CULTURA *MAKER*, BNCC E NOVO ENSINO MÉDIO: PRÁTICAS DA ERA DIGITAL NO CAMPO DA LEITURA E PRODUÇÃO DE TEXTO

MAKER CULTURE, BNCC AND NEW HIGH SCHOOL: PRACTICES OF THE DIGITAL AGE IN THE FIELD OF READING AND TEXT PRODUCTION

CULTURA MAKER, BNCC Y LA NUEVA EDUCACIÓN SECUNDARIA: PRÁCTICAS DE LA EDAD DIGITAL EN EL ÁMBITO DE LA LECTURA Y LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Marieli Paula Folharim Theisen[1]

Ana Paula Teixeira Porto[2]

RESUMO

Esta pesquisa reflete sobre a cultura *maker* – movimento do "faça você mesmo" (*do it yourself*) que se baseia na criação, construção, recriação ou reparação de objetos ou materiais – aliada à educação. Nessa perspectiva, o estudo interliga a cultura *maker* ao Novo Ensino Médio (Lei 13.415/2017) e à Base Nacional Comum Curricular, de forma a sugerir a criação de um itinerário formativo que envolva esse movimento no desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas à leitura e à produção de texto. Assim, objetiva analisar a possibilidade da criação de um itinerário formativo que trate da cultura *maker* e elencar possíveis abordagens para sua efetivação na escola a fim de inserir esse movimento tão significativo hodiernamente também no contexto escolar. Para isso, é realizada uma pesquisa bibliográfica cujo referencial teórico ampara-se em autores como Zylbersztajn (2015) e Silveira (2016), os quais versam sobre a cultura *maker* na educação, bem como a BNCC, documento norteador do Novo Ensino Médio. A partir das reflexões sobre o que é o movimento *maker*, sua relação com a educação e sua possível inserção como itinerário formativo, constata-se que a cultura *maker* pode ser levada para a sala de aula, desde que isso seja feito com planejamento, materiais adequados e, é claro, criatividade. Neste trabalho, elenca-se como principal possibilidade de abordagem a produção de posts para redes sociais baseados no movimento do "faça você mesmo", os quais podem ser importantes para a vida profissional dos estudantes e unir diversas áreas – escrita, design gráfico e criatividade – em suas produções, contribuindo para uma formação que leva em conta o desenvolvimento de habilidades práticas de leitura e produção textual no contexto da era digital.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura *maker* na educação. BNCC. Novo Ensino Médio.

ABSTRACT

This research reflects on the maker culture - do-it-yourself movement based on the creation, construction, recreation or repair of objects or materials - allied to education. In this perspective, the study links the maker culture to the New High School (Law 13.415/2017) and the National Curricular Common Core, in order to

[1] Mestranda em Educação pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. Bolsista CAPES modalidade II. Graduada em Letras – Língua Portuguesa pela mesma instituição. E-mail: marieli.theisen@hotmail.com.

[2] Professora orientadora da pesquisa. Doutora e mestre em Letras. Docente na Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões. E-mail: anapaula@uri.edu.br.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022

Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

suggest the creation of a formative itinerary that involves this movement in the development of skills and competencies related to reading and text production. Thus, it aims to analyze the possibility of creating a formative itinerary that deals with the maker culture and list possible approaches for its implementation at school in order to insert this movement so significant today also in the school context. For this, a bibliographic research is conducted whose theoretical framework is supported by authors such as Zylbersztajn (2015) and Silveira (2016), who deal with the maker culture in education, as well as the BNCC, the guiding document of the New High School. From the reflections on what is the maker movement, its relationship with education and its possible insertion as a formative itinerary, it appears that the maker culture can be taken into the classroom, provided this is done with planning, appropriate materials and, of course, creativity. In this work, it is listed as the main possibility of approach the production of posts for social networks based on the "do-it-yourself" movement, which can be important for the professional life of students and unite several areas - writing, graphic design and creativity - in their productions, contributing to an education that takes into account the development of practical skills of reading and textual production in the context of the digital age.

KEYWORDS: Maker culture in education. BNCC. New High School.

RESUMEN

Esta investigación reflexiona sobre la cultura maker –el movimiento "hazlo tú mismo" que se basa en la creación, construcción, recreación o reparación de objetos o materiales- combinada con la educación. Desde esta perspectiva, el estudio vincula la cultura maker a la Nueva Escuela Secundaria (Ley 13.415/2017) y a la Base Curricular Común Nacional, con el fin de sugerir la creación de un itinerario formativo que involucre este movimiento en el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas a la lectura y a la producción de textos. Por lo tanto, tiene como objetivo analizar la posibilidad de crear un itinerario de formación que aborde la cultura maker y enumerar posibles enfoques para su eficacia en la escuela para insertar este movimiento, que es tan significativo en nuestro tiempo, también en el contexto escolar. . Para ello, se realiza una investigación bibliográfica cuyo marco teórico es sustentado por autores como Zylbersztajn (2015) y Silveira (2016), que tratan sobre la cultura maker en la educación, así como el BNCC, documento rector de la Nueva Escuela Secundaria. . A partir de reflexiones sobre lo que es el movimiento maker, su relación con la educación y su posible inserción como itinerario formativo, surge que la cultura maker puede llevarse al aula, siempre que se haga con planificación, materiales y, por supuesto, creatividad. En este trabajo, se apunta como principal posibilidad de abordaje la producción de posts para redes sociales a partir del movimiento "hazlo tú mismo", que puede ser importante para la vida profesional de los estudiantes y unir diferentes áreas – redacción, diseño gráfico y creatividad. – en sus producciones, contribuyendo a una formación que tenga en cuenta el desarrollo de habilidades prácticas en lectura y producción textual en el contexto de la era digital.

PALABRAS CLAVE: Cultura Maker en la educación. BNCC. Nuevo Liceo.

Introdução

Com todo o movimento da cibercultura, da internet e das redes sociais, os sujeitos transmitem e recebem informações a todo instante. Embora nem sempre todas essas informações geram, de fato, conhecimento, podem ser consideradas um meio de aprender sobre diversos assuntos e esses saberes possibilitam às pessoas a produção, a recriação, a reutilização e o conserto de objetos por si próprias, o chamado "faça você mesmo" muito presente nas redes.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

Ainda que esse movimento esteja fora da escola, acaba se tornando parte de toda a sociedade ao modificar o pensamento e a cultura dos indivíduos e, assim, é preciso refletir sobre sua inserção também nesse âmbito e suas possíveis relações com a educação. Para isso, este estudo interliga a cultura *maker* ao Novo Ensino Médio (Lei 13.415/2017) e à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com o intento de elencar possíveis abordagens da cultura *maker* em um itinerário formativo.

Nesse sentido, objetiva-se uma análise que considere a criação de um itinerário formativo que, sob a perspectiva da cultura *maker*, priorize o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas à leitura e à produção de textos voltados para as mídias, uma vez que esse é um campo pouco explorado na escola, mas muito necessário para as práticas no dia a dia dos estudantes.

Ao considerar pertinente um entendimento do que são os itinerários formativos para o novo modelo de Ensino Médio, o estudo, em um primeiro momento, versará sobre a Lei 13.415/2017, sobre os itinerários formativos e sobre a BNCC. Em um segundo momento, o trabalho abordará noções de cultura *maker* e educação, com conceitos e propostas de efetivação. Por fim, o artigo tratará de possibilidades da cultura *maker* para o desenvolvimento de habilidades e competências no campo da leitura e produção de texto, elencando algumas abordagens que trabalhem sob o viés do movimento *maker* e, ao mesmo tempo, considerem as redes sociais um meio de divulgação de produtos e serviços.

1 Novo Ensino Médio e itinerários formativos

Polêmica, a proposta do Novo Ensino Médio foi alvo de muitas discussões – embora sua efetivação não tenha perpassado pelo contexto escolar, nem considerado a opinião de alunos e professores –, já que apresenta um modelo, por vezes, tecnicista da educação básica. Para compreender essa proposta, convém conhecer melhor a Lei 13.415/2017, que está totalmente amparada na Base Nacional Comum Curricular (2018), a qual, como se sabe, traz à tona as habilidades e competências que devem ser desenvolvidas durante cada etapa de ensino.

A Lei 13.415/2017 apresenta itinerários formativos que nortearão os estudos dos alunos durante o Ensino Médio e que seriam, em tese, escolhidos por estes. Mas, afinal, o que é um itinerário formativo? Na Lei 13.415/2017 não há um conceito específico de

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

itinerário formativo, mas uma indicação de como ele aparecerá nesse novo contexto, como aponta o Artigo 36 (BRASIL, 2017):

> O currículo do ensino médio será composto pela Base Nacional Comum Curricular e por itinerários formativos, que deverão ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino, a saber:
> I - linguagens e suas tecnologias;
> II - matemática e suas tecnologias;
> III - ciências da natureza e suas tecnologias;
> IV - ciências humanas e sociais aplicadas;
> V - formação técnica e profissional.

Totalmente alinhado à BNCC, o documento menciona as cinco áreas do conhecimento que estabelecem competências e habilidades que devem ser garantidas a todos os estudantes. Nesse sentido, os itinerários formativos também estão muito ligados às competências e habilidades que deverão ser desenvolvidas pelos alunos ao longo da etapa do Ensino Médio, conforme preconiza a BNCC. Nessa correlação entre competências e habilidades, cada área do conhecimento possui competências específicas, que também nortearão os itinerários formativos da área, bem como habilidades relacionadas a essas competências (BRASIL, 2018a).

Para o documento, competência é a "mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho." (BRASIL, 2018a, p. 08). Assim, o desenvolvimento de competências está relacionado à maneira como os alunos vão enfrentar situações cotidianas a partir dessa mobilização de domínios e práticas proporcionada por atividades e experiências interligadas aos itinerários formativos.

Como essas habilidades e competências podem contribuir para o desenvolvimento dos estudantes, profissional e academicamente? Como pensar em um itinerário formativo que promova o desenvolvimento de habilidades e competências que considerem as tecnologias digitais e as novas demandas dessa nova era? São questões como essas que provocam reflexões sobre a construção dos itinerários formativos com base nas cinco grandes áreas do conhecimento. A partir dessas indagações, tratar-se-á, no tópico a seguir, da cultura *maker*, seu conceito, suas características e suas implicações na educação.

2 Cultura *maker* e educação

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

Na era digital, os sujeitos são formados por multiplicidades, seja em casa, seja no trabalho, seja nas relações pessoais. No mundo do trabalho, existem poucas profissões que ainda exercem apenas uma função e, hodiernamente, as pessoas estão buscando conhecimentos diversos, não se atendo a uma única formação. Além da inovação constante por meio de aprendizados em ambientes formais, as redes sociais e a própria Web ressaltam que praticamente tudo pode ser aprendido a partir de um *view* no YouTube ou uma leitura em um blog, embora nem sempre esses conhecimentos sejam sólidos e/ou seguros.

O que todo esse movimento pode demonstrar? Em um mundo no qual os indivíduos buscam fazer as coisas por si mesmos, desde a transformação de um móvel até a criação de website para vendas, o aprendizado pode ocorrer em todo lugar. Esse movimento do "faça você mesmo", consolidado nas redes e estritamente ligado à tecnologia, mas não só a ela, abrange a cultura *maker*, a cultura do fazer:

> O movimento *maker* é uma extensão tecnológica da cultura do "Faça você mesmo" (Do It Yourself – DIY, no original em inglês), que estimula as pessoas comuns a construírem, modificarem, consertarem e fabricarem os próprios objetos, com as próprias mãos. Isso gera uma mudança na forma de pensar de muita gente, trazendo os processos industriais para bem próximo de meros mortais como você e eu. (SILVEIRA, 2016, p. 176).

Como o autor aborda, a forma de pensar também se modifica a partir desse movimento. Se antes o que, aparentemente, estava quebrado e não tinha mais utilidade, agora pode se tornar outro objeto e/ou ter outra função; se antes tudo era construído em fábricas, agora muitas coisas podem ser construídas de forma caseira ou com instrumentos específicos, como é caso da CNC (Controle Numérico Computadorizado) e da impressora 3D.

No entanto, a cultura *maker* não trata apenas de equipamentos sofisticados e alta tecnologia, mas sim de fazer por si mesmo e conhecer aquilo que consome (ZYLBERSZTAJN, 2015). No campo educacional, o movimento traz toda uma concepção de educação perpassada por experiências, por práticas e por "colocar a mão na massa", pensamento que, embora já venha desde Rosseau (BLIKSTEIN, 2013), agora adquire outra roupagem e maior abrangência, para além dos muros da escola. Porém, nesse caso, faz-se um movimento inverso de trazer as características da cultura *maker*

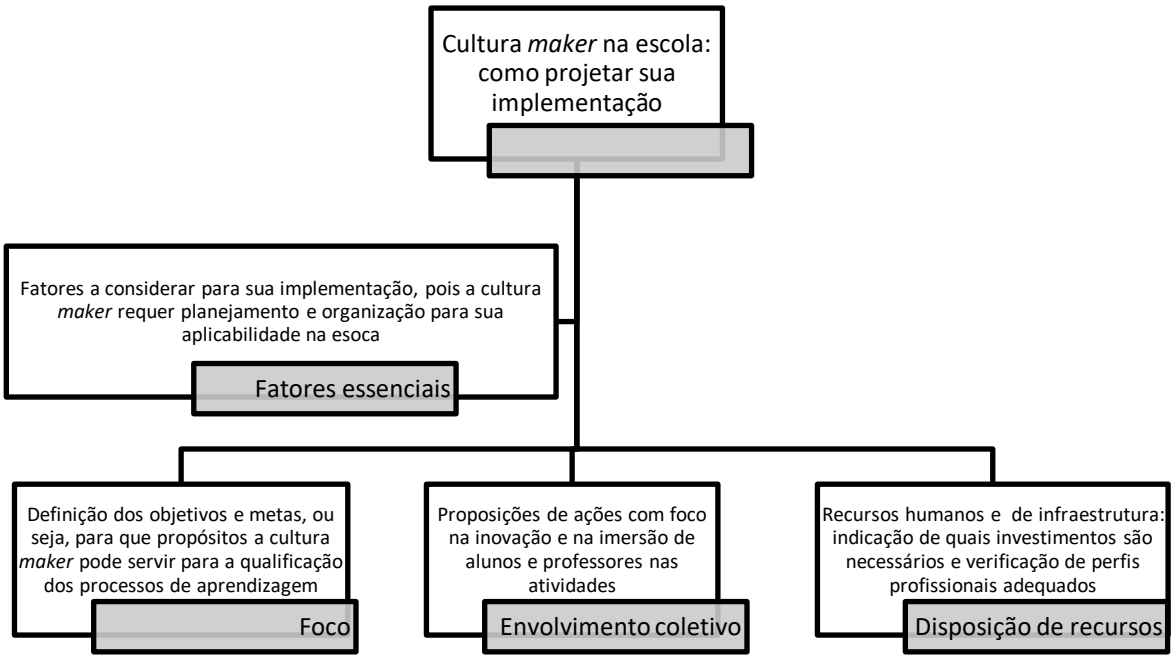
Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

para dentro da escola, ressaltando as experiências a partir dos ideais de construir, reconstruir, colaborar e compartilhar.

Para Zylbersztajn (2015), é necessário um envolvimento de toda a comunidade escolar para a efetivação de um espaço *maker* na escola. Uma vez construído esse espaço, o autor traz algumas sugestões de o que fazer nele: ensino de programação, ensino de eletrônica e princípios de automação, aplicativos para celular e impressoras 3D. Embora sejam ideias fantásticas, nem sempre poderão ser concretizadas em sua totalidade, já que algumas requerem equipamentos específicos para isso. Ainda, salienta-se a necessidade de alguém que saiba utilizar essas ferramentas e ensinar isso aos alunos, tarefa que pode ser difícil se levar em conta a formação de professores no que diz respeito a essas tecnologias.

A partir das proposições de Zylbersztajn (2015) sobre a cultura *maker* na educação, pode-se observar quais são os passos necessários para a construção de um espaço *maker* na escola. Nesse sentido, na ilustração a seguir, apresenta-se um esquema do que é essencial para que a escola possa ter sucesso e eficiência nesse processo:

Figura 01 – Cultura maker na escola



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

No entanto, ressalta-se que, embora as ideias de uso desse espaço sejam benéficas para ampliação da qualificação do processo de aprendizagem, equipamentos para sua efetivação precisam ser considerados, o que nem sempre pode ser suprido pela escola. Por isso, o planejamento é fundamental, devendo ser avaliada a viabilidade de sua implementação, considerando-se o contexto escolar, suas necessidades, seu perfil, seus recursos – humanos e de infraestrutura.

No próximo tópico, abordar-se-á como a cultura *maker* pode se fazer presente nesse âmbito a partir de práticas de leitura e produção de texto centradas nas características desse movimento e no contexto da era digital.

3 Possibilidades da cultura *maker* em práticas de leitura e produção de texto

O Novo Ensino Médio, ao dividir-se em itinerários formativos, apresenta uma preocupação com a relação entre o ensino-aprendizagem na escola e o mundo do trabalho. Embora a escolha do itinerário formativo nem sempre esteja pautada na decisão do aluno em todos os locais de ensino, é fatual que o Novo Ensino Médio já está em vigência e, agora, todos os sistemas de ensino devem adequar-se a ele.

Nesse sentido, tendo em vista a necessidade de práticas que levem em conta a era digital – contexto para o qual as relações de trabalho também se voltam –, sugere-se um trabalho que, sob o viés da cultura *maker*, possibilite atividades de leitura e produção de textos voltadas para as redes sociais, as quais atuam como estratégias de marketing digital (promoção de marcas e produtos no meio digital) na divulgação de produtos e serviços.

À luz dos eixos estruturantes presentes nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM), sugere-se uma ligação entre o eixo processos criativos e o eixo empreendedorismo, já que ambos se relacionam às práticas propostas neste estudo. Ainda, entende-se que o resultado dessa ligação pode ser organizado a partir da área do conhecimento Linguagens e suas Tecnologias, que indica, dentre outras coisas, o estudo das artes, do design e das linguagens digitais (BRASIL, 2018b).

À vista dessas características, propõe-se a criação de um itinerário formativo que seja pautado na cultura *maker* e que abranja práticas da era digital para a criação de posts de divulgação de produtos e serviços. Para a efetivação dessa proposta, serão elencadas algumas possibilidades de atividades envolvendo práticas de leitura e produção de texto na era digital, as quais terão por base, fundamentalmente, o componente curricular Língua

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

Portuguesa. Para tal, elegeu-se como ferramenta a plataforma Canva[1], um site de design gráfico destinado à criação de diversos gêneros textuais voltados para mídias sociais, marketing, educação e negócios.

No que diz respeito aos gêneros discursivos trabalhados, escolheram-se três gêneros diferentes: post de vendas do Instagram, infográfico e cartaz, os quais foram escolhidos devido ao seu uso como ferramenta de divulgação nas redes sociais. Cada gênero possui características específicas que devem ser levadas em conta no processo de criação do material, bem como devem ser consideradas as questões estéticas/visuais.

O primeiro gênero, post de vendas do Instagram, conforme os modelos do Canva, possui algumas características: há sempre uma imagem que atenta para o que é falado/vendido; as fontes costumam ser grandes com palavras que chamam atenção – como é o caso de "promoção", "oferta", "liquidação", "novidades" –; apresenta um fundo colorido ou que desperta interesse pela imagem; há uma seleção de frases que dizem apenas o necessário, sem textos longos e muitos detalhes.

Já o segundo gênero, infográfico, apresenta algumas especificidades: como o próprio nome diz, trata de uma informação ilustrada, a qual faz uso de textos, imagens, quadros, ícones, fundos, tabelas e gráficos; possuem um título chamativo; podem ser apresentados por meio de seções, colunas ou ícones; são produzidos na orientação retrato para que possa ser inserida a maior quantidade de informação possível; a disposição dos elementos deve ser bem pensada para que não haja excesso de informação nem elementos soltos; além de informar, o infográfico também pode induzir a alguma coisa – por exemplo, um infográfico sobre poluição pode induzir o leitor a praticar ações que diminuam a poluição –; podem ser elencados tópicos para discorrer sobre o assunto.

Por fim, o gênero cartaz traz como particularidades: assim como o infográfico, o cartaz é um gênero que busca informar algo a alguém, como evento, acontecimento social, aviso, ofertas ou sensibilização sobre um tema; é um texto curto que prioriza apenas as informações mais relevantes, geralmente escritas em fontes grandes e chamativas; apresenta imagem que desperta o interesse pelo texto, associada à informação que se quer transmitir; geralmente é escrito no modo imperativo, transmitindo uma ordem, um pedido ou fazendo um convite.

Com essas características em mente, é possível realizar algumas atividades, tais como: leitura de posts de venda do Instagram, infográficos e cartazes que já circulam na

[1] Disponível em: <https://www.canva.com/> Acesso em: 01 maio 2022.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

rede, fazendo análises de seu alcance e da adequação ou não à proposta; criação de posts de venda do Instagram, infográficos e cartazes a partir de um tema pré-determinado – nesse caso, é importante optar por um tema que seja uma venda ou um anúncio de serviços voltados ao marketing digital –; criação de redes sociais com logotipos, capas, cartas de apresentação da loja ou do prestador de serviços, uma vez que é importante que os estudantes levem em conta as questões relacionadas à criação de uma rede social para divulgação, seja Instagram, seja Facebook, seja blog.

Ao se propor essas atividades no campo educacional, tem-se a perspectiva de que é necessário alinhar atividades de sala de aula com recursos digitais que fazem parte do contexto de vida (de professores e alunos) através de uma abordagem dinâmica, atrativa, questionadora. Assim, entende-se que

> A implementação da cultura *maker* na educação tem como objetivo instigar a criatividade, bem como a curiosidade dos educandos na escola. Embora ainda não tenha uma ampla visibilidade, aos poucos o seu conceito vem sendo apresentado e adotado no âmbito escolar de várias redes educacionais brasileiras. O intuito desta implementação é incentivar o trabalho em equipe das crianças, estimular desde muito cedo o senso crítico de uma forma concreta, fazendo o educando colocar a mão na massa a fim de criarem significados a seu conhecimento. (RODRIGUES; PALHANO; VIECELI, 2021, p. 3)

Além disso, tais atividades podem ser separadas de acordo com suas respectivas habilidades, as quais estão disponíveis no documento BNCC. Pensando nisso, a tabela abaixo demonstra algumas sugestões de atividades de acordo com algumas habilidades da BNCC, as quais tratam de leitura e escrita na era digital:

Tabela 01 – Sugestões de atividades

Habilidades da BNCC	Sugestões de atividades
(EM13LP45) Analisar, discutir, produzir e socializar, tendo em vista temas e acontecimentos de interesse local ou global, notícias, fotodenúncias, fotorreportagens, reportagens multimidiáticas, documentários, infográficos, podcasts noticiosos, artigos de opinião, críticas da mídia, vlogs de opinião, textos de apresentação e apreciação de produções culturais (resenhas, ensaios etc.) e outros gêneros próprios das formas de expressão das culturas juvenis (vlogs e podcasts	• Ler textos de diversos gêneros, especialmente aqueles que retratam questões relevantes, como infográficos, notícias, resenhas e podcasts. • Após a leitura, será possível identificar as características desses gêneros e a adequação dos textos levando em conta esse aspecto.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

culturais, gameplay etc.), em várias mídias, vivenciando de forma significativa o papel de repórter, analista, crítico, editorialista ou articulista, leitor, vlogueiro e booktuber, entre outros. (BRASIL, 2018, p. 522).	• Produzir textos que visem à divulgação e/ou apresentação de obras culturais, como o é a própria literatura, de forma a atuar como um sujeito crítico nas mídias.
(EM13LP02) Estabelecer relações entre as partes do texto, tanto na produção como na leitura/escuta, considerando a construção composicional e o estilo do gênero, usando/reconhecendo adequadamente elementos e recursos coesivos diversos que contribuam para a coerência, a continuidade do texto e sua progressão temática, e organizando informações, tendo em vista as condições de produção e as relações lógico-discursivas envolvidas (causa/efeito ou consequência; tese/argumentos; problema/solução; definição/exemplos etc.). (BRASIL, 2018, p. 503).	• Observar, durante a leitura de textos multissemióticos e voltados para as mídias, a adequação ao gênero, a temática, o enfoque composicional, a coerência, o objetivo comunicacional. • Reconhecer gêneros textuais ao vislumbrar exemplos, principalmente aqueles relacionados ao marketing digital. • Tornar textos ininteligíveis coerentes e coesos por meio de elementos de coesão, como preposições, conjunções e advérbios.
(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir. (BRASIL, 2018, p. 509).	• Analisar, durante a leitura de textos multissemióticos, a adequação ao contexto de divulgação (principalmente mídias sociais) e ao objetivo comunicacional. • Reescrever textos cuja linguagem não se adequa ao público-alvo e/ou ao que se quer comunicar levando em conta a variedade linguística, o uso da linguagem formal e da linguagem informal, a linguagem hipermidiática e o contexto sócio-histórico de produção.
(EM13LP18) Utilizar softwares de edição de textos, fotos, vídeos e áudio, além de ferramentas e ambientes colaborativos para criar textos e produções multissemióticas com finalidades diversas, explorando os recursos e efeitos disponíveis e apropriando-se de práticas colaborativas de escrita, de construção coletiva do conhecimento e de desenvolvimento de projetos. (BRASIL, 2018, p. 509).	• Produzir textos multissemióticos voltados para as mídias sociais com o auxílio de ferramentas de edição de textos e fotos, como o Canva (disponível em: < https://www.canva.com/> Acesso em: 11 nov. 2022) e o Adobe Spark (disponível em: <https://www.adobe.com/br/express/> Acesso em: 11 nov. 2022). • Criar textos criativos, chamativos, bem escritos, com recursos digitais que auxiliem na adaptação ao gênero proposto para as mídias digitais, bem como sua divulgação.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

	• Publicar produções textuais nas redes sociais e ampliar o público-alvo, com vistas à popularização de um produto ou serviço, bem como sua compra/contratação. • Trabalhar em equipe utilizando ferramentas colaborativas, como as supracitadas.
(EM13LP44) Analisar formas contemporâneas de publicidade em contexto digital (advergame, anúncios em vídeos, social advertising, unboxing, narrativa mercadológica, entre outras), e peças de campanhas publicitárias e políticas (cartazes, folhetos, anúncios, propagandas em diferentes mídias, spots, jingles etc.), identificando valores e representações de situações, grupos e configurações sociais veiculadas, desconstruindo estereótipos, destacando estratégias de engajamento e viralização e explicando os mecanismos de persuasão utilizados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas feitas em termos de elementos e recursos linguístico-discursivos, imagéticos, sonoros, gestuais e espaciais, entre outros. (BRASIL, 2018, p. 522).	• Identificar gêneros textuais diversos em textos veiculados nas mídias sociais voltados ao marketing digital. • Analisar textos multissemióticos, observando se são publicidade ou propaganda, bem como os elementos neles presentes, tais como imagens, ícones, textos, fontes, linguagem utilizada, veículo de divulgação, recepção do público e modalizadores de persuasão. • Observar como a divulgação de produtos e serviços é feita nos ambientes digitais, bem como os principais gêneros textuais utilizados para tal.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

As proposições, no campo de leitura e escrita, têm alguns pontos em comum: a adoção, de forma contextualizada, de recursos digitais que podem ser explorados em atividades de aprendizagem e ensino; valorizar, na prática, o protagonismo do aluno em seu processo de aprendizagem; ampliar as possibilidades de processos educativos que tenham também a prática de produção e leitura como meta, aproximando as atividades de sala de aula de cotidianos extraclasse, a partir de situações que problematizem o ler e o escrever em diferentes contextos interativos. Dessa forma, partilha-se a perspectiva de que

> A adoção de atividades *maker* (ou mão na massa) na Educação tem se tornado uma tendência em diferentes países e também no Brasil. Multiplicam-se projetos experimentais para levar atividades de curta ou média duração para escolas. O *maker* está relacionado a aprendizagem prática, a qual o estudante é protagonista do processo de construção do seu conhecimento, sendo o autor da resolução dos problemas encontrados e do próprio contexto de aprendizagem (RAABE, 2016, p. 10).

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

Mesmo que possa ser uma tendência, atividades *maker* ainda constituem um desafio para escola e educadores, incluindo os que atuam na área de leitura e produção de texto. Ao mesmo tempo em que se reconhecem os ganhos de sua implementação na escola, favorecendo o protagonismo do aluno, a associação entre educação e tecnologias digitais, é preciso considerar os desafios que esse processo impõe.

Considerações finais

Diante de todas as reflexões sobre a cultura *maker* no mundo contemporâneo, muito acentuada pelas tecnologias digitais, bem como sobre o Novo Ensino Médio e sua efetivação nas escolas brasileiras, salienta-se a necessidade de pensar sobre os movimentos extrínsecos à escola e de que maneira eles podem ser inseridos também nesse âmbito, uma vez que a escola não deve ficar inerte às mudanças que ocorrem na atualidade.

As atividades aqui sugeridas, sob o viés da cultura *maker*, podem ser profícuas para a construção de habilidades e competências relacionadas à leitura e à produção de textos na rede e, ainda que foram elencados apenas três gêneros discursivos, são diversos os gêneros presentes na Web que podem ser utilizados para esses mesmos fins. Assim, compreende-se que é possível criar um itinerário formativo que, à luz dos eixos estruturantes empreendedorismo e processos criativos, possa relacionar o movimento *maker*, o marketing digital e a leitura e a produção de textos, possibilitando a união de diversas áreas que serão relevantes para a vida profissional os alunos ao considerar as novas práticas da era digital.

Além de toda a questão empreendedora inserida nessas propostas, ressalta-se que a leitura e a produção de textos são atividades essenciais para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias à vida cotidiana do estudante, seja em atividades profissionais, seja na sua vida pessoal, garantindo que saiba se expressar de forma criativa no contexto da era digital.

Referências

BLIKSTEIN, Paulo. Digital fabrication and ‘making’ in education: the democratization of invention. *In:* WALTER-HERRMANN, Julia; BÜCHING, Corinne. (orgs). **FabLabs:** of machines, makers and inventors. Bielefeld: Transcript Publishers, 2013.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022
Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2018a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em: 17 abr. 2022.

BRASIL. **Lei 13.415/2017, de 16 de fevereiro de 2017.** Diário Oficial da União, Brasília, 17 de fevereiro de 2017. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13415.htm> Acesso em: 10 abr. 2022.

BRASIL. **Resolução nº 3, de 21 de novembro de 2018.** Diário Oficial da União, Brasília, 22 de novembro de 2018b. Disponível em: < https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/51281622> Acesso em: 03 maio 2022.

RAABE, André Luís. Uma estação móvel que possibilita transformar a sala de aula em espaço maker. In: I CONFERÊNCIA FABLEARN BRASIL. 2016. Disponível em: http://fablearn.org/wpcontent/uploads/2016/09/FLBrazil_2016_paper_149.pdf. Acesso em: 25 maio 2022.

RODRIGUES, Greice Provesi Paes; PALHANO, Milena; VIECELI, Geraldo. O uso da cultura *maker* no ambiente escolar. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 33, 31 ago. 2021. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/33/o-uso-da-cultura-maker-no-ambiente-escolar.

SILVEIRA, Fabio. Design & Educação: novas abordagens. *In:* MEGIDO, Victor Falasca (org.). **A revolução do design:** conexões para o século XXI. São Paulo: Editora Gente, 2016, p. 158-178.

ZYLBERSZTAJN, Moisés. Muito além do Maker: Esforços contemporâneos de produção de novos e efetivos espaços educativos. *In:* EHLERS, Ana Cristina da Silva Tavares; TEIXEIRA, Clarissa Stefani; SOUZA, Marcio Vieira de (orgs.). **Educação fora da caixa:** tendência para a educação do século XXI. Florianópolis: Bookess, 2015.

Revista de Ciências Humanas, Frederico Westphalen – RS, v. 23, n. 2, p. 38-50, maio/ago. 2022

Recebido em: 5 maio 2022 | Aceito em: 18 jul. 2022