

OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

DIGITAL LEARNING OBJECTS IN PORTUGUESE LANGUAGE INSTRUCTION

Linguística & Letras e Artes • 19/07/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/784314300](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/784314300)

Lílian de Sousa Sena¹

Antônio Ferreira Nogueira Neto²

Arielson Tavares³

RESUMO

Neste estudo, a análise de dois Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) — "Nossa Língua do Brasil" e "Gamificação no ensino inclusivo de surdos" — foi realizada sob a ótica dos novos letramentos (Lankshear e Knobel, 2007), com o objetivo de explorar suas aplicações no ensino de língua portuguesa. As ferramentas digitais, além de transformarem a sociedade, exigem que as escolas se adaptem para preparar os alunos para o mercado de trabalho e a vida em sociedade, promovendo uma cidadania crítica. Os ODA destacam-se por promover interatividade, autonomia e colaboração, além de apoiar o letramento digital. Com uma abordagem qualitativa, cuja proposta é descritiva acerca dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) "Nossa Língua do Brasil" e "Gamificação no ensino inclusivo de surdos", este estudo ancora-se em Lankshear e Knobel (2007), Rojo e Moura (2019), Rosa (2016), dentre outros autores. O estudo dissipou dúvidas iniciais sobre os benefícios dos ODA para a sociedade, ao demonstrar que a mentalidade 2.0 valoriza a inovação contínua e a adaptação a novas tecnologias. Espera-se que esta pesquisa contribua para futuras investigações sobre ODA e novas práticas de letramento, incorporando recursos digitais e jogos em um novo ethos educacional.

Palavras-chave: Língua Portuguesa; Novos Letramentos; Objetos digitais de aprendizagem.

ABSTRACT

In this study, two Digital Learning Objects (DLOs)—“Nossa Língua do Brasil” and “Gamification in Inclusive Education for the Deaf”—were analyzed from the perspective of new literacies (Lankshear and Knobel, 2007), with the aim of exploring their applications in Portuguese language instruction. Digital tools, in addition to transforming society, require schools to adapt in order to prepare

students for the workforce and life in society, fostering critical citizenship. DLOs stand out for promoting interactivity, autonomy, and collaboration, as well as supporting digital literacy. Using a qualitative approach, which takes a descriptive stance regarding the Digital Learning Objects (DLOs) “Our Language of Brazil” and “Gamification in Inclusive Education for the Deaf,” this study draws on the work of Lankshear and Knobel (2007), Rojo and Moura (2019), Rosa (2016), among other authors. The study dispelled initial doubts about the benefits of DLOs for society by demonstrating that the 2.0 mindset values continuous innovation and adaptation to new technologies. It is hoped that this research will contribute to future investigations into DLOs and new literacy practices, incorporating digital resources and games into a new educational ethos.

Keywords: Portuguese Language; New Literacies; Digital Learning Objects.

1. INTRODUÇÃO

As novas tecnologias da informação e comunicação têm propiciado um aumento exponencial no compartilhamento de informações entre indivíduos com o objetivo de criar e compartilhar conhecimento. Com elas, vê-se também uma diversidade de práticas digitais de escrita que possibilitam a escrita colaborativa, que permite que pessoas de diferentes partes do mundo se unam para criar conteúdos diversos e enriquecedores. Nesse contexto, as pessoas não apenas consomem, mas também produzem informações online, desafiando as categorias tradicionais de autor e leitor.

As inúmeras possibilidades de interação e compartilhamento de informações e conhecimentos são enriquecidas com os Objetos

Digitais de Aprendizagem (ODA) dos mais variados tipos, como vídeos, jogos, softwares, imagens, entre outros, que podem ser criados, avaliados e reutilizados em diversos ambientes digitais e, por estarem relacionados à aprendizagem, têm um espaço possível de utilização na Educação (Lankshear e Knobel, 2007).

Tais ODA, quando direcionados ao ensino de língua portuguesa podem ampliar o olhar sobre diferentes aspectos da língua, pois exploram múltiplas semioses que vão além do texto escrito. Nesse sentido, as cores, a plataforma, os ícones, imagens e instruções contidas no ODA, bem como as demais características, devem contribuir para o acesso e facilidades no uso. Outro aspecto interessante é o caráter inclusivo que um ODA pode ofertar, pois os estudantes dispõem, assim, de diferentes formatos de mídias em um único ambiente que os leva a diferentes espaços de aprendizagem.

Ao considerar as características inclusivas presentes nos ODA, é necessário atenção quanto ao estilo de aprendizagem e ao estilo de uso do virtual pela identificação e valorização das especificidades e perfis dos alunos e professores, propiciados pelo espaço virtual que cria possibilidades de cenários educativos mais interativos mediante recursos variados. Nesse sentido, ultrapassar a concepção puramente técnica e mecanicista dos ODA requer a compreensão de suas características e possíveis relações com os estilos de uso do virtual dos alunos e, ainda, compreender o contexto online e suas possibilidades que potencializem o desenvolvimento de todos os alunos em suas especificidades.

Isto posto, este estudo tem como questão norteadora a seguinte indagação: Como a sociedade se beneficia de Objetos Digitais de

Aprendizagem, na perspectiva dos novos letramentos? E como objetivo geral analisar os ODA “Nossa Língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos”, a partir da usabilidade e da inovação no ensino de língua portuguesa. Pretende-se alcançá-lo mediante uma pesquisa exploratória (Gil, 2002), apresentada logo após a introdução. Para compor as análises, seguem-se os pressupostos de Lankshear e Knobel (2007), Rojo e Moura (2019), Rosa (2016), dentre outros autores. Entende-se, pois que os recursos tecnológicos associados aos ODA, possibilitam o acesso a diferentes mídias, representando um avanço significativo no cenário educacional brasileiro, proporcionando benefícios notáveis no que diz respeito ao manejo dos objetos de ensino e, especialmente, na expansão das possibilidades metodológicas para os professores.

2. PERCURSO METODOLÓGICO

O presente trabalho assume uma abordagem qualitativa, cuja proposta é descritiva acerca dos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) “Nossa Língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos” e suas relações com a teoria dos novos letramentos. (Lankshear e Knobel, 2007). Como delineado por Gil (2002), o objetivo primordial da pesquisa qualitativa é descrever características específicas de um fenômeno ou população, estabelecendo relações entre as variáveis envolvidas.

A pesquisa é caracterizada como exploratória, com o objetivo de obter familiaridade com a problemática, explicitar e auxiliar na construção de hipóteses. Realizou-se também um levantamento bibliográfico de modo que o estudo assume a forma de pesquisa bibliográfica (GIL, 2002). Assim, o foco do estudo é explorar a seção de materiais complementares do ODA “Nossa Língua do Brasil” e a

proposta de atividade com língua portuguesa do ODA “Gamificação no ensino inclusivo de surdos”, na perspectiva dos novos letramentos a fim de compreender sua relevância no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa.

Quanto às etapas da pesquisa, há dois momentos distintos: análise dos ODA, em sua composição e análise das características que o aproximam da teoria dos novos letramentos. Como procedimentos de análise, a partir da revisão bibliográfica e da observação empírica, pretende-se responder às seguintes inquietações: 1) Que características dos novos letramentos estão presentes nos ODA “Nossa Língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos” e 2) Como a sociedade se beneficia dos referidos ODA, na perspectiva dos novos letramentos? Para chegar aos resultados, a pesquisa constituiu-se de quatro etapas: a) Revisão da literatura, através de livros e artigos científicos, para conferir um embasamento teórico; b) Observação dos ODA “Nossa Língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos” e c) Discussão dos resultados da análise de como esses aspectos podem ser trabalhados no ensino de Língua Portuguesa.

A partir do aporte teórico, as análises sobre os Objetos Digitais de Aprendizagem foram sendo delineadas e evidenciadas as características do novo *ethos* e da nova mentalidade percebidas, que podem ser ferramentas úteis no processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa.

3. NOVOS LETRAMENTOS, NOVA MENTALIDADE

Os novos letramentos, conforme conceituados por Lankshear e Knobel (2007), representam uma abordagem ampliada e

contemporânea da alfabetização em um mundo cada vez mais permeado pela tecnologia e pela mídia digital. Para os autores, os novos letramentos vão além da simples habilidade de ler e escrever textos impressos, abarcando uma variedade de práticas e competências necessárias para participar ativamente na sociedade da informação. Nesse contexto digital, Lankshear e Knobel (2007) afirmam que as novas tecnologias estimulam a mobilização de conhecimentos inovadores, uma vez que nos deparamos e utilizamos diferentes formas de linguagem nesse ambiente, com participação ativa dos usuários da rede. Nesse sentido, a maneira como entendemos a leitura, a escrita e a comunicação, foi sendo redefinida com as novas práticas de leitura e escrita. Para Lankshear e Knobel,

Quase tudo que está disponível on-line se torna um recurso para diversos tipos de criação de significados. Em muitos casos, os significados que são criados não serão inteligíveis para as pessoas em geral ou, em alguns casos, para muitas pessoas. Alguns podem ser compartilhados apenas por "pessoas de dentro" de grupos de interesse ou panelinhas bem pequenas (Lankshear, Knobel, 2007, p.5).

Entende-se, pois, que os novos letramentos não se limitam apenas ao domínio técnico de ferramentas digitais, mas incluem também a compreensão crítica dos contextos em que essas ferramentas são utilizadas e a capacidade de se engajar de forma reflexiva e criativa com a cultura digital. Os novos letramentos envolvem habilidades como a navegação na web, a avaliação crítica de fontes de

informação, a produção de conteúdo multimídia e a participação em comunidades online.

Uma das principais características dos novos letramentos é a ênfase na multimodalidade, ou seja, na capacidade de compreender e produzir textos que combinam diferentes modos de comunicação, como texto, imagem, som e vídeo. Nesse sentido, os indivíduos são encorajados a desenvolver habilidades para ler, interpretar e criar textos multimodais, reconhecendo a complexidade e a diversidade de formas de expressão presentes na era digital. Além disso, os novos letramentos valorizam a noção de design como uma dimensão essencial da produção de significado. Para Cope e Kalantzis (2012), o design não se limita apenas à estética visual, mas envolve também a organização e a estruturação de informações de forma a torná-las mais acessíveis e compreensíveis para diferentes públicos.

Dessa forma, os novos letramentos promovem uma abordagem mais centrada no usuário, onde a concepção e a apresentação de textos são adaptadas às necessidades e aos interesses dos leitores, além da ênfase na participação ativa e na construção colaborativa de conhecimento. Para Rojo e Moura (2019, p. 26), “os novos letramentos são participativos, colaborativos, distribuídos; ou seja, menos individualizados, autorados, dependem menos de licença de publicação”. Em vez de serem meros consumidores de informações, os indivíduos são encorajados a se tornarem produtores e distribuidores de conteúdo, contribuindo para a circulação e a reconfiguração contínua da cultura digital, culminando em um novo *ethos* e uma nova mentalidade.

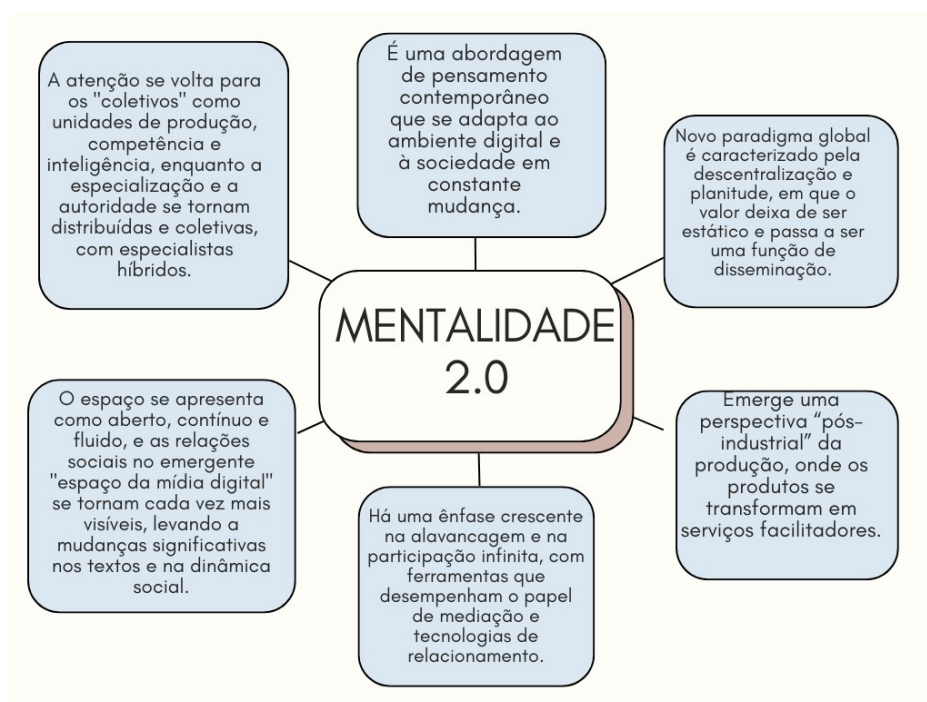
O novo *ethos* pode ser entendido como uma mudança na forma como os indivíduos se relacionam com o conhecimento, a aprendizagem e a comunicação. Em contraste com o paradigma tradicional de educação centrado na transmissão de informações de forma passiva, o novo *ethos* valoriza a participação ativa, a colaboração e a construção coletiva de conhecimento. Os indivíduos são incentivados a se tornarem produtores e distribuidores de conteúdo, contribuindo para a circulação e a reconfiguração contínua da cultura digital.

Entendo como Rosa (2016, p. 52), “o novo *ethos* consiste em diferentes tipos de valores, prioridades e sensibilidades mobilizados em práticas letradas que são, necessariamente, diferentes dos letramentos com os quais estamos mais familiarizados”. A autora faz referência aos letramentos convencionais, mais relacionados ao texto escrito impresso, que trazem uma abordagem diferente da experiência com textos digitais. Nesse sentido, o novo *ethos* promove uma visão mais democrática e participativa da alfabetização, onde todos têm a oportunidade de expressar suas vozes e experiências por meio de diferentes mídias e plataformas.

Já a nova mentalidade refere-se a uma mudança na forma como os indivíduos pensam e se comportam em relação às tecnologias digitais e à cultura da informação. Em vez de serem meros consumidores de informações, os indivíduos são encorajados a se tornarem usuários ativos e críticos das tecnologias digitais, utilizando-as de forma criativa e reflexiva para atingir seus objetivos pessoais e profissionais. A nova mentalidade envolve habilidades como a navegação na web, a avaliação crítica de fontes de informação, a produção de conteúdo multimídia e a participação em comunidades online. Ao adotar uma postura mais proativa e

engajada em relação às tecnologias digitais, os indivíduos desenvolvem uma mentalidade adaptativa e resiliente, capaz de enfrentar os desafios e aproveitar as oportunidades oferecidas pelo mundo digital em constante mudança. O gráfico que segue traz um resumo das características da mentalidade 2.0.

Gráfico 1. Mentalidade 2.0



Fonte: elaborado a partir de Lankshear e Knobel (2007, p. 11).

A mentalidade 2.0 se concentra em ampliar as possibilidades de publicação, compartilhamento e organização de informações, bem como na interação entre os participantes. Ela enfatiza serviços, colaboração e compartilhamento, em oposição à produção e venda de materiais para consumo privado, enquanto a mentalidade 1.0 é caracterizada por uma grande separação entre produtores de conteúdo e consumidores, onde o foco está no uso passivo do material disponibilizado. A ênfase consistiu na criação de diretórios e taxonomias no "centro", que foram então disponibilizados aos usuários da maneira como foram criados, refletindo-se numa abordagem industrial de produção de material.

Pelo exposto, o novo ethos e a nova mentalidade, na visão de Lankshear e Knobel (2007), representam uma mudança fundamental na forma como os indivíduos se relacionam com a tecnologia, o conhecimento e a cultura na era da informação. Ao valorizar a participação ativa, a colaboração e a reflexão crítica, esses conceitos oferecem uma nova perspectiva sobre o que significa ser "letrado" e competente na sociedade contemporânea.

3.1. Novos Letramentos e Objetos Digitais de Aprendizagem

Ao analisar as práticas de leitura e escrita no século XXI, há que se observar que os ODA podem ser utilizados em contextos presenciais ou à distância e sem comprometer a proposta de ensino, assim, pretende-se reavivar o entendimento de que as estratégias de ensino de leitura e escrita passaram por uma transformação radical devido aos avanços tecnológicos e à ascensão dos meios digitais. Nesse contexto, os novos letramentos se tornaram um termo fundamental para descrever a forma como as pessoas interagem com a informação e se comunicam em um mundo cada vez mais imerso no digital, a exemplo disso, a popularização de ODA.

A internet e os dispositivos móveis democratizaram o acesso à informação. Antes, a leitura estava associada principalmente a livros, revistas e jornais, e a escrita era realizada por meio de caneta e papel. Agora, qualquer pessoa com uma conexão à internet pode acessar uma grande quantidade de informações em questão de segundos e pode publicar suas próprias ideias para uma audiência global. Isso tem um impacto profundo na forma como as pessoas consomem e produzem materiais didáticos, como os ODA.

ODA são recursos digitais auxiliares no processo de ensino e aprendizagem definidos em vários tipos, entre eles: vídeos, animações, imagens, simulação, software educacional, hipertexto, jogos, infográficos, páginas da web destinadas ao processo de ensino e aprendizagem. (Willey, 2001). Recursos estes que podem ser produzidos e consumidos por um grupo com interesses em comum ou também de livre acesso a qualquer pessoa. Dessa forma, os ODA possuem maior potencial de utilização simultânea e de reutilização do que objetos de aprendizagem não digitais, pois podem ter inúmeros acessos e continuar disponíveis para que outras pessoas acessem, utilizem e reutilizem. Assim, já visualizamos algumas características: estar disponível e ser reutilizável.

Os objetos de aprendizagem são recursos capazes de proporcionar, mediante a combinação de diferentes mídias digitais, situações de aprendizagem em que o educador assume o caráter de mediador e o aluno o caráter de sujeito ativo dentro do processo de ensino e aprendizagem. (Audino e Nascimento, 2010). Assim, entende-se que os ODA estão sempre vinculados a uma situação no processo educativo que favorece a aprendizagem ativa, onde o aluno faz, busca, interage, questiona, elabora e reelabora hipóteses e respostas, e o professor atua como mediador de todo o percurso.

Seguindo o entendimento de Willey (2001); Mendes, Sousa e Caregnato (2004) e Leffa (2006), um ODA deve apresentar algumas características, tais como: reusabilidade que é a capacidade de ser reutilizado em diversas situações e ambientes de aprendizagem; adaptabilidade que é a habilidade de se adaptar a diferentes contextos de ensino e aprendizagem; granularidade que se refere à apresentação de conteúdo em unidades atômicas para facilitar a reusabilidade; acessibilidade com facilidade de acesso via Internet,

permitindo seu uso em diversos locais e sendo potencialmente acessível a usuários com necessidades específicas; durabilidade que possibilita continuar sendo utilizado independentemente de mudanças tecnológicas; interoperabilidade que é a capacidade de operar em uma variedade de hardwares, sistemas operacionais e navegadores.

Tais características permitem o entendimento de que as práticas de letramento modernas, com o uso de ODA ou não, envolvem uma diversidade de linguagens, como imagens, símbolos e tecnologias digitais. Assim, vê-se a necessidade de considerar não apenas o texto escrito impresso, mas também as diversas formas de expressão que permeiam as interações comunicativas. Nessas interações, além das trocas e percepções sobre o que é dito, há também as formas de recontar o que foi compreendido que, por meio das tecnologias digitais, ganha outros contornos e maiores proporções.

Nesse sentido, os novos letramentos não podem ser limitados à mera habilidade de decifrar palavras, frases ou ter habilidade técnica com tecnologias digitais, mas devem ser compreendidos como práticas sociais integradas em contextos específicos, incluindo a necessidade de avaliar criticamente as fontes de informação, discernir entre fatos e opiniões e entender as estratégias usadas para persuadir ou manipular os leitores/usuários.

Nessa perspectiva de múltiplas combinações de linguagem e possibilidades de interação, a recombinação de textos e atribuições de sentido compõem uma nova forma de escrita que vai além do impresso por envolver a multimodalidade como um *remix* das informações. (Lankshear e Knobel, 2007). Isto posto, percebe-se que em um ODA, a tecnologia não se configura apenas como uma

ferramenta, mas como um meio integral de comunicação e construção de significado, no qual a habilidade de navegar e interpretar informações online torna-se uma competência essencial na contemporaneidade.

4. ODA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

O uso de diferentes Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) no ensino de língua portuguesa representa uma inovação pedagógica significativa, contribuindo de maneira abrangente e diversificada para o processo de ensino-aprendizagem. Esses recursos digitais são vitais para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e eficazes, respondendo às demandas contemporâneas da educação. Como já mencionado, a diversidade de materiais em um ODA, como vídeos, jogos, *quizzes* interativos, animações e simulações, oferece múltiplas formas de abordar o conteúdo, atendendo às necessidades individuais dos alunos e promovendo um aprendizado mais inclusivo e equitativo.

Além disso, os ODA podem estimular o engajamento e a motivação dos alunos. As ferramentas digitais, com seus elementos multimídia e interatividade, capturam a atenção dos estudantes de maneira mais eficaz do que os métodos tradicionais. Um vídeo explicativo sobre figuras de linguagem ou um jogo que ensina conjugação verbal pode tornar o aprendizado mais divertido e interessante, incentivando os alunos a participarem ativamente das aulas e a explorarem os conteúdos de forma autônoma.

Considerando a importância de desenvolver estratégias que incorporem ferramentas digitais para um ensino estimulante que desperte o interesse dos alunos, Rojo (2013) destaca:



Em certos artefatos digitais, observamos um uso bem desenvolvido de algumas habilidades que a escola deveria, hoje, tomar como função desenvolver, tais como: letramento da cultura participativa/ colaborativa, letramentos críticos, letramentos múltiplos e multiculturais ou Multiletramentos (Rojo, 2013, p.08).

Pelo exposto, entende-se que a escola não deve assumir uma postura alheia às rápidas transformações digitais que caracterizam o mundo contemporâneo. Superar as barreiras dos antigos paradigmas na educação representa um passo fundamental para os educadores de hoje. Eles podem alcançar isso ao fazer uso das tecnologias digitais, pois essas ferramentas não apenas têm o potencial de transformar o aprendizado dos alunos, mas também podem auxiliar os professores a explorar novos métodos de ensino. As evidências das novas tecnologias indicam que elas estão contribuindo positivamente na busca por uma educação de qualidade. Assim, tanto a escola quanto o professor de língua portuguesa devem estar engajados em promover mudanças que visem aprimorar a interação entre professor e aluno. As aulas de língua portuguesa devem ser concebidas como espaços onde os alunos participam ativamente das atividades, questionam, interagem e se tornam agentes ativos do seu próprio aprendizado.

Os ODA também podem facilitar o acesso a uma vasta gama de recursos e materiais didáticos. Ferramentas como bibliotecas digitais, bancos de exercícios interativos e plataformas de leitura online ampliam as possibilidades de pesquisa e aprendizado. Essa

acessibilidade é especialmente benéfica em contextos em que há escassez de materiais didáticos tradicionais, proporcionando igualdade de oportunidades educacionais, tais como se pode observar nos ODA “Nossa língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos”.

O uso de diferentes ODA no ensino de língua portuguesa é fundamental para modernizar a educação, tornar o aprendizado mais atraente e eficaz, e preparar os alunos para os desafios do século XXI. Ao integrar esses recursos digitais, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem rico, inclusivo e dinâmico, que valoriza as diferenças individuais e promove o desenvolvimento integral dos estudantes.

4.1. Aspectos do ODA Nossa Língua do Brasil

O ODA "Nossa Língua do Brasil" é um recurso pedagógico desenvolvido com o intuito de auxiliar no ensino da língua portuguesa, focando especialmente nas peculiaridades do português brasileiro. Esse ODA foi elaborado em 2015 por uma equipe de educadores e desenvolvedores especializados em educação digital, com o apoio do Ministério da Educação e outras instituições parceiras.

Disponível gratuitamente na plataforma do Portal do Professor e no Banco Internacional de Objetos Educacionais, "Nossa Língua do Brasil" oferece uma série de materiais interativos que abrangem diversos aspectos da língua portuguesa. Esses materiais incluem vídeos, animações, atividades interativas, e jogos educativos que abordam temas como gramática, ortografia, literatura, e produção textual. O objetivo principal deste material é tornar o aprendizado da

língua mais dinâmico e envolvente, utilizando as tecnologias digitais para criar um ambiente de ensino mais interativo e acessível. Neste escrito, porém, apresenta-se uma discussão sobre um recorte do caderno, que é a sessão de materiais complementares.

A contribuição do "Nossa Língua do Brasil" para o ensino de língua portuguesa é significativa. Primeiramente, ele facilita o acesso a materiais educativos de alta qualidade, especialmente em regiões onde há carência de recursos didáticos. Em segundo lugar, promove uma abordagem mais moderna e atraente ao ensino da língua, utilizando elementos multimídia que capturam a atenção dos estudantes e estimulam seu interesse e engajamento. Além disso, ao focar nas especificidades do português brasileiro, o ODA valoriza e reforça a identidade linguística dos alunos, ao mesmo tempo em que promove uma compreensão mais profunda e contextualizada da língua.

Como forma de demonstrar parte dos variados recursos disponíveis no ODA em análise, tem-se o quadro 1 com os materiais complementares, que apresenta indicações de produções em diferentes formatos que complementam o caderno “Nossa Língua do Brasil”.

Quadro 1. Seção de Material complementar do ODA “Nossa língua do Brasil”.

SEÇÕES DO MATERIAL	DESCRIPTIVO
Caderno educativo da exposição "Menas"	Apresenta textos multimodais e jogos didáticos sobre as diferentes variantes linguísticas. É um recurso que busca explorar o uso correto e incorreto da língua portuguesa, com foco em erros comuns que são amplamente

		difundidos na comunicação cotidiana. Esse caderno educativo inclui atividades interativas, exemplos práticos e exercícios que ajudam os alunos a identificar e corrigir erros gramaticais e de uso, promovendo uma compreensão mais profunda e consciente do português padrão.
Álbum "Língua Brasileira" de Tom Zé		Propõe investigar a língua e a cultura brasileiras, celebrando suas especificidades e riquezas. Com músicas e explicações sobre o processo de composição, o álbum tensiona as divergências na narrativa da disseminação da língua no Brasil. As canções servem como ponto de partida para discussões sobre variação linguística, identidade cultural e a evolução da língua.
"Saber uma língua é separar o certo do errado?"		Aborda a língua como um organismo vivo que varia conforme o contexto. Através de atividades e reflexões, os alunos são incentivados a valorizar a diversidade linguística, compreendendo que a linguagem é um fenômeno vivo e em constante transformação, que vai além das regras gramaticais estritas.
Série "O Tamanho da Língua"		Explora a riqueza da língua portuguesa em diferentes sotaques e expressões. Cada episódio aborda diferentes aspectos da língua, incluindo regionalismos, gírias, neologismos e as influências de outras línguas e culturas. A série é projetada para mostrar como o português brasileiro é moldado por fatores históricos, sociais e culturais, ilustrando a riqueza e a pluralidade da língua.

Fonte: Dados da pesquisa, com base em Brasil, 2019.

Pelo exposto, entende-se que o ODA busca promover debates e adotar uma perspectiva inclusiva em relação aos participantes da língua, sem hierarquizar diferentes formas de expressão. Essa proposta já incorpora um enfoque renovado, que não valoriza o individual, mas sim o coletivo, ou seja, envolve uma nova mentalidade. Além disso, são apresentados materiais adicionais, links para complementação do conhecimento do professor.

Acrescenta-se que o acesso ao material é gratuito e on-line, facilitando o alcance aos diferentes profissionais nas várias regiões do país, podendo ser utilizado em múltiplas instituições escolares de maneira adequada às suas necessidades.

Ademais, o formato proposto pelo ODA também viabiliza um trabalho mais colaborativo, participativo e distribuído, conforme o próprio material apresenta:

*A escolha do formato audiovisual e da temática a ser tratada neste ODA partiu da ideia de construir um material que representasse a amplitude e diversidade do acervo do Museu, que estivesse ligado a temas contemporâneos em debate, que tivesse aderência ao público juvenil, num **formato que permitisse amplo acesso, e conseguisse alcançar a maior parcela de estudantes**. Isso tudo com o objetivo de desenvolver uma tecnologia de aprendizado que possa ser **adaptável aos diferentes contextos de sala de aula** (grifos das autoras). (Brasil, 2019, p. 10).*

A dispersão, a colaboração e a participação são perspectivas adotadas pelos novos letramentos e encontram-se no ODA analisado. Assim, percebe-se que ele apresenta, também para o professor, aspectos relacionados aos novos letramentos. Outro aspecto vinculado aos novos letramentos, presente no ODA, é a oportunidade de o trabalho ser feito por não-especialistas e ainda assim ser valorizado pela divulgação. Conforme discutido por Rosa (2016), nos novos letramentos, há uma mudança no modo de

existir/operar, uma vez que as ações são menos controladas por especialistas, e as normas e regras que regem os novos letramentos são mais flexíveis e menos permanentes em comparação com aquelas dos letramentos tradicionais/convencionais.

Nota-se, à luz dos estudos dos novos letramentos, que todas as propostas do ODA “Nossa Língua do Brasil” se inserem no ciberespaço. Como discute Pierry Lévi (1999, p. 17), o ciberespaço envolve o “universo oceânico de informações que ela [comunicação digital] abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. De modo relacionado, o referido ODA carrega em si diferentes materiais informacionais que podem ser acessados pelos diferentes sujeitos, além dele próprio poder ser encontrado em um site que abarca e difunde muitas informações a respeito do museu da língua com reflexos de aspectos educacionais.

Além disso, é interessante observar que nas propostas apresentadas há a sugestão da utilização de diferentes mídias na sala de aula, seja de vídeos, de músicas, de poemas escritos e em áudio visual para o ensino-aprendizado na sala de aula. O ODA, além de ser produzido utilizando esses aspectos multimidiáticos, também promove que essa característica se faça presente na escola, promovendo um ensino que parta dos novos letramentos e promova essas reflexões na sala de aula.

4.2. Aspectos do ODA Gamificação no Ensino Inclusivo de Surdos

O material analisado foi produzido para cursos ofertados na Plataforma Eskada e intermediado pelo UEMAnet/UEMA e oferecido gratuitamente a membros da sociedade em geral que se

interessarem por este tema. O e-book "Gamificação no Ensino Inclusivo de Surdos", autoria de Lílian de Sousa Sena e Ilka Márcia R. de Souza Serra, é um recurso digital inovador desenvolvido com o objetivo de promover a inclusão de alunos surdos no ambiente educacional, utilizando a gamificação como estratégia pedagógica e é um complemento para os estudantes matriculados em um curso homônimo de curta duração disponível na plataforma de cursos gratuitos da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA.

Este ODA combina elementos de jogos digitais com atividades de aprendizagem, criando um ambiente interativo e estimulante que visa atender às necessidades específicas desse público-alvo. Este e-book apresenta uma variedade de atividades gamificadas projetadas especificamente para atender às necessidades dos alunos surdos. Utilizando recursos visuais, gestuais e até mesmo recursos de realidade aumentada, as atividades são adaptadas para proporcionar uma experiência de aprendizagem significativa e acessível.

Além disso, o material inclui orientações para educadores sobre como implementar a gamificação de forma eficaz em sala de aula, adaptando as atividades conforme as necessidades individuais dos alunos surdos. Também são oferecidos recursos adicionais, como vídeos explicativos em Língua de Sinais Brasileira (Libras) e sugestões de jogos, aplicativos acessíveis e planejamentos de aulas direcionados às várias do conhecimento. Neste escrito, será feita a análise do planejamento referente a língua portuguesa.

Ao reconhecer as necessidades específicas desse público e oferecer soluções inovadoras, este ODA desempenha um papel fundamental na construção de uma sociedade mais igualitária e inclusiva. A figura

Figura 1. Proposta de atividade.

Fonte: Sena e Serra, 2021.

A obra "Gamificação para o Ensino de Surdos" sob a ótica dos novos letramentos, destaca-se uma característica proeminente: a significativa influência da mentalidade 2.0 em sua concepção. É notável que as atividades sugeridas favorecem a construção

colaborativa do conhecimento e proporcionam uma acessibilidade excepcional, permitindo o compartilhamento e a interação com diversas modalidades linguísticas.

Essa característica remete à disseminação do conhecimento, onde tanto o poder quanto as práticas de autoria são coletivas e colaborativas, refletindo uma inteligência compartilhada em detrimento de uma visão individualizada. Além disso, ao longo da obra, é possível identificar a presença do conceito de cibercultura, sugerido por meio de uma série de atividades que exploram novas abordagens de aprendizado, tais como filmes, resumos, jogos e websites relacionados ao ensino de língua portuguesa para surdos, com ênfase na gamificação.

Nesse sentido, veem-se características dos novos letramentos sobretudo ao partir de um espaço que não é fechado nem restrito apenas a sala de aula, mas que também é fluido e aberto a outras possibilidades para pesquisa e ampliação do repertório de conhecimento dos alunos, pois utiliza textos não apenas impressos, mas também visuais (Rosa, 2016). Por consequência, há o uso da multimodalidade com recursos de diferentes formas linguísticas que enriquecem ainda mais a proposta.

Ainda de acordo com a autora (2016, p. 54), “não há mais especialistas, o que vale é participar, contribuir, criar, recriar e inovar conectados em rede”. Percebe-se, assim, uma nova mentalidade quanto ao compartilhamento do saber, permitindo que o jogo assuma uma perspectiva inclusiva que é tão importante em ambientes educacionais, sejam eles virtuais ou não. À medida que o ODA possibilita a compreensão de pessoas em diferentes níveis

cognitivos, vê-se que a sociedade também se transforma positivamente e que a reusabilidade está presente nesse processo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo da problemática central deste estudo, que se concentra na análise de dois Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), “Nossa língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos”, na perspectiva dos novos letramentos, foram apresentadas as características de tais ODA, em recortes do material completo, para explorara as possibilidades de aplicação no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa. Nesse sentido, destaca-se o caráter inclusivo e a capacidade de personalização do ensino e aprendizagem, levando em conta as características individuais de cada estudante, o que fortalece uma abordagem educacional que visa o desenvolvimento de um aluno protagonista.

Ao revisitar o objetivo de analisar os ODA “Nossa Língua do Brasil” e “Gamificação no ensino inclusivo de surdos”, a partir da usabilidade e da inovação no ensino de língua portuguesa, observou-se que esses recursos possuem atributos que podem apoiar o desenvolvimento de estilos de uso menos predominantes. Assim, compreender essas características e sua relação com os estilos de uso do ambiente virtual pode facilitar um ensino mais inclusivo e valorizar as particularidades de cada aluno.

Deste modo, este estudo enfatiza a importância dos ODA para o ensino de língua portuguesa, considerando também a educação inclusiva, destacando sua capacidade de promover interatividade, autonomia e o trabalho colaborativo, além do letramento digital. Além disso, atesta-se que O uso de objetos digitais para

aprendizagem são cada vez mais necessários no contexto educacional, entretanto utilizá-los como ferramenta pedagógica pelos professores, principalmente aqueles que não são considerados nativos digitais, ainda é um desafio, pois seu uso envolve não só o conhecimento do assunto, mas também conhecimento de tecnologias digitais e educacionais.

Acrescenta-se ainda que as ferramentas digitais e os seus suportes contribuem sobremaneira para a transformação da sociedade. Portanto, é de fundamental importância que as escolas acompanhem tais transformações a fim de cumprir com seu papel social que é preparar o indivíduo para o mercado de trabalho e o convívio social, além de torná-lo um cidadão crítico, ciente de direitos e cumpridor de seus deveres.

Além disso, é válido mencionar que as inquietações iniciais sobre de que maneira a sociedade se beneficia dos Objetos Digitais de Aprendizagem, na perspectiva dos novos letramentos foram dissolvidas, pois percebeu-se que a mentalidade 2.0 abraça a inovação contínua e a busca por novas abordagens, enquanto um ODA deve ser concebido com flexibilidade para incorporar tecnologias emergentes e atualizações, garantindo sua relevância ao longo do tempo. Ao alinhar esses elementos, é possível criar uma experiência educacional mais dinâmica, colaborativa e adaptável às expectativas e necessidades dos aprendizes na era digital. Assim, espera-se que este trabalho possa contribuir com pesquisas futuras sobre ODA e que, a partir da compreensão do que se configura como novo *ethos*, as práticas de letramento possam envolver cada vez mais recursos e jogos digitais, com uma nova mentalidade que extrapole o ambiente das redes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosemy da Silva. Objetos de aprendizagem – diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. **Revista Contemporânea de Educação**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 128-148, jul./dez. 2010. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/view/1620/1468>. Acesso em: 20 abril de 2026.

BRASIL. **Museu da Língua Portuguesa**. 2019. https://www.museudalinguaportuguesa.org.br/wp-content/uploads/2022/09/NossaLinguaDoBrasil_ODA_MLP_Final.pdf. Acesso em: 20 maio de 2026.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. (4th ed.) São Paulo: Atlas, 2002.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Sampling the new in new literacies. In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.). **A new literacies sampler**. New York, Peter Lang, 2007.

LEFFA, Vilson José. Nem tudo que balança cai: Objetos de aprendizagem no ensino de línguas. **Polifonia**, 2, 15-45. 2006. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/obj_aprendizagem.pdf. Acesso em 23 maio 2026.

MENDES, Rozi Mara; SOUSA, Vanessa Inácio; CAREGNATO, Sônia Elisa. A propriedade intelectual na elaboração de objetos de aprendizagem. In: Encontro nacional de ciência da informação. **Anais do V Encontro Nacional de Ciência da Informação**, Salvador:

UFBA, 2004. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/548>. Acesso em 23 maio 2024.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e Multiletramentos. *In*: ROJO, R. H. R. (Org). **Escola Conectada: os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. – 1 ed. – São Paulo: Parábola, 2019.

ROSA, Ana Amélia Calazans da. **Novos letramentos, novas práticas?** Um estudo das apreciações de professores sobre multiletramentos e novos letramentos na escola. 2016. Tese (doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, 2016. 203 p. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1629706>. Acesso em: 20 maio 2026.

SENA, Lílian de Sousa; PINHEIRO, Andreia Pestana; SOUSA, Aline de; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. O uso da nuvem de palavras como estratégia de inclusão e inovação pedagógica. **Video Journal of Social and Human Research**, 1(2), 70-84. <https://doi.org/10.18817/vjshr.v1i2.27>. Acesso em: 20 abril 2026.

SENA, Lílian de Sousa.; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. Plataformas Digitais e o Protagonismo Estudantil no Contexto do Ensino Remoto Emergencial. **TICs & EaD em Foco**, São Luís, v. 7, n. 2, p. 46–59, 2021. DOI: 10.18817/ticsead.v7i2.561. Disponível em: <https://www.uanet.uanet.br/revista/index.php/ticseadfoco/article/view/561>. Acesso em: 2 maio. 2026.

WILEY, David Andrew. **Connecting learning objects to instructional design theory: A definition a metaphor, and a taxonomy.** 2001.

<http://members.aect.org/publications/InstructionalUseofLearningObjects.pdf>. Acesso em: 20 abril 2026.

¹ Doutoranda em Linguística pelo programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí. Campus Petrônio Portela. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Mestre em Linguística pelo programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí. Campus Petrônio Portela. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Doutorando em Linguística pelo programa de pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Piauí. Campus Petrônio Portela. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)