
A CONSTRUÇÃO DE RECURSO DIDÁTICO MULTIMODAL INTERATIVO PARA UNIDADE CURRICULAR CULTURA, COMUNICAÇÃO E MÍDIAS SOCIAIS

THE CONSTRUCTION OF AN INTERACTIVE MULTIMODAL TEACHING RESOURCE FOR THE CURRICULAR UNIT CULTURE, COMMUNICATION AND SOCIAL MEDIA

LA CONSTRUCCIÓN DE UN RECURSO DOCENTE MULTIMODAL INTERACTIVO PARA LA UNIDAD CURRICULAR CULTURA, COMUNICACIÓN Y REDES SOCIALES

Mércia Ferreira Braz Passos¹

<http://lattes.cnpq.br/8423982291398307>

<https://orcid.org/0009-0006-4316-1017>

Viviane Toraci Alonso de Andrade²

<http://lattes.cnpq.br/4924888150493601>

<https://orcid.org/0000-0002-7342-3931>

RESUMO: Este artigo tem a proposta de apresentar como se deu a construção do material didático interativo multimodal desenvolvido no âmbito do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional, na instituição associada Fundação Joaquim Nabuco (Recife/PE). Em uma proposta inovadora para o ensino de Sociologia, foi construído como trabalho de conclusão de curso um site disponível gratuitamente na rede com o propósito de auxiliar a prática docente. Dedicado ao componente curricular *Cultura, Comunicação e Mídias Sociais*, a seleção de temas, conceitos e teorias teve como referência a ementa presente no Currículo de Pernambuco, sendo esta unidade curricular integrante de trilhas dos Itinerários Formativos do currículo vigente no período de 2022 a 2024, de acordo com a Reforma do Ensino Médio. O conteúdo foi desenvolvido com base nos conhecimentos aportados pelas Ciências Sociais, aproximando os professores da Educação Básica de discussões cientificamente embasadas no campo da Cultura Digital. Cientes das novas mudanças curriculares que serão implementadas em 2025, reforçamos a validade do conteúdo organizado neste material mediante a

¹ Mestra em Sociologia pela Fundação Joaquim Nabuco, bacharel em Sociologia com ênfase em Sociologia Rural e Licenciada em Ciências Sociais pela UFRPE. Professora de Sociologia da Rede Estadual de Pernambuco. E-mail: profemercia2@gmail.com.

² Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (Brasil). Na Fundação Joaquim Nabuco (MEC) atua como docente no ProfSocio e coordena o Laboratório Multiusuários em Humanidades. E-mail: viviane.toraci@fundaj.gov.br.

importância em discutir com os jovens a influência das mídias digitais em seus cotidianos.

Palavras-Chave: Sociologia; Cultura Digital; Comunicação em Rede; Mídias Sociais.

ABSTRACT: This article aims to present how the construction of the multimodal interactive teaching material developed within the scope of the Professional Master's Degree in Sociology in a National Network, associated with Fundação Joaquim Nabuco (Recife/PE). In an innovative proposal for the teaching of Sociology, a website available for free online was created as a course completion work with the purpose of assisting teaching practice. Dedicated to the curricular component Culture, Communication and Social Media, the selection of themes, concepts and theories had as reference the syllabus present in the Pernambuco Curriculum, with this curricular unit being part of the tracks of the Training Itineraries of the current curriculum in the period from 2022 to 2024, in accordance with the Secondary Education Reform. The content was developed based on the knowledge provided by Social Sciences, bringing Basic Education teachers closer to scientifically based discussions in the field of Digital Culture. Aware of the new curricular changes that will be implemented in 2025, we reinforce the validity of the content organized in this material through the importance of discussing with young people the influence of digital media in their daily lives.

Keywords: Sociology; Digital Culture; Network Communication; Social Media.

RESUMEN: Este artículo tiene como objetivo presentar cómo se desarrolló la construcción del material didáctico interactivo multimodal en el ámbito de la Maestría Profesional en Sociología en Red Nacional, asociada a la Fundación Joaquim Nabuco (Recife/PE). En una propuesta innovadora para la enseñanza de la Sociología, se creó un sitio web disponible de forma gratuita en línea como trabajo de finalización de curso con el propósito de ayudar en la práctica docente. Dedicada al componente curricular Cultura, Comunicación y Medios Sociales, la selección de temas, conceptos y teorías tuvo como referencia el plan de estudios presente en el Currículo de Pernambuco, siendo esta unidad curricular parte de los itinerarios de los Itinerarios de Formación del currículo vigente en el periodo 2022 al 2024, de conformidad con la Reforma de la Educación Secundaria. El contenido se desarrolló a partir de los conocimientos proporcionados por las Ciencias Sociales, acercando a los docentes de Educación Básica a discusiones con base científica en el campo de la Cultura Digital. Conscientes de los nuevos cambios curriculares que se implementarán en 2025, reforzamos la vigencia de los contenidos organizados en este material a través de la importancia de discutir con los jóvenes la influencia de los medios digitales en su vida cotidiana.

Palabras-Clave: Sociología; Cultura Digital; Comunicación en Red; Redes Sociales.

INTRODUÇÃO

Durante o período de 2022 a 2024, a Sociologia permaneceu como disciplina obrigatória na Formação Geral Básica, contando na rede estadual de Pernambuco com apenas duas aulas semanais no 2º ano do ensino médio. Cientes desta redução, o trabalho teve como intuito também ampliar o tempo dedicado ao ensino de Sociologia, ocupando outros espaços, a exemplo de unidades curriculares de Itinerários Formativos. Agora, considerando “a reforma da reforma do ensino médio”, ou seja, a Política Nacional de Ensino Médio (Lei nº14.945 de 2024) promovida pelo Governo Lula e com início de implementação das mudanças em 2025, em Pernambuco voltaremos a contar com uma aula semanal de Sociologia em cada série do ensino médio, dedicando nos três anos desta etapa de ensino 2.400 horas para a Formação Geral Básica e 600 horas aos Itinerários Formativos. Diante deste momento de transição, ressaltamos que o material didático ora apresentado mantém sua relevância independente do currículo a ser adotado, visto que trabalha questões atuais e importantes no âmbito das Ciências Humanas.

A partir dos conhecimentos da Sociologia do Digital, tendo assim esta ciência como referência, oferecemos aos docentes e estudantes conteúdos capazes de informar discussões sobre as mudanças culturais advindas com a massificação do uso de computadores conectados à internet, características da Sociedade em Rede, na qual a comunicação com uso do hipertexto possibilita um ecossistema transmidiático, e as influências sociais trazidas pelo poder dos algoritmos de influenciarem escolhas, notadamente no âmbito das mídias sociais.

O material pedagógico busca de uma forma dinâmica e de acesso simples facilitar a pesquisa aos conteúdos e se apresenta como um Material Multimodal Interativo, podendo ser utilizado diretamente em sala de aula ou para pesquisa. Para tanto, utilizamos referências como Ribeiro (2013) que afirma que os textos são compostos pela articulação de diversas linguagens como a verbal, a imagética, as cores, formas e tamanhos das fontes e Kress e Van Leeuwen (2001) que avaliam a multimodalidade como uso de diversos formatos para a transmissão da informação, pois como afirmava Vieira (2007), o discurso multimodal ocupa espaço cada vez mais representativo nas práticas sociais contemporâneas. Detalhamos neste texto os recursos utilizados para sua produção e os resultados alcançados, apresentando suas funcionalidades e potenciais usos em sala de aula.

MATERIAL MULTIMODAL INTERATIVO

O material está disponível no endereço eletrônico <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> e pode ser visualizado em versão desktop (computadores e notebooks) ou versão mobile (celulares e tablets). Seu conteúdo aproveita as potencialidades da convergência midiática, sendo composto por textos, fotos, vídeos e slides.

Em seu momento de ideação, foi aplicado questionário eletrônico junto a professores de uma escola da Rede Estadual de Pernambuco para identificar os usos dados a sites como material de apoio pedagógico e o que buscavam neste tipo de material. Como indicações, obtivemos: 1. Ser intuitivo; 2. Conteúdo com linguagem clara e objetiva; 3. Propostas de atividades extraclasse e atividades interdisciplinares, com alguns exemplos de como pode ser experimentado; 4. Propostas e metodologias de explanação de conteúdos; 5. Deve conter material de apoio como: vídeos, músicas, textos, sequências didáticas, sugestões de leituras, podcasts, entre outros; 6. Linguagem de fácil compreensão, imagens diversas e conteúdo significativo; 7. Materiais de fácil compreensão do docente, onde o conteúdo seja simples e direto, pois na minha opinião todo material de apoio deve facilitar o ensino em sala de aula; 8. Informações precisas; layout moderno; dinâmicas e dicas de estratégias para as aulas; muitas questões de vestibulares. Veremos que o resultado final buscou atender tais demandas.

O segundo passo foi a definição do conteúdo textual que iria compor o material, tendo como base a ementa da unidade curricular e os aportes teóricos trazidos pela Sociologia do Digital. Informamos o texto da ementa:

Introdução à pesquisa escolar como metodologia básica de estudos na construção/aquisição de conhecimentos. Leitura de textos de diferentes gêneros/mídias com o objetivo de compreensão/aprofundamento de conceitos e temas, tais como Ideologia, Produção e Consumo de Informação (Fake News). Internet, Ferramentas e Aplicativos de Comunicação Digital. Inclusão Digital, Rede Social e Cibercultura. Utilização dos conhecimentos da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas e/ou Linguagens e suas Tecnologias como ferramentas para o enfrentamento de situações-problema que envolvam questões cotidianas em sua comunidade (SEE/PE, 2021, p. 468).

A partir desta indicação, compreendemos a importância em esclarecer os estudantes sobre os processos sociais que levaram ao atual ecossistema de mídias, o qual tem impactado em nossa cultura, em nossa forma de estar e se relacionar com o mundo. Com este objetivo, iniciamos a pesquisa documental e bibliográfica, tendo como primeira referência a Base Nacional Comum Curricular para o Ensino Médio (BNCC). A Base define 10 Competências Gerais da Educação Básica, apresentando como competência de número 5:

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).

O desenvolvimento das Competências Gerais são foco de todas as atividades realizadas pela escola. Entretanto, é perceptível a concentração de esforços para responder a competência geral 5 nas áreas de Linguagens e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas. Tal afirmação é apoiada por trecho do texto introdutório da área de Linguagens.

Do ponto de vista das práticas contemporâneas de linguagem, ganham mais destaque, no Ensino Médio, a cultura digital, as culturas juvenis, os novos letramentos e os multiletramentos, os processos colaborativos, as interações e atividades que têm lugar nas mídias e redes sociais, os processos de circulação de informações e a hibridização dos papéis nesse contexto (de leitor/autor e produtor/consumidor), já explorada no Ensino Fundamental. Fenômenos como a pós-verdade e o efeito bolha, em função do impacto que produzem na fidedignidade do conteúdo disponibilizado nas redes, nas interações sociais e no trato com a diversidade, também são ressaltados (Brasil, 2018, p. 490).

Na área das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, a BNCC chama a atenção para a necessidade de interação com as novas tecnologias. Diante da influência que elas exercem entre os jovens, o documento ressalta o uso consciente e crítico destas ferramentas:

Nessa direção, a BNCC da área de Ciências Humanas prevê que, no Ensino Médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o Outro e com as novas tecnologias. Considerando que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo (BNCC, 2018, p. 562).

Tendo em mente a importância em referenciar as discussões a partir das contribuições da Sociologia do Digital, a pesquisa bibliográfica preocupou-se em construir uma base cronológica, trabalhando conceitos primordiais como hipertexto, transmídia, convergência das mídias, mídias sociais, influência da tecnologia na educação e nas culturas juvenis, focando assim na discussão de temas pertinentes a ementa proposta pelo componente curricular Cultura, Comunicação e Mídias Sociais.

A DIVISÃO DOS TEMAS ABORDADOS NO SITE

Assumimos estes três conceitos - Cultura, Comunicação e Mídias Sociais - como blocos temáticos, destrinchando cada bloco em subtemas capazes de esclarecer as mudanças sociais trazidas pelas Tecnologias Digitais e a interconexão em rede. O bloco Cultura foi

composto por 4 subtemas: Cultura da Interface, Cultura da Convergência, Cultura da Participação e Cultura Digital. Para cada subtema, foi selecionado um autor de referência, apresentando sua principal obra e conceitos básicos, realizando assim o esforço de transposição didática.

Em Cultura da Interface, o autor de referência foi Steven Johnson, com a obra “Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar” (1997). O livro demonstra uma mudança cultural anterior a interconexão em redes, a qual foi iniciada pelas possibilidades de manipulação digital de textos e imagens.

Em Cultura da Convergência, foi abordado o conceito trabalhado por Henry Jenkins (2009) que refere-se às características culturais em que diferentes formas de mídia (televisão, cinema, internet, videogames, etc.) se entrelaçam e interagem, criando uma nova dinâmica na forma como consumimos e produzimos conteúdos. Jenkins discute as mudanças nas práticas de consumo e produção midiática, destacando os impactos da tecnologia digital e da internet.

A aba Cultura da Participação apresenta o conceito sob o olhar de Clay Shirky (2011) sobre o uso de ferramentas que permitiram a criação de um ambiente colaborativo, gerando um novo tipo de envolvimento coletivo e ativo proporcionado pelas tecnologias digitais, especialmente as redes sociais e plataformas online. Segundo Shirky, a Cultura da Participação é marcada por um aumento no engajamento das pessoas com a produção e troca de conteúdos, permitindo que mais indivíduos se envolvam em processos de criação, colaboração e tomada de decisões de forma descentralizada. O autor argumenta que, antes da Era Digital, a participação era limitada e centralizada, ou seja, haviam poucas formas de interação social e a produção de informações era centralizada nos meios de comunicação de massa. No entanto, com o avanço das tecnologias de comunicação e plataformas digitais, mais pessoas podem se engajar ativamente em atividades coletivas. Shirky acredita que a participação ativa é uma característica fundamental da Era Digital, transformando o comportamento das pessoas, as estruturas sociais e até mesmo os modelos econômicos, pois é capaz de gerar um excedente cognitivo que influencia os padrões culturais.

Para construção da aba Cultura Digital foi utilizado como referência o Caderno de Cultura Digital do MEC (2018), que aborda como os dispositivos tecnológicos são os maiores propagadores desta cultura e como a educação pode se apropriar deste conhecimento como aliado no processo de ensino e aprendizagem através da revolução digital, da conectividade e do acesso instantâneo a informações. A influência dessas tecnologias nas práticas culturais é vasta e multifacetada, impactando desde a forma como nos comunicamos até a maneira como

acessamos e consumimos conteúdo através do acesso instantâneo à informação pelas redes sociais e comunidades virtuais.

O segundo bloco - Comunicação - foi composto por três subtemas: Sociedade em Rede, Hipertexto e Transmídia. Em Sociedade em Rede, trabalhamos com o sociólogo espanhol Manuel Castells (1999), que trata sobre o informacionalismo e o capitalismo informacional. Ao definir as características desta nova sociedade, destaca suas configurações social, política e econômica, nas quais as redes digitais têm papel central. A conectividade global, a descentralização do poder e a forma fluida e dinâmica de organização social são marcos dessa transformação, em que as redes não só alteram as relações sociais e culturais, mas também reconfiguram o poder e a economia global, criando novas possibilidades, mas também novos desafios, a exemplo da desigualdade digital.

Em Hipertexto, trabalhamos o conceito associado principalmente à área de Linguagens, informando as mudanças advindas com as possibilidades comunicacionais trazidas por esta nova técnica. Consideramos relevante trazer o tema para historicizar as mudanças tecnológicas, principalmente para uma geração de jovens que não viveu em um mundo somente analógico, em que cada linguagem tinha seu próprio meio e profissionais especializados (a exemplo do jornalismo, voltado anteriormente para os meios impressos - jornais e revistas - ou eletrônicos, com a produção em áudio para o rádio e a produção em vídeo para a televisão).

Em Transmídia, voltamos a trabalhar com Henry Jenkins. Ele propõe que, na era digital, as histórias podem ser contadas de forma fluida e interligada, atravessando diferentes mídias (como cinema, livros, quadrinhos, videogames, sites, entre outros) para oferecer uma experiência imersiva e mais completa ao público. A transmídia impacta diretamente na indústria da comunicação, modificando suas formas de produção e consumo.

O terceiro bloco - Mídias Sociais - foi subdividido em cinco subtemas, a saber: 1. Poder dos algoritmos; 2. Desinformação; 3. Sociedade do Cansaço; 4. Influenciadores digitais; 5. Redes sociais. Percebe-se a atualidade deste bloco, tendo sido necessário selecionar os temas mais relevantes para as atuais discussões com os jovens, dentro de um amplo espectro de temas emergentes.

Ao tratar do tema o Poder dos Algoritmos, é apresentada como referência o pesquisador André Lemos (2021), que tratou sobre o poder dos algoritmos de controlar a visibilidade da informação. Em plataformas como Facebook, Instagram e Google, os algoritmos determinam que conteúdos são mostrados aos usuários, influenciando o que as

pessoas veem, leem e compartilham. Isso implica em um controle significativo sobre o acesso à informação, tornando certos conteúdos mais acessíveis enquanto outros ficam invisíveis. Esse poder de escolha se transforma em uma forma de controle social.

Também Byung-Chul Han (2007) foi citado no item Sociedade do Cansaço, que recebeu o mesmo nome de sua obra. Com base na análise do filósofo sul-coreano e reflexões sobre a prática cotidiana, apresentando uma nova característica do mundo moderno, reflete sobre o cansaço proveniente do uso excessivo das redes sociais e as cobranças psicológicas que surgem deste uso. O pensador propõe uma reflexão crítica sobre as condições contemporâneas de vida e trabalho, analisando como as transformações sociais, econômicas e culturais da era digital e neoliberal têm produzido uma sociedade cada vez mais exausta, sobrecarregada e individualizada.

Além dos teóricos citados acima, também foi utilizada a referência do documentário O Dilema da Redes, disponível no serviço de streaming Netflix, que mostra as consequências negativas do uso indiscriminado das redes sociais, fazendo um alerta para o uso consciente das redes. O filme oferece uma análise crítica sobre o impacto das redes sociais e das tecnologias digitais na sociedade, particularmente em relação à manipulação de comportamento, privacidade e efeitos psicológicos. O documentário explora como as plataformas Facebook, Instagram, Twitter e Google funcionam para maximizar o engajamento e o lucro, muitas vezes à custa do bem-estar dos usuários e da saúde democrática.

Além da pesquisa documental e bibliográfica, para o desenvolvimento do material multimodal interativo, foi realizada também a curadoria de conteúdos digitais com pesquisa e seleção de materiais da web, que segundo Chagas, Linhares e Mota (2019), inclui a busca, seleção, contextualização e compartilhamento dos conteúdos mais relevantes disponibilizados na web para professores da educação formal ou sujeitos fora deste universo. A ideia dessa curadoria surge da própria pesquisa docente que demanda tempo de busca nas redes para a construção de um plano de aula e disposição de seus conteúdos. A partir dos conteúdos reunidos em cada seção do site, foram produzidos slides didáticos para utilização em sala de aula. Disponibilizados em arquivo PDF, permitem o uso off-line na escola, auxiliando a prática docente. Apresentamos a seguir o resultado final desenvolvido na plataforma Wix, que permitiu a construção e hospedagem do site com uso de recursos gratuitos.

APRESENTAÇÃO DO MATERIAL

O material didático, ao utilizar a linguagem hipertextual e disponível online, assumiu três importantes características: o fácil acesso ao seu conteúdo, a multiplicidade de linguagens utilizadas (multimodal) e a possibilidade de sua atualização. Até o momento, mantivemos sua estrutura na versão 1.0 apresentada em banca de defesa do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional. Mas destacamos como possibilidade da atualização para novas versões.

A concepção visual do site apresenta um aspecto claro e limpo. Utilizando fundo branco, os títulos foram destacados na cor azul, assim como trechos textuais capazes de resumir o conteúdo, permitindo a leitura rápida (tipo “scanning”). Os textos são intercalados com imagens, destaques, janelas de vídeo, de modo que a referência bibliográfica seja o destaque e os conteúdos advindos da curadoria digital auxiliem em sua compreensão. Cada subtema gerou um slide didático, presente no final da página para download. Com isto, quisemos estimular a leitura do conteúdo para apreensão dos conceitos e temas, trazendo o slide didático como suporte off-line, que poderá ser utilizado pelo docente como auxílio visual para desenvolvimento do conteúdo em sala de aula.

Na página inicial do site, o usuário encontrará informações sobre a criadora do material e links que o encaminharão para o currículo de Pernambuco para o Ensino Médio e para o portfólio dos Itinerários Formativos, ambos propostos pelo Governo do Estado para nortear o ensino durante o período que foi criado o material. Na parte superior da página, o visitante encontrará o menu de navegação, que na versão mobile aparecerá após um clique na parte superior esquerda da tela. Nas Figuras 1, 2 e 3, apresentamos prints de tela da página inicial.

Figura 1: Print de tela da parte superior da página inicial do site, em suas versões Web e mobile.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms>.

Figura 2: Print de tela da parte inferior da página inicial do site.

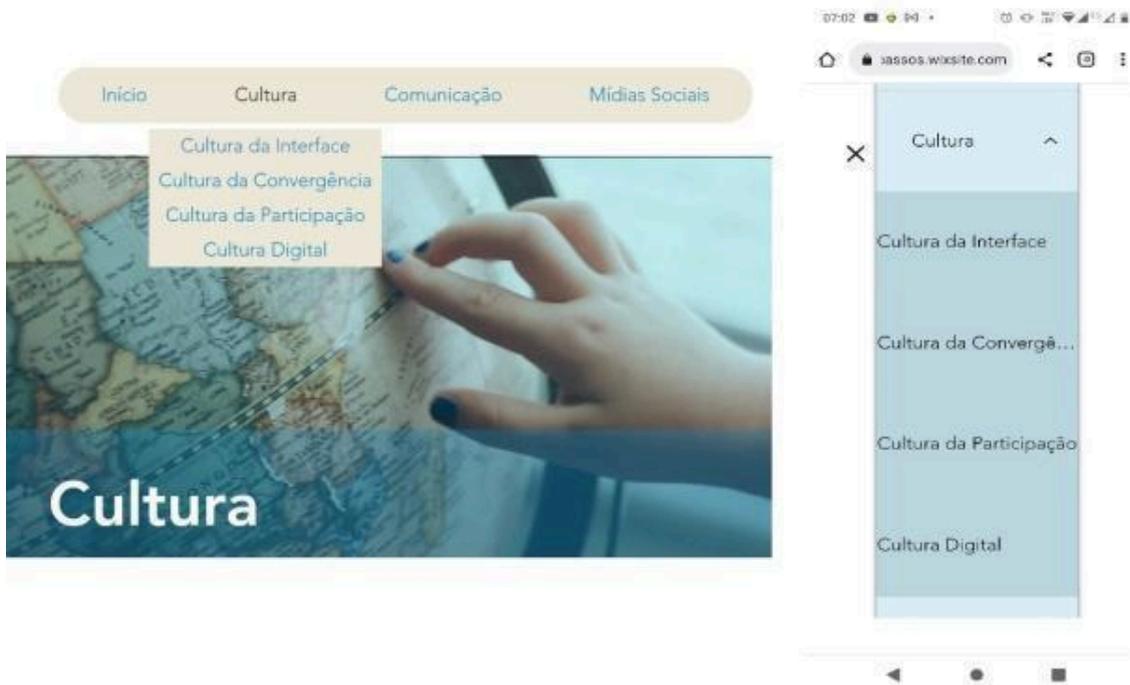
Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Figura 3: Print de tela do menu de navegação na versão mobile.

Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Cada bloco está nomeado no menu de navegação, com indicação de seus respectivos submenus. Ao clicar nos itens do menu principal abre-se uma página com o resumo do conteúdo que o compõe e um submenu. Como exemplo dos demais, as Figuras 4 e 5 apresentam prints de tela do bloco Cultura, com a página resumo seguida pelas páginas de submenu: Cultura da Interface, Cultura da Convergência, Cultura da Participação e Cultura Digital.

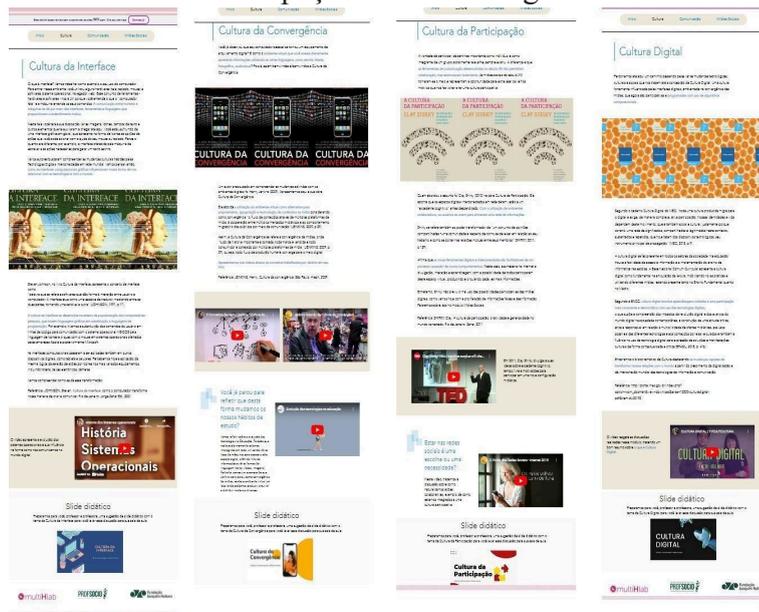
Figura 4: Print de tela da página de Cultura com submenu aberto.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Assim, cada bloco apresenta um texto introdutório e subtópicos que abordam cada um dos subtemas. Todos com hiperlinks, imagens e títulos, conduz o usuário a uma nova página que abordará detalhadamente o tema.

Figura 5: Print de tela das páginas Cultura da Interface, Cultura da Convergência, Cultura da Participação e Cultura Digital.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Segue assim os demais temas conforme visualizados nas Figuras 6 a 9.

Figura 6: Print de tela da página de Comunicação com submenu aberto, versões para computador e mobile.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Figura 7: Print de tela das páginas Sociedade em rede, hipertexto e transmídia.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Figura 8: Print de tela da página de Mídias Sociais com submenu aberto nas versões para computador e mobile.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

Figura 9: Print de tela das páginas Poder dos Algoritmos, Desinformação, Sociedade do Cansaço, Influenciadores Digitais e Redes Sociais.



Fonte: <https://merciapassos.wixsite.com/ccms> .

TESTAGEM

A testagem do material foi realizada via formulário eletrônico enviado aos professores no período entre 13 e 20 de janeiro de 2023; sendo 23 professores participantes, gerando assim uma amostra aleatória simples, não probabilística que permitiu verificar o nível de aceitação do material. O questionário foi aplicado em dois blocos, o primeiro referente ao perfil docente e o segundo a testagem do recurso didático. No primeiro bloco iniciou-se

perguntando sobre a formação do professor e observa-se que apenas três possuíam licenciatura em Sociologia. Para as demais áreas de aplicação do Componente Curricular, a maioria era de professores de geografia, com sete respostas, seguidas de história com seis respostas, Língua Portuguesa com quatro respostas e Filosofia com três respostas. As demais respostas seguiram-se de outras áreas de conhecimento. Dos respondentes, dezenove atuam na rede estadual de ensino. Atuam na educação básica há mais de 10 anos 69,6% dos participantes, porém do total apenas 34,8% ministrou a disciplina de Sociologia no Ensino Médio nos últimos três anos, o que mostra que de fato existe uma minoria de profissionais formados na área e atuantes na disciplina de Sociologia.

Quando perguntados sobre quais materiais de apoio didático para unidades curriculares dos Itinerários Formativos o professor está utilizando ou pretende utilizar as respostas foram variadas: livros, Currículo de PE, material audiovisual, jogos digitais, internet e mídia digital, slides, materiais enviados pela SEDUC, Google, YouTube, revistas - o que reforça a utilidade desse material que apresenta todos os formatos sugeridos em um só ambiente.

No segundo bloco, a primeira pergunta se referia ao grau de satisfação com o material, em escala de pontuação de 0 a 10, sendo 0 muito insatisfeito e 10 muito satisfeito. Treze professores responderam 10 (muito satisfeito). Ainda, 100% dos respondentes afirmaram que a linguagem utilizada no site está clara, acreditam que o conteúdo proposto poderá ajudar a complementar o tempo pedagógico da disciplina de Sociologia no Novo Ensino Médio, consideram que os slides disponíveis no conteúdo auxiliarão os professores em sala de aula e recomendariam o site para outros docentes como recurso de apoio didático. Como material de apoio didático para professores da Educação Básica, em uma escala de 0 a 10, em que 0 representa inadequado e 10 muito adequado, 14 professores consideraram que o conteúdo ofertado pelo site atende as necessidades dos professores de Ensino Médio de Pernambuco para atuação no componente curricular Cultura, Comunicação e Mídias Sociais. Ainda, 95,7% dos respondentes consideraram que o conteúdo disponível no site contempla o componente curricular Cultura, Comunicação e Mídias Sociais com base nos conhecimentos aportados pelas Ciências Sociais e que o site apresenta-se como um recurso didático útil para sua atuação docente neste componente curricular.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de desenvolver um material didático interativo multimodal, além de beneficiar docentes e estudantes interessados no conteúdo para auxílio ao processo de ensino-aprendizagem, demonstrou também as potencialidades da produção de conteúdos didáticos por professores da Educação Básica. A partir da divulgação deste trabalho, queremos estimular outros profissionais da educação a desenvolverem práticas de letramento digital associadas ao letramento científico em suas disciplinas de referência produzindo, seja de forma individual, seja com colegas de profissão ou com seus estudantes, conteúdos que se tornarão significativos ao estarem no centro de uma prática. Esse movimento já foi iniciado no âmbito do ProfSocio, com oferta de disciplina eletiva online e também atividades em disciplinas obrigatórias ligadas ao desenvolvimento do letramento digital dos cursistas, para a partir do contato com as ferramentas utilizadas neste projeto, sentirem-se habilitados a também desenvolverem este tipo de material.

Enfim, estamos cientes que agora vivemos um novo momento de transformação do Ensino Médio, o qual a partir de 2025 se apresentará em outro formato, o qual ainda está sendo configurado pelas Secretarias Estaduais de Educação. Mas entendemos que as mudanças não diminuem a importância desse material, pois poderá ser utilizado como apoio para a disciplina de Sociologia, bem como em outras das áreas de Ciências Humanas e Linguagens. Afinal, os temas e conceitos trabalhados continuam sendo relevantes para o desenvolvimento de uma visão crítica acerca da Sociedade em Rede.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Programa Nacional do Livro Didático**. PNLD 2020 - Ensino Médio. Brasília: Ministério da Educação, [2020]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12391:pnld>. Acesso em: 10 jan. 2020.

_____. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 13.415**, de 16 de fevereiro de 2017. Brasília, DF, 2017a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/Lei/L13415.htm. Acesso em: 20 jan. 2022.

_____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em: 22 jan. 2022.

_____. **Orientações curriculares para o ensino médio: Ciências Humanas e suas Tecnologias** / Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEMTEC, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf. Acesso em: 20 jan. 2022.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. **A sociedade em rede: Economia, Sociedade e Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. **A sociedade em rede: Do conhecimento à ação política**. 2005. Lisboa: Imprensa Nacional. Disponível em: file:///C:/Users/profe/Downloads/ASociedadeemRede_DoConhecimentoaAcaoPolitica-ManuelCastellsGustavoCardoso.pdf. Acesso em: 20 jan. 2022.

CHAGAS, Alexandre Meneses; LINHARES, Ronaldo Nunes; MOTA, Marlton Fontes. A curadoria de conteúdo digital enquanto proposta metodológica e multirreferencial. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**, n. 33, p. 32-47, 2019. Disponível em: <http://www.risti.xyz/issues/risti33.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2022.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Ed. Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

_____. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: Ensino Médio** / Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação; coordenação Ana Coelho Vieira Selva, Sônia Regina Diógenes Tenório ; apresentação Marcelo Andrade Bezerra Barros, Natanael José da Silva. – Recife: A Secretaria, 2021. 695p. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/523/CURR%C3%8DCULO_DE_PERNAMBUCO_DO_ENSINO%20M%C3%89DIO%202021_Final.pdf. Acesso em: 11 nov. 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa. Como crianças percebem o leiaute antes de aprenderem a ler. **Alfa: Revista de Linguística** (UNESP. São José do Rio Preto. Online), v. 54, 2010. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3184>. Acesso em: 10 abr. 2022.

VIEIRA, J.A. A multimodalidade nos eventos de letramento. In: VIEIRA, J. SILVESTRE, C. **Introdução à multimodalidade: contribuições da gramática sistêmico-funcional, Análise de Discurso Crítica Semiótica Social**. Brasília DF, 2015. Disponível em: http://www.cepadic.com/pdf/livro_multimodalidade.pdf. Acesso em: 08 mar. 2022.