados pertencentes a determinado gênero. Sendo assim, o ponto de partida dessa prática é o reconhecimento da dimensão social do gênero que permitirá compreender melhor sua dimensão verbal que incide diretamente nas escolhas linguístico-discursivas dos enunciados. Importa ainda lembrar que a PAL, quando abordada sob o viés da leitura, permite a leitura melhor compreensão do texto em estudo, ao estabelecer relações entre o que é dito, com sua forma de dizer e com a finalidade discursiva.
(Gomes, 2019)	Análise Linguística e Objetos Digitais de Aprendizagem	Apresentar discussões sobre o ensino de análise linguística a partir de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), investigando uma atividade digital de análise linguística do Portal Pedagógico da Editora Abril.	Os resultados mostram que o objeto digital em análise, para análise linguística, está muito próximo do trabalho desenvolvido por alguns livros didáticos que, de forma ainda isolada, tratam as unidades linguísticas de maneira descontextualizada, não se aproximando de reflexões sobre o uso e operações discursivas no ensino com a análise linguística. Quanto à questão da multimodalidade digital, há grande ênfase nesse aspecto, uma vez que as imagens em movimento, os sons, apito, cronômetro e aplausos marcam muito bem uma situação de jogo de basquete, contudo há pouca interatividade proporcionada pela narrativa em questão. Não há, portanto, novos letramentos, mas apenas multiletramentos (multimodalidade) em função da mídia eletrônica que agrega mais de uma linguagem/semiose.

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, meu alicerce e fonte inesgotável de força, por ter me sustentado ao longo de toda esta jornada. Sem Sua orientação divina e proteção constante, eu não teria tido a resiliência e a determinação necessárias para alcançar esta conquista. É a Ele que dedico essa vitória, fruto da fé que me acompanhou nos momentos mais desafiadores.

Quero expressar minha profunda gratidão à minha irmã, Dayse Mirelly, por ter me guiado em meu processo educacional. Sua presença constante, ainda que à distância, e seu cuidado fraternal foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Você sempre foi como uma segunda mãe para mim, cuidando de cada detalhe e me apoiando de maneira incondicional. Não há palavras suficientes para agradecer por tudo o que você fez por mim.

A minha mãe, que é um exemplo de força, perseverança e uma verdadeira mulher guerreira, expresso todo o meu reconhecimento. Sua trajetória de vida e sua luta diária foram e sempre serão minha maior inspiração para nunca desistir.

À minha esposa, Joana, manifesto meu mais profundo agradecimento. Nestes últimos quatro anos, você esteve ao meu lado em todos os momentos, sendo minha luz nos dias mais difíceis e minha força quando eu mais precisei. Seu apoio incondicional e seu amor me deram o vigor necessário para seguir adiante e concluir este ciclo com sucesso.

Aos amigos que compartilharam comigo esta caminhada acadêmica, especialmente Danielle Farias e Victor Hugo, meu sincero agradecimento. A companhia e o apoio de vocês tornaram essa jornada mais leve e significativa.

Dedico também um agradecimento especial à minha amiga Yasmim Cassandra, que desde o primeiro dia de graduação esteve ao meu lado. Sua amizade foi além dos muros da universidade, acompanhando-me nos momentos mais felizes e também nos mais difíceis. Obrigada, Yasmim, por sua lealdade, por todo o apoio e por fazer parte dos momentos mais marcantes da minha vida.

Agradeço de coração ao Colégio Pontual, que me acolheu com generosidade e me proporcionou aprendizados inestimáveis sobre educação. Minha gratidão vai em especial para John, um orientador e gestor educacional extraordinário, que foi uma referência e me ajudou a crescer pessoal e profissionalmente.

À Profa. Dra. Andréa Silva Moraes, minha orientadora de TCC, registro meu profundo agradecimento. Sua orientação atenciosa e comprometida foi essencial para que eu superasse os desafios acadêmicos e concluísse essa importante etapa. Sua sabedoria foi uma fonte de inspiração e crescimento intelectual.

Aos professores do curso de Licenciatura em Letras da UFPE, manifesto minha gratidão. Em especial, aos professores Flaviano Maciel e Siane Goes, cuja dedicação e ensinamentos deixaram marcas profundas em minha formação. Agradeço por cada lição e por todo o impacto positivo que tiveram em minha trajetória acadêmica.

Por fim, estendo minha gratidão a todos os amigos e colegas que cruzaram meu caminho ao longo dessa jornada, seja na universidade ou na vida. Cada um de vocês, de forma direta ou indireta, contribuiu para que eu chegasse ao fim deste ciclo, e sou profundamente grata por isso.