

NOVOS LETRAMENTOS: o aplicativo TikTok como objeto digital de aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental

Antônio Ferreira Nogueira Neto¹

Lílian de Sousa Sena²

Naziozênio Antônio Lacerda³

RESUMO

Este artigo analisa os Novos Letramentos e o uso das tecnologias digitais como Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), explorando suas potencialidades como ferramentas de ensino-aprendizagem criativas. O estudo foca no uso do *TikTok* como um recurso midiático acessível e dinâmico, destacando sua aplicabilidade no Ensino Fundamental, especialmente nas aulas de Língua Portuguesa. A pesquisa é de caráter descritivo, baseando-se em literatura recente e relevante para fundamentação e análises dos dados. Os resultados indicam que o uso do *TikTok* em sala de aula pode promover maior engajamento e participação dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a educação básica contemporânea. Clarificou-se que o uso de ODA, em especial o aplicativo *TikTok*, promove maior participação e interação por parte dos alunos na construção do próprio conhecimento, fazendo com que fosse despertada suas habilidades e postas em prática as competências que hoje regem a Educação Básica brasileira.

Palavras-chave: Novos Letramentos; TikTok; Objeto digital de aprendizagem; Língua Portuguesa.

NEW LITERACIES: the TikTok app as a digital object for Learning Portuguese language in middle school

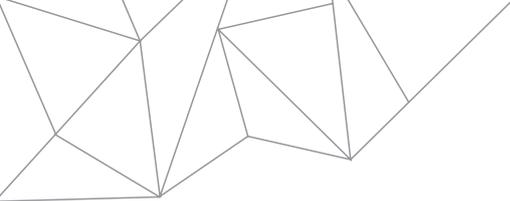
ABSTRACT

This article analyses the New Literacies and the use of digital technologies as Digital Learning Objects (DLOs), exploring their potential as creative teaching and learning tools. The study

¹ Mestrando em Linguística pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí (PPGEL/UFPI). Graduado em Letras – Língua Portuguesa através da Universidade Estadual do Piauí – UESPI. Membro do Grupo de Pesquisa Língua, Escola e Sociedade (LES/UFPI/CNPq). E-mail: antonio.neto.an@ufpi.edu.br

² Doutoranda em Linguística pela Universidade Federal do Piauí – UFPI, Professora efetiva da Rede Estadual de Educação do Estado do Maranhão. E-mail: liliandisousa@hotmail.com

³ Doutor em Estudos Linguísticos - área de concentração: Linguística Aplicada pela UFMG. Professor da Coordenação de Letras Vernáculas da Universidade Federal do Piauí. E-mail: nlacerda@ufpi.edu.br



focuses on the use of TikTok as an accessible and dynamic media resource, highlighting its applicability in middle school, especially in Portuguese language classes. The research has a descriptive nature, based on recent and relevant literature to support and analyse the data. The results indicate that the use of TikTok in the classroom can promote greater student engagement and participation, contributing to the development of essential skills and competences for contemporary basic education. It became clear that the use of ODA, especially the TikTok application, promotes greater participation and interaction on the part of students in the construction of their own knowledge, stimulating their skills and putting into practice the competences that currently guide Brazilian basic education.

Keywords: New Literacies; TikTok; Digital Learning Object; Portuguese Language.

NUEVAS ALFABETIZACIONES: la aplicación tiktok como objeto digital para el aprendizaje de la lengua portuguesa en la educación

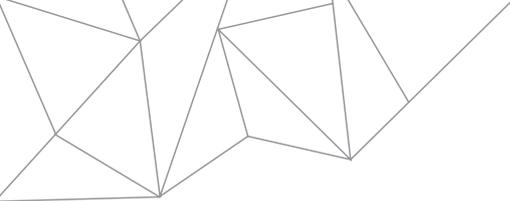
RESUMEN

Este artículo analiza los Nuevos Letramientos y el uso de las tecnologías digitales como Objetos Digitales de Aprendizaje (ODA), explorando sus potencialidades como herramientas creativas de enseñanza y aprendizaje. El estudio se centra en el uso de TikTok como recurso mediático accesible y dinámico, con énfasis en su aplicabilidad en la educación primaria, en especial en las clases de lengua portuguesa. La investigación es de naturaleza descriptiva y basada en la bibliografía reciente pertinente para apoyar y analizar los datos. Los resultados indican que la utilización del TikTok en las clases puede promover un mayor compromiso y participación de los estudiantes, contribuyendo en el desarrollo de habilidades y competencias esenciales para la educación básica contemporánea. Puede constatarse que el uso de ODA, en específico el aplicativo TikTok, promueve una mayor participación e interacción por parte de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, despertando sus habilidades y poniendo en práctica las competencias actuales que direccionan la educación básica brasileña.

Palabras-clave: Nuevos Letramientos; TikTok; Objeto Digital de Aprendizaje; Lengua Portuguesa.

1 INTRODUÇÃO

Muitas são as discussões que envolvem o ensino, a aprendizagem, a escola, as metodologias didático-pedagógicas e os novos métodos de letramentos no século das evoluções tecnológicas. Essas discussões envolvem não somente as perspectivas



acima, mas perpassam as habilidades de leitura, escrita e desenvolvimento cognitivo dos aprendentes, levando a perceber, de forma evidente, a grande revolução provocada por meio do avanço repentino das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nas mais diversas esferas que constituem a civilidade humana, em destaque, aqui, as manifestações no âmbito escolar.

Com o advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), outras maneiras em “fazer docência”, apresentaram-se para os professores. Esses progressos possibilitaram o nascimento de distintos conteúdos digitais, possibilitando e conferindo capacidade ao usuário, de construir e reinventar seus próprios conteúdos, auxiliando o professor na sua ação docente e favorecendo a interação e participação do alunado no desenvolvimento dessa nova mentalidade. Com essa nova construção de mundo, muitas outras perspectivas revelaram-se às escolas, trazendo novas concepções bem como novas modalidades para a adaptação e aplicação de novos objetos de aprendizagem.

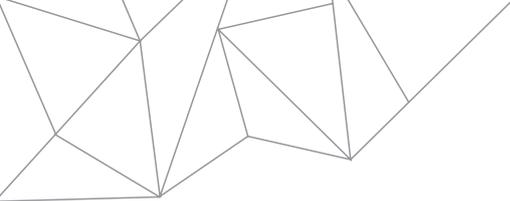
Os métodos e objetos utilizados em sala de aula também sofreram com o impacto da cultura digital (cibercultura) imposta pela chegada inevitável da inteligência artificial. Tal convulsão nos meios tecnológicos, descentralizou o antigo protagonista da sala de aula: o livro didático; o quadro-branco já não era o único espaço de exposição de ideias.

Com este cenário, a compreensão acerca dos objetos de aprendizagem se reformulou, agora considerando a aplicação destes objetos com o auxílio dos aparatos tecnológicos, tornando-se, assim, Objetos Digitais de Aprendizagem. Os ODA são de extrema importância para os estudos dos novos letramentos, tendo em vista a maneira diversa com que eles se apresentam e se reinventam na mídia digital e como são adaptáveis aos mais diversos contextos de uso.

Wiley (2000), em sua publicação sobre programação orientada a objetos, considera um ODA qualquer unidade/instrução digital, ou não digital, que pode ser utilizada, reutilizada ou referenciada por tecnologias voltadas para o aprendizado.

Trazendo a discussão para o centro desta introdução, destaco a relevância do aplicativo e rede social *TikTok* enquanto ODA, que assim como outros aplicativos e redes de convívios digitais, estão inseridas na realidade dos alunos, de modo a trazer para o docente uma nova possibilidade de abordagem metodológica e pedagógica em diversas áreas do conhecimento. Quem imaginaria que um pequeno produto, de três minutos ou menos, poderia ser replicado milhares de vezes?

Diante do exposto acima, este artigo disserta sobre os Objetos Digitais de Aprendizagem com enfoque na utilização do aplicativo *TikTok*, mídia social chinesa que permite criar e compartilhar vídeos curtos de até três minutos. Pois, o objetivo é investigar as potencialidades pedagógicas da ferramenta como um novo suporte midiático para a aprendizagem criativa, à luz dos Novos Letramentos.



Monteiro (2020) define a ferramenta como instrumento de ressignificação da sala de aula tradicional, que dá lugar a um novo ambiente que coloca os alunos diante da possibilidade de criar vídeos instrucionais para o conhecimento ser construído de forma autônoma e criativa. A adoção às tecnologias em sala de aula se faz necessária, uma vez que ela demonstra a não eficácia do modelo tradicional nos dias presentes, evidenciando-se também a oportuna necessidade em buscar novos sistemas que atendam os anseios dessa geração hiper conectada.

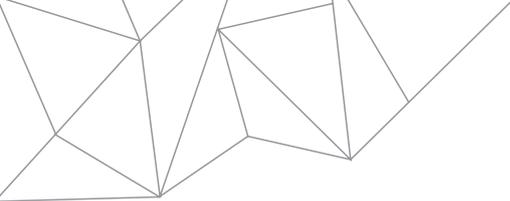
Monteiro (2022, p. 10) também salienta a importância do incentivo na produção de vídeos do *TikTok*, uma vez que é mais uma maneira de incentivar e “provocar os alunos a assumir um papel ativo na sua própria forma de aprender, para que sua cultura - experiências, saberes e opiniões - seja valorizada no processo de construção do conhecimento.”

Este trabalho recorta-se em sete seções que delimitam a temática proposta e discutem entre si sob a perspectiva da influência da *Era Digital*, tendo também como objetivos específicos, levar o leitor a uma reflexão acerca das novas mentalidade e métodos a serem usados na ação de educar, considerando o ambiente digital como aliado no processo de formação dos educandos, visando tornar o ensino-aprendizagem dinâmico, democrático e atrativo, fazendo com que se rompa com os modelos tradicionais e princípios antiquados.

2 CULTURA DIGITAL E NOVOS LETRAMENTOS: espaços de múltiplas possibilidades

A popularização da internet possibilitou uma significativa revolução em diversos setores, que compreendem pontos-chave na constituição humana enquanto sociedade, como: comunicação, consumo, educação, convivência, dentre outros. Isso ocasionou a construção de mais uma fase importante na formação histórica da humanidade, sendo esta fase chamada de *Era Digital*. A maneira como essa *Era* influencia a vida das pessoas, define muito bem o conceito da Cultura Digital; ela já chegou, está ao nosso lado, em nossas mãos. Silenciosamente, ela acompanha nosso dia a dia, conectando-nos a informações, quebrando fronteiras, assumindo funções antes somente humanas.

Segundo Lévy (2010), filósofo naturalizado francês, e um dos mais célebres nomes do que tange às pesquisas relacionadas às culturas digitais, conceitua, precisamente, a cultura digital sendo a soma de práticas, atitudes, modos de pensar e valores que foram frutos dela e que cresceram juntamente com o que chamamos de ciberespaço. Segundo Lévy (2010), ciberespaço é “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”. O autor ainda afirma que, atualmente, estamos presenciando uma nova fase no processo comunicacional-digital; seria a 4ª Revolução da Comunicação, onde,



nela, a difusão de informações e conhecimentos é ampliada de modo a quebrar a hierarquia da produção de informação nos dias de hoje, tendo em vista que, no presente momento, todos se comunicam com todos, permitindo a criação de conteúdos e o compartilhamento, além da remodelação de produções já existentes.

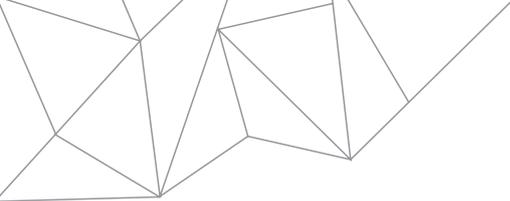
Ainda na busca de definições, Lemos (2023, p. 12) define a cibercultura como sendo “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram junto as convergências das telecomunicações com a informática, na década de 70.” O envolvimento da cultura digital no âmbito educacional, modificou, de maneira considerável, as formas que dispomos hoje para a aquisição de conhecimentos, ensinar para outras e se comunicar. A Cultura Digital tornou-se um espaço de constantes mudanças, deixando todos esses processos mais dinâmicos, interativos e intuitivos. Quando nos referimos ao uso das tecnologias na educação, não estamos apenas citando computadores para estudo, ou mesmo lousas digitais, pois entendemos que a cibercultura permite o uso de milhares de ferramentas e plataformas para diferentes utilidades e funções, para facilitar e tornar prático o processo de ensinar e aprender.

É debatendo sobre a Cibercultura e, por consequência, a criação de diferentes TICs, bem como as mudanças observadas em relação à linguagem, comunicação e recursos tecnológicos, que conseguimos identificar a notória relação entre a Cultura Digital e os Novos Letramentos, tendo em vista que ambos, no processo educacional, tornaram-se indissociáveis, considerando que a combinação das citadas nomenclaturas forja diferentes e inovadores métodos de ensino-aprendizagem.

Os Novos Letramentos, de acordo com Knobel e Lankshear (2007), compreendem os Letramentos a partir da sua dimensão social, considerando as práticas e as mudanças socioculturais envolvidas na construção dessa nova mentalidade. É correto afirmarmos que os surgimentos de novos métodos de letramentos se dão conforme as mudanças recorrentes nos sistemas linguísticos, comunicacionais e, sobretudo, nos recursos tecnológicos, fazendo com que seja necessária uma nova programação naquelas instituições que fazem uso desse novo *ethos*.

Nessa perspectiva de novos letramentos, resumidamente, alinhamos que a interconectividade dos sujeitos, usando múltiplas linguagens e habilidades, consagram a certeza de que é preciso adotarmos a captação de novas habilidades para os novos contextos sociais, sejam eles familiares, culturais, mas sobretudo educacionais, tendo em vista que este último setor vem se modificando significativamente em sua estrutura institucional, desde as metodologias de ensino até o relacionamento entre família e escola.

É importante reconhecer, nesses espaços de múltiplas possibilidades (Cibercultura e Novos Letramentos), uma oportunidade de desenvolver novas e expressivas maneiras



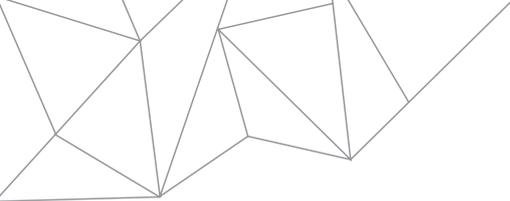
de ensinar e de aprender. Behrens (2013, p. 80 *apud* Lévy, 1993), ao entender que é imprescindível a inserção das comunidades nos contextos digitais, afirma em *ipsis litteris* que “o conhecimento poderia ser apresentado de três formas diferentes: a oral, a escrita e a digital. Embora as três formas coexistam, torna-se essencial reconhecer que a *Era Digital* vem se apresentando com uma significativa velocidade de comunicação”. Tiramos como conclusão a primorosa e afirmativa ideia que preconiza a real necessidade de se criar ambientes colaborativos e participativos, fazendo com que se tenha como resultado a produção de conhecimentos.

Com o uso das TICs e ODA, as oportunidades de aprendizagem tornam-se muito mais atrativas e prazerosas, especialmente ao associar as metodologias ativas, como um método de ensino que mescla conteúdos digitais com atividades presenciais. Então, abraçar a cibercultura de modo que desempenhe novas mentalidades e, por consequência, novos letramentos na escola, é mais que apenas oferecer um laptop, como dito anteriormente, aos alunos. É preciso reunir tecnologia, instrução, conteúdo digital e, não menos importante, enfatizar a importância de se capacitar a equipe que estará à frente dos aprendizes.

Ademais, como debatido no decorrer desta seção, clarificou-se a inteira e rápida necessidade em desenvolver o pensamento e as habilidades digitais não só em nossos alunos, mas também em nossos professores, fazendo com que seja dado um passo importante para a formação integral da atual e das futuras gerações, para que se possa efetivar, de maneira penetrante e proveitosa, o ensino-aprendizagem. Inclusive, a própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) realça a alfabetização, letramento e fluência digital na sua competência geral 5 ao dizer:

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

Por fim, faz-se necessário alinharmos a ideia de que quando pensarmos em cultura digital na educação, estaremos tratando a alfabetização digital como parte imprescindível do processo pedagógico, bem como preparando nossas crianças e adolescentes para desenvolverem não apenas habilidades digitais, mas, sobretudo, maior consciência quanto às boas práticas na relação com as tecnologias — especialmente a internet. A alfabetização digital influencia diretamente nas perspectivas do ensino para um futuro próximo, já que, como debatemos anteriormente, a cibercultura segue aperfeiçoando os processos metodológicos e pedagógicos.



3 OS ODA COMO INSTRUMENTOS FACILITADORES DO ENSINO E APRENDIZAGEM

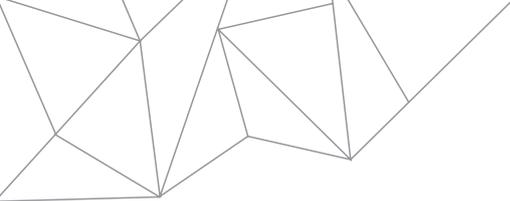
Iniciamos a discussão desta seção trazendo ao debate, de modo a elucidá-lo, as breves conceituações de Objetos Digitais de Aprendizagem, os mesmos ODA. Eles se apresentam também como frutos advindos da *Era Digital* em que estamos escrevendo e reescrevendo, diariamente, suas extensas contribuições aos infindos setores que, hoje, associaram-se aos preceitos tecnológicos desses novos tempos. A própria cultura digital, atualmente, no que concerne ao âmbito educacional, exige um material didático-pedagógico que proporcione o uso dessas potencialidades disponibilizadas pelas tecnologias disponíveis. Essa necessidade fez com que professores e instituições educacionais fossem em busca de soluções que acompanhassem o desenvolvimento rápido de sua clientela.

Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) tem como sua definição a função na qual exercem enquanto unidades digitais, que podem ser usadas e também reutilizadas para dar suporte à aprendizagem apoiada por tecnologias (IEEE/LTSC, 2010). O benefício em usar ODA encontra-se na oportunidade de ter esses suportes como artifícios que possibilitam a exploração de diversos materiais pedagógicos de ensino; associado a essa função, ele permite ao professor/mediador a criação de um ambiente que destoa do tradicional, comprovando esses suportes (ODA) como facilitadores do ensino-aprendizagem, bem como potencializadores das práticas pedagógicas e suas metodologias no “fazer docência”.

Muitos são os objetos digitais a serem usados paralelos à aprendizagem, como dito anteriormente, e com a chegada das tecnologias e suas evoluções abruptas, elas se tornaram presentes em nossas vidas de maneira inquestionável e, da mesma maneira, apresentaram-se no nosso dia a dia nas mais diversas formas. Esses acessórios eletrônicos consistem em vídeos, textos, imagens, jogos, infográficos, animações, simulação ou outro elemento que pode ser usado e reutilizado como suporte à aprendizagem.

Anteriormente, comentou-se sobre uma característica importante que engloba a definição de um Objeto Digital de Aprendizagem, a qual foi a sua capacidade de reutilização (*reusabilidade*), provando a sua competência em ser reutilizável em diversas vezes, em diversas situações e ambientes de aprendizagem.

Paralela a essa capacidade de se reaproveitar, existe também outra peculiaridade que ajuda na identificação e conceituação de um ODA, que seria a sua *granularidade*. Uma das grandes questões entre os autores, educadores e *designers* é o “tamanho” de um objeto, ou seja, a granularidade aceitável, ideal, de um objeto para seu uso na aprendizagem (Silva, 2004). Em outras palavras, seria essa a capacidade do objeto ser apresentado em uma unidade menor, mas com a habilidade de se encaixar e se reorganizar em algo maior, de acordo com quem o utiliza.



Mesmo não havendo concordância entre os autores sobre as características dos objetos de aprendizagem, há aspectos, pautados em padrões internacionais, admitidos como propriedades inerentes a qualquer ODA. Mendes, Sousa e Caregnato (2004) apontam as principais características de um objeto de aprendizagem. Para os autores, um ODA precisa apresentar reusabilidade – ser reutilizável diversas vezes em diversas situações e ambientes de aprendizagem; adaptabilidade - ser adaptável a diversas situações de ensino e aprendizagem; granularidade - apresentar conteúdo atômico, para facilitar a usabilidade; acessibilidade - ser facilmente acessível via internet, para ser usado em diversos locais ou, ainda, ser potencialmente acessível para usuários com necessidades especiais; durabilidade - apresentar possibilidade de continuar a ser usado independentemente de mudança de tecnologia; interoperabilidade - apresentar possibilidade de operar, por meio de variedade de *hardwares*, sistemas operacionais e *browsers*.

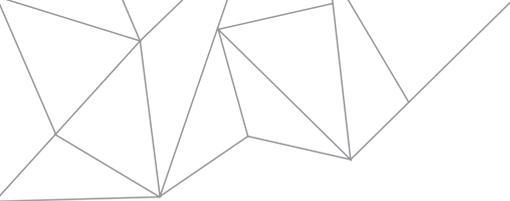
Somando às características elencadas acima, ao fato de que os objetos digitais de aprendizagem podem favorecer a aprendizagem autônoma e individualizada, e ao pensar que nas práticas pedagógicas essa contribuição, proporcionada pelos Objetos Digitais de Aprendizagem, leva a repensar os métodos utilizados em sala de aula, assim como, melhora as metodologias aplicadas nas práticas de ensino.

Corbellini (2012, p. 3) diz que:

Muito se debate sobre o uso das tecnologias na área da educação. Um dos pontos é como estas podem acrescentar à área, modificando concepções que se encontram em prática há muito tempo. Apontamos que as tecnologias contribuem, servindo de subsídios para a educação, como meios de interações, acesso à diversidade de saberes, instantaneidade dos mesmos, acesso às pesquisas, redes de colaboração e outros. Ou seja, elas podem ser importantes ferramentas auxiliares para incrementar o processo do aprender.

Por isso, é de grande valia aproveitar a acessibilidade e disponibilidade dos ODA, que fazem parte da vida dos alunos, e os quais o ambiente escolar, por muitas vezes, consegue ofertar. Essa ação torna-se uma valiosa estratégia para que se consiga refletir o processo de ensino-aprendizagem acerca do uso que se faz desses novos artifícios, e das novas possibilidades de discutir Língua Portuguesa em seus diferentes vieses linguísticos e literários. Essa estratégia demonstra também uma maior relevância ao expor um fácil acesso a um campo cultural que está se expandindo à velocidade em que surgem novas mentalidade quanto a reprodução dos ODA.

Com o estabelecimento das TDICs, ODA e a constituição do que se entende hoje por cibercultura e ciberespaço, o que estava distante, fica perto e visível, de maneira cada vez mais realista e proeminente, que, por resultado, vem se destacando as crescentes possibilidades que temos hoje para a atualização das propostas do desenvolvimento de atividades pedagógicas, porque eles, TDICs e ODA, não possuem somente o caráter viral



da comunicação e a acessibilidade instantânea a informações relevantes, mas possuem um caráter desafiador aos professores dispostos a viver a realidade que hoje é inevitável.

O agir, daquele que se propõe a ser o mediador de conhecimentos, é de suma importância para a escolha e adaptação de um ODA para o desenvolvimento da aprendizagem do discente. A adaptação em virtude da realidade escolar brasileira não se padroniza num nível em que esses instrumentos sejam de fácil adaptação e uso. Num pensamento seguinte, como o professor incorpora o recurso escolhido em sua aula é determinante para que o objetivo, definido em seu plano de aula, seja alcançado. É importante reafirmar também a necessária observação a ser feita pelo professor ao escolher o ODA a ser utilizado, uma vez que, aquele optado, deva estar necessariamente ali, condizentemente ao que se propôs em seu planejamento.

No tocante ao ensino de Língua Portuguesa na Educação Fundamental, é de interesse da sociedade globalizada e pós-industrial, que os alunos, hoje, não detenham apenas habilidades mecânicas, restritas e limitantes. Nesses casos, cabe ao professor a busca por alternativas que dinamize e torne prazerosa o ensino da língua materna.

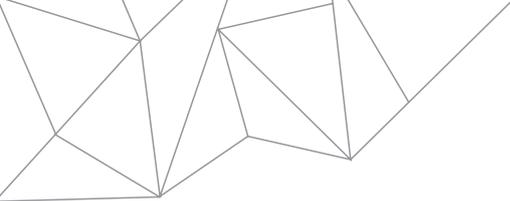
Dito isso, a educação escolar não pode ignorar a presença dos recursos tecnológicos disponíveis na sociedade, devendo inserir em seu currículo modalidades e meios que se possa trabalhar com o digital, bem como com gêneros textuais que dialoguem com ciberespaço, como, por exemplo, a variação linguística do *internetês* em blogs, redes sociais como *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, salas de bate-papo informais, todos esses oriundos do hipertexto que, por sua vez, possui caráter dinâmico, flexível e carregado de saberes e funcionalidades múltiplas.

Xavier (2004, p. 135) diz que:

Por essa razão é que dizemos que o advento da Internet vem contribuir para o surgimento de práticas sociais e eventos de letramento inéditos, bem como deixa vir à tona gêneros textuais, até então, nunca vistos nem estudados. Os dispositivos informáticos hoje disponíveis na rede digital de comunicação possibilitam a criação de formas sociais e comunicativas inovadoras que só nascem pelo uso intenso das novas tecnologias.

Práticas como a citada acima, despertam as potencialidades de cada aluno, uma vez que seus repertórios socioculturais são acionando para as mais diversas produções de sentido, culminando numa prática, dinâmica e prazerosa adesão em aprender e discutir as funcionalidades da Língua Portuguesa por parte dos discentes.

Para tanto, a sala de aula torna-se o ambiente perfeito para o condicionamento e inserção dos Objetos Digitais de Aprendizagem e suas novas tecnologias, essa deixa de ser um espaço tradicional e arcaico e transfigura-se num espaço onde, segundo Masseto (2000), seja possível integrar as dinâmicas tradicionais com as inovadoras, que unam a escrita com o audiovisual, o texto com o hipertexto, o encontro presencial com o virtual.



Por meio dos recursos ofertados hoje, os professores de Língua Portuguesa, podem explorar a língua escrita nos “gêneros textuais, teorias da leitura e diferentes estratégias exigidas por diferentes gêneros textuais” de maneira a romper com a perspectiva limitada e tradicional (Soares, 2010, p. 10). Dentro dessas diferentes estratégias citadas por Soares, encontra-se a oportunidade em manipular o que hoje nos é ofertado em grande escala: a diversidade tecnológica, a fim de que se transformem as práticas do nosso dia a dia.

4 CRIATIVIDADE E ENSINO: o TikTok como instrumento intuitivo e dinâmico

Criatividade e ensino convergem entre si, sendo fundamentais reciprocamente de maneira complementar. Essa relação híbrida torna-se fundamental na composição dos métodos e no desempenho do professor em sala de aula frente a sua disciplina e alunos. O ensino de Língua Portuguesa é há muito tempo julgado enfadonho devido ao excesso de debates que permeiam apenas as regras gramaticais e o uso da língua em seu padrão normativo. Os métodos tradicionais de dar aula corroboram e alimentam essa ideia; considerar os métodos ultrapassados em pleno século das modernidades, é desenvolver uma barreira que, se solidificada, torna ainda mais difícil ser desfeita, desafiando ainda mais o professor de Língua Portuguesa em seu processo de facilitar a compreensão de determinados assuntos.

Para tanto, é de suma importância compreender e estreitar as relações entre cultura digital, ciberespaço e métodos de aprendizagens, para que se possa, de maneira efetiva, satisfazer as exigências que o mundo contemporâneo impõe, uma vez que incorporadas nas instituições de ensino, podem trazer dinamismo e uma troca profunda de conhecimentos entre professores e alunos. Usar dessas maneiras colaborativas de aprender e ensinar, amplia as possibilidades dos aprendentes em querer aprender e a gostar daquilo que até então é tido como dificultoso e monótono.

O *TikTok* é uma rede social de origem chinesa, que atualmente possui cerca de 1 bilhão de usuários e está presente em cerca de 150 países com a sua tradução feita para mais de 75 línguas. É gratuito e seus usuários podem escolher o conteúdo de sua preferência, sendo possível seguir o perfil de outros usuários e compartilhar vídeos com os seguidores (Monteiro, 2020, p. 49).

Segundo o estudo de Barin, Ellensohn e Silva (2021, p. 1), o *TikTok* traz consigo o “potencial de despertar o interesse dos estudantes e sua abordagem humorística contribui para um aprendizado mais agradável”, e, em seus vídeos, é possível inserir textos na possibilidade de usar cores e fontes diversas, também é possível sobrepor imagens e áudios na condição de que sigam as diretrizes da empresa de conteúdo “não ofensivo”.

O despertar dos alunos acontece quando o aplicativo passa a permitir que ele seja o autor do seu conteúdo, bem como construtor do seu próprio conhecimento. Essa metodologia, permitida por meio do aplicativo, faz com que os alunos possam pensar,

combinar seus conhecimentos, usar os seus repertórios socioculturais e conceituá-los com base em aprendizados prévios.

Todas essas ferramentas no aplicativo, permitem ao educando diversas competências e o exercício de algumas habilidades, como a capacidade leitora, interpretativa, cognitiva, dentre outras.

Barin, Ellensohn e Silva (2021, p. 8) nos diz que:

O uso do *TikTok* no contexto educacional pode se dar em mais de uma dimensão, ou seja, tanto na distribuição de conteúdo, como nos processos avaliativos criativos, que requerem do estudante uma posição de protagonismo, rompendo com velhos paradigmas da educação pautados na mera transmissão do conhecimento.

Na seção seguinte, será possível constatar como todas essas possibilidades - elementos textuais e lúdico - estão disponíveis ao aluno, assim como, ao professor que deseje fazer uso desse Objeto Digital de Aprendizagem, o *TikTok*.

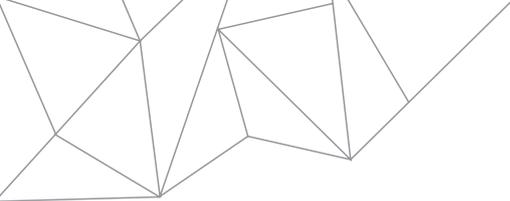
4.1 Ferramentas e métodos de construção

As potencialidades didáticas que tanto foram ditas nas seções anteriores, revelam-se na capacidade dada ao professor e ao aluno em manipular diversos artifícios de modo a cumprir com o desejado. Essas ferramentas possibilitam a edição e produção de vídeos, imagens e áudios. A seguir será possível constatar algumas dessas possibilidades (Figura 1).

Figura 1 - Conhecendo o TikTok



Fonte: TikTok (2024)



Como já mencionado, o aplicativo permite uma série de funcionalidades que possibilitam a dinamização e formatação do conteúdo conforme a vontade do seu autor. Fica claro, portanto, que todos esses artifícios aproximam o aluno do processo de autoria de seu próprio conhecimento, usando de utilidades que tornem aquela produção atrativa e próxima a sua realidade, deixando aquele conteúdo a cara de quem o criou.

Na Figura 1, podemos perceber, no layout de edição do aplicativo *TikTok*, a disponibilidade de alteração da fonte e cores, conforme as opções disponibilizadas, opções de alinhamentos (à esquerda, centralizar e à direita), de modo a garantir a acessibilidade, também possível a uma narração daquilo que foi escrito em legenda e, não menos importante, o uso de emojis. Com essas possibilidades, o professor sente-se livre no “fazer docência”, por ter como auxílio ferramentas que diversificam as formas de compartilhar seus conhecimentos. O aplicativo também disponibiliza o uso de *Hashtags*, as quais são uma maneira de etiquetar o vídeo e torná-lo ainda mais acessível a todos que buscarem por aquela etiqueta, provando sua capacidade de reutilização e propagação.

Nas próximas figuras, serão expostas outras maneiras de manuseio das ferramentas, bem como a escolha do tema a ser explicado no vídeo. Demonstraremos também uma maneira disponível no aplicativo em construir e debater ideia simultaneamente com o autor do produto (Figura 2).

Figura 2 - Aula diferente



Fonte: Arquivo Pessoal (2023)

O assunto escolhido para ser desenvolvido do *TikTok*, foi o mesmo que posteriormente será explanado na seção de resultados e discussões. O uso dos porquês foi eleito por conta

da dificuldade encontrada por parte dos usuários da Língua Portuguesa, quando necessário seu uso na modalidade escrita conforme a norma padrão. A Figura 2, demonstra outra utilidade que o aplicativo dispõe ao *TikToker* (termo que define aquele que usa o aplicativo), o qual é o uso do efeito *Tela Verde*, que se assemelha ao *Chroma Key*, que consiste em colocar uma imagem sobre outra por meio do anulamento de uma cor padrão, que, neste caso, é verde. Esse efeito possibilita a remixagem de imagem, áudio e vídeo, dando a possibilidade para aquele, que está à frente da imagem, gesticular e sinalizar o que está sendo explicado no conteúdo por trás.

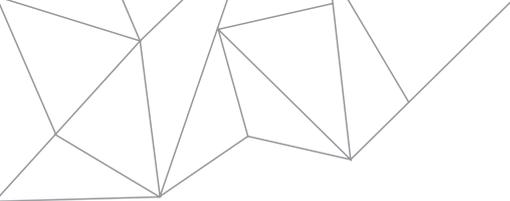
Figura 3 - Aula interativa



Fonte: Arquivo Pessoal (2023)

A Figura 3, apresenta outro mecanismo disponibilizado no aplicativo: os comentários. Nessa parte, é possível a construção colaborativa de saberes, através dos espectadores (alunos) e autor do vídeo (professor), ou por participação de meros curiosos que demonstram afinidade com aquele conteúdo discutido, onde aquele que está assistindo o vídeo pode tirar suas dúvidas, acrescentar algo ao debate, bem como corrigi-lo, se necessário, por isso a capacidade do aplicativo também ser um instrumento de avaliação do professor.

Clarificou-se a eficiência do aplicativo enquanto ferramenta didático-pedagógica, ao demonstrar que o *TikTok* é um ambiente virtual ao dizer que através dos vídeos “você pode rebobinar o professor”, em outras palavras, seria a capacidade de revistar o conteúdo exposto quantas vezes preciso, sempre que necessário (Canal Futura, 2017).



O resultado que se obtém com o uso do *TikTok*, como Objeto Digital de Aprendizagem (ODA), é justamente pelo aplicativo proporcionar diversão ao tempo que se pode aprender diversos conteúdos. “A alegria de aprender no *TikTok* é que o conteúdo oferece dicas e sugestões instrucionais em um formato criativo, ensinando algo útil e inspirando os usuários a buscar mais informações de uma maneira divertida e envolvente” (TikTok, 2020).

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

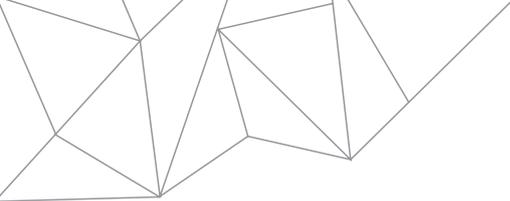
A pesquisa é de cunho descritivo e apoiou-se em referências bibliográficas, tendo em vista que os levantamentos e revisões de obras já publicadas serviram de guia para a construção e delimitação do tema deste artigo. Bancos de dados, sites acadêmicos, revistas, artigos e ensaios fundamentaram esta discussão. Nomes como Knobel e Lankshear (2007), Monteiro (2020, 2022), Rojo (2017) e Soares (1998) enriqueceram o referencial teórico que este artigo faz uso. Como pergunta norteadora para o desenvolvimento, o autor questionou: como o aplicativo *TikTok* influencia e pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos discentes?

A investigação é organizada num formato em que leve à reflexão dos processos de aprendizagem associados à cibercultura, a partir de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), bem como o uso do *TikTok* enquanto ferramenta facilitadora e potencializadora na produção de conteúdos didático-pedagógico, de modo que venha facilitar a construção do conhecimento, de maneira colaborativa nos mais diversos níveis de formação. Como resultado desta discussão, foi proposto um relato de experiência pontuando as teorias aqui debatidas na prática.

6 RESULTADOS DE ATIVIDADE DESENVOLVIDA EM SALA

Como obtenção de resultado e discussão relevante a serem acrescentados ao tema, trago ao âmago desta pesquisa uma experiência realizada em uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental Regular, na disciplina de Língua Portuguesa, na cidade de Arozés – PI. O experimento aconteceu numa turma composta por 31 alunos, estes possuindo idade entre 13 e 15 anos. A atividade, de caráter avaliativo individual, fazia complemento ao qualitativo, considerando as relações sociais dos educandos, de modo a possibilitá-los a identificar os conhecimentos obtidos e construídos, e suas dificuldades de maneira dialógica.

Cumprindo com a competência de número cinco da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que discorre sobre a compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação, o citado trabalho avaliativo apresentou-se da seguinte maneira: seria de responsabilidade do aluno a criação e o desenvolvimento de um vídeo



explicativo sobre o “uso dos porquês”, usando seu desempenho criativo e cultural para gravar, manipular/remixar imagens, sons, efeitos e gestos, a fim do resultado intuitivo, prático, didático e, sobretudo, atrativo.

O uso dos porquês é um dos assuntos da Língua Portuguesa que mais causa dúvidas entre os falantes. Para que o emprego dos porquês seja feito corretamente, é essencial entender e distinguir as quatro formas. A maneira com que a atividade, acolhida pelos educandos, foi surpreendentemente positiva e entusiasmante, tendo em vista que estávamos apresentando uma maneira de fazê-los refletir o conteúdo, fazendo uso daquilo que saibam executar muito bem: o manuseio dessas tecnologias.

Essa abordagem, fundamentada na multimodalidade e no letramento digital, permitiu que os alunos assumissem o protagonismo do processo educativo, engajando-se de maneira ativa na produção do conhecimento. Além disso, a atividade fomentou um ambiente colaborativo, uma vez que os alunos compartilharam seus vídeos na plataforma e receberam *feedback* tanto dos colegas quanto do professor. Essa dinâmica contribuiu para o fortalecimento das habilidades comunicativas, da criatividade e da capacidade de reelaboração dos saberes linguísticos.

Com a gravação e edição dos vídeos, os alunos deveriam enviar ao professor, da citada disciplina, para a nota da avaliação final, bem como para possíveis correções. Após o recolhimento das produções, foi possível serem feitas as primeiras observações que também caracterizam os Objetos Digitais de Aprendizagem. Permitiu-se constatar o prático manejo com o aplicativo *TikTok*, quando nas edições era perceptível o uso de imagens, sons, gestos e linguagem verbal.

Os vídeos também revelaram uma diversificação criativa significativa. Alguns grupos optaram por criar histórias humorísticas para explicar as funções dos “porquês”, enquanto outros exploraram recursos poéticos ou narrativas visuais mais elaboradas. A variação nas escolhas estilísticas e narrativas mostrou que a atividade permitiu a expressão da individualidade e da subjetividade dos alunos, respeitando seus repertórios culturais e experiências pessoais.

Do ponto de vista pedagógico, a proposta destacou-se por se alinhar aos princípios dos multiletramentos, ao promover a integração de linguagens verbal, visual e sonora em um contexto de aprendizagem significativo. A utilização do *TikTok* também se revelou eficaz como ferramenta de ensino, ao oferecer um espaço de experimentação que dialoga diretamente com o universo digital dos alunos, tornando os conteúdos escolares mais próximos de suas realidades e interesses.

Em termos de resultados mais amplos, a atividade demonstrou o potencial de práticas pedagógicas inovadoras para atender às demandas contemporâneas do ensino, especialmente no que diz respeito à formação de sujeitos críticos, criativos e capazes de

navegar com competência em ambientes digitais. Além de fortalecer os conhecimentos linguísticos sobre os “porquês”, a experiência proporcionou aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades essenciais para a vida no século XXI, como a criatividade, o pensamento crítico e a comunicação multimodal.

Evidenciou-se, com o desenvolver do trabalho em sala de aula, que o material produzido tinha suas características próprias, como a possível reutilização, acessibilidade, por estar disponível diretamente no aplicativo de modo a ser visto e consultado a qualquer momento e em qualquer lugar do mundo que disponha de internet, foi notória também sua adaptabilidade a qualquer componente curricular e sua durabilidade, considerando a disponibilidade do vídeo apesar das atualizações tecnológicas que o aplicativo pode sofrer (Figura 4).

Figura 5 - Colocando em prática

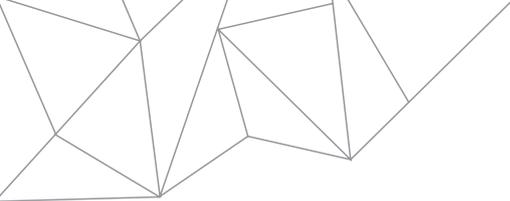


Fonte: autor (2023)

Por fim, salientamos aqui a importância de desenvolver esta atividade com alunos, pontuando a importância em torná-los protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, descentralizando o papel do professor naquele momento. A ação de forjar seu próprio conhecimento, utilizando suas ferramentas de uso diário e contínuo, despertou nos alunos um maior prazer em assistir às aulas de Língua Portuguesa, comprovando a importância que é trazer a realidade e cultura digital para o seio da escola.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão proposta, em todo o debate desenvolvido nessas páginas, alimentou ainda mais uma perspectiva que reverbera nosso dia a dia, sendo nossa adesão e



adaptabilidade aos meios de comunicação e informação que a chegada da *Era Digital* nos proporciona diariamente.

Pretendeu-se, com essa reflexão, fomentar a discussão sobre a importância da inserção de tecnologia no ambiente escolar, para promoção de novas dinâmicas em sala de aula, bem como para possibilitar a equipe docente sua readaptação aos contextos contemporâneos, na prática do ensinar e incentivar o processo de ensino-aprendizagem.

Muitas foram as esferas sociais discutidas nessas linhas e como que elas reagiram à chegada inevitável das tecnologias. A ênfase dada, neste artigo, foi aos contextos educacionais, onde tentamos demonstrar que o cenário educacional atual se constrói com o investimento em metodologias e propostas pensadas na facilidade em ensinar e aprender.

Ficou claro no debate desenvolvido até aqui, a importância do uso de Objetos Digitais de Aprendizagem, principalmente com o uso do aplicativo *TikTok*, ferramenta de fácil acesso e disponibilidade aos alunos e professores. Acreditamos no potencial desta plataforma e pensamos haver, ainda, um longo caminho a ser construído quanto aos estudos que abordem o uso dessa ODA como essencial em sala de aula.

O *TikTok*, graças às suas funcionalidades, tornou-se um recurso inovador e necessário para a desmistificação do ensino de Língua Portuguesa, possibilitando em seus poucos minutos de explicação sobre um assunto de modo dinâmico, atrativo e democrático. Destaca-se, também, o papel do professor que, ao usar as novas tecnologias associados aos seus planos de aula, proporciona aos seus educandos a oportunidade de viver em dois mundos: o real e o digital, usufruindo de suas infinitas possibilidades e concepções de viver e existir.

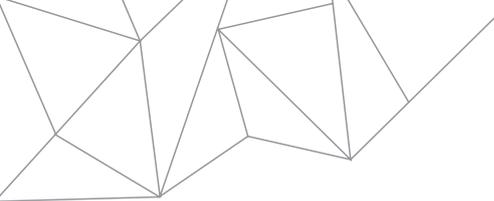
REFERÊNCIAS

BARIN, C. S.; ELLENSOHN, R. M.; SILVA, M. F. da. O uso do TikTok no contexto educacional. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 630–639, 2021. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.110306>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/110306>. Acesso em: 10 dez. 2024.

BEHRENS, M. A. Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente. *In*: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. **As novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2013. p. 73-140.

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

CONHEÇA a sala de aula invertida | Conexão. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (26 min). Publicado pelo canal Canal Futura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pADyAN15cZ0&t=903s>. Acesso em: 10 dez. 2024.



CORBELLINI, S. A construção da cidadania via cooperação na educação a distância. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - SIED E ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - EMPED, 2., 2012, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 2012. Disponível em: <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/1600/1618>. Acesso em: 10 dez. 2024.

IEEE LEARNING TECHNOLOGY STANDARDS COMMITTEE – LTSC. The Learning Object Metadata Standard. *In*: IEEE LEARNING TECHNOLOGY STANDARDS COMMITTEE – LTSC. **Learning Technology Standards Committee Web Site**, 2010. Disponível em: <https://www.ieeeeltsc.org/working-groups/wg12LOM/lom-Description/>. Acesso em: 10 dez. 2024.

KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. (eds.). **A New Literacies sampler**. NY: Peter Lang Publishing, 2007.

LEMOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2023.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MASETTO, M. T. Mediação Pedagógica e o uso da tecnologia. *In*: MORAN, J. M; BEHRENS, M. A; MASETTO, M. T. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. São Paulo: Papirus, 2000.

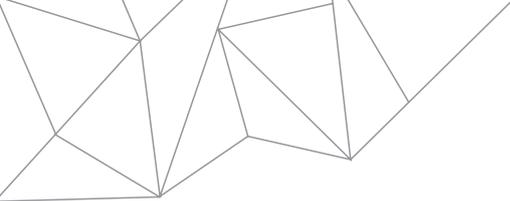
MENDES, R. M.; SOUZA, V. I.; CAREGNATO, S. E. A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – CINFORM, 5., 2004, Bahia. **Anais** [...]. Bahia: Universidade Federal da Bahia, 2004. Disponível em: http://www.cinform.ufba.br/v_anais/artigos/rozimaramendes.html. Acesso em: 10 dez. 2024.

MONTEIRO, J. C. S. TikTok como novo suporte midiático para a aprendizagem criativa. **Revista Latino-Americana de Estudos Científicos**, [S.l.], v. 1, n. 2, mar./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/30795>. Acesso em: 10 dez. 2024.

MONTEIRO, J. C. da S. Aprendizagem no Tiktok, Check: uma revisão sistemática da literatura. **Open Minds International Journal**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 46-55, 2022. DOI: <https://doi.org/10.47180/omij.v3i2.164>. Disponível em: <https://openmindsjournal.com/openminds/article/view/164>. Acesso em: 10 dez. 2024.

ROJO, R. Entre Plataformas, ODA e Protótipos: novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESpecialist**, [S.l.], v. 8, n. 1, 2017. DOI: <https://doi.org/10.23925/2318-7115.2017v38i1a2>. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32219>. Acesso em: 10 dez. 2024.

SILVA, M. G. M. Novas aprendizagens. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 11., 2004, São Paulo. **Anais** [...], São Paulo: SENAC, 2004. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/146-TC-D2.htm>. Acesso em: 10 dez. 2024.



SOARES, M. B. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

TIKTOK. **Make Your Day**. 2020. Disponível em: https://www.tiktok.com/pt_BR/. Acesso em: 10 dez. 2024.

WILEY, D. A. Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *In*: WILEY, D. A. (ed.). **The Instructional Use of Learning Objects**, 2000.

XAVIER, A. C. Leitura, texto e hipertexto. *In*: MARCUSCHI, L. A. (org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção do sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

Recebido em: 17 de fevereiro de 2024.

Aprovado em: 18 de novembro de 2024.