ReGeo ISSN: 2177-3246

FORMAÇÃO DOCENTE NA CULTURA DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A PRODUÇÃO DE UM ARTEFATO HIPERMODAL

TEACHER EDUCATION IN DIGITAL CULTURE: AN EXPERIENCE REPORT ON THE PRODUCTION OF A HYPERMODAL ARTIFACT GROUNDED IN MULTILITERACIES

FORMACIÓN DOCENTE EN LA CULTURA DIGITAL: RELATO DE EXPERIENCIA SOBRE LA PRODUCCIÓN DE UN ARTEFACTO HIPERMODAL

https://doi.org/10.56238/revgeov17n8-240

Data de submissão: 13/07/2026 **Data de publicação:** 27/08/2026

Sarah Brito Gomes
Mestranda em Processos e Tecnologias Educacionais
Instituição: Universidade do Estado do Pará (UEPA)
E-mail: sarah.b.gomes@aluno.uepa.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0007-5461-3944
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1317217451734239

Paulo Cristiano Abreu de Jesus
Mestrando em Processos e Tecnologias Educacionais
Instituição: Universidade do Estado do Pará (UEPA)
E-mail: Paulo.cad.jesus@aluno.uepa.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0000-7233-8199
Lattes: http://lattes.cnpq.br/6629108635456214

Elza Maria dos Santos Botelho
Mestranda em Processos e Tecnologias Educacionais
Instituição: Universidade do Estado do Pará (UEPA)
E-mail: elza.botelho@aluno.uepa.br
Orcid: https://orcid.org/0009-0006-0138-5821
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1921816086730127

Thiago Nicolau Magalhães de Souza Conte
Doutor em Engenharia Elétrica - Computação Aplicada
Instituição: Universidade do Estado do Pará (UEPA)
E-mail: thiagonconte@uepa.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-1288-366X
Lattes: http://lattes.cnpq.br/0783374325529116

André Monteiro Diniz
Doutor em Letras
Instituição: Universidade do Estado do Pará (UEPA)
E-mail: andre.diniz@uepa.br
Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4895-7421
Lattes: http://lattes.cnpq.br/1317217451734239

RESUMO
Este artigo apresenta um relato de experiência desenvolvido na disciplina Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica, vinculada ao Mestrado Profissional em Processos

e Tecnologias Educacionais da Universidade do Estado do Pará (UEPA). O estudo teve como objetivo analisar as contribuições da produção de um artefato digital hipermodal para a formação docente em contexto de cultura digital. Fundamentado nos pressupostos da cultura digital, dos multiletramentos, da multimodalidade e da hipermodalidade, o estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa do tipo relato de experiência. A atividade foi desenvolvida por um grupo de mestrandos, no âmbito de uma proposta formativa concebida, acompanhada e analisada em colaboração com os docentes responsáveis pela disciplina, envolvendo a elaboração de um material digital interativo. O processo envolveu a integração de diferentes linguagens e recursos, como textos, imagens, história em quadrinhos, vídeo, música autoral, quiz e mural colaborativo, organizados em um ambiente hipermodal. Os resultados evidenciaram que a experiência favoreceu o desenvolvimento de competências relacionadas à autoria digital, à produção multimodal de conteúdos, ao planejamento de experiências de aprendizagem e à reflexão crítica sobre o uso pedagógico das tecnologias digitais. Conclui-se que a produção de artefatos digitais hipermodais constitui uma estratégia formativa relevante para o desenvolvimento profissional docente, ao articular fundamentos teóricos e práticas pedagógicas alinhadas às demandas da cultura digital.

Palavras-chave: Formação Docente. Cultura Digital. Multiletramentos. Hipermodalidade. Artefato Digital.

ABSTRACT

This article presents an experience report developed in the course Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica, part of the Professional Master's Degree in Educational Processes and Technologies at the State University of Pará (UEPA). The study aimed to analyze the contributions of producing a hypermodal digital artifact to teacher education in the context of digital culture. Grounded in the principles of digital culture, multiliteracies, multimodality, and hypermodality, the study is characterized as qualitative research in the form of an experience report. The activity was developed by a group of master's students within a formative proposal designed, monitored, and analyzed in collaboration with the faculty responsible for the course, involving the development of interactive digital material. The process involved the integration of different languages and resources, such as texts, images, comics, video, original music, a quiz, and a collaborative mural, organized in a hypermodal environment. The results showed that the experience fostered the development of competencies related to digital authorship, multimodal content production, the planning of learning experiences, and critical reflection on the pedagogical use of digital technologies. It is concluded that the production of hypermodal digital artifacts represents a relevant formative strategy for professional teacher development by articulating theoretical foundations and pedagogical practices aligned with the demands of digital culture.

Keywords: Teacher Education. Digital Culture. Multiliteracies. Hypermodality. Digital Artifact.

RESUMEN

Este artículo presenta un relato de experiencia desarrollado en la asignatura Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica, vinculada a la Maestría Profesional en Procesos y Tecnologías Educativas de la Universidad del Estado de Pará (UEPA). El estudio tuvo como objetivo analizar las contribuciones de la producción de un artefacto digital hipermodal para la formación docente en el contexto de la cultura digital. Fundamentado en los principios de la cultura digital, los multialfabetismos, la multimodalidad y la hipermodalidad, el estudio se caracteriza como una investigación cualitativa del tipo relato de experiencia. La actividad fue desarrollada por un grupo de estudiantes de maestría, en el marco de una propuesta formativa concebida, acompañada y analizada en colaboración con los docentes responsables de la asignatura, e involucró la elaboración de un

material digital interactivo. El proceso involucró la integración de diferentes lenguajes y recursos, como textos, imágenes, historietas, video, música original, cuestionario y mural colaborativo, organizados en un entorno hipermodal. Los resultados evidenciaron que la experiencia favoreció el desarrollo de competencias relacionadas con la autoría digital, la producción multimodal de contenidos, la planificación de experiencias de aprendizaje y la reflexión crítica sobre el uso pedagógico de las tecnologías digitales. Se concluye que la producción de artefactos digitales hipermodales constituye una estrategia formativa relevante para el desarrollo profesional docente, al articular fundamentos teóricos y prácticas pedagógicas alineadas con las demandas de la cultura digital.

Palabras clave: Formación Docente. Cultura Digital. Multialfabetismos. Hipermodalidad. Artefacto Digital.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea é marcada pela presença cada vez mais intensa das tecnologias digitais nos processos de comunicação, produção de conhecimento e interação social. Essas transformações impactam diretamente a educação, exigindo que escolas e professores desenvolvam novas formas de ensinar e aprender em um contexto permeado por múltiplas linguagens, mídias e espaços de participação. Entretanto, a incorporação dessas tecnologias às práticas pedagógicas ainda representa um desafio para a formação docente, uma vez que demanda competências que ultrapassam o domínio técnico das ferramentas e envolvem autoria, colaboração, pensamento crítico e produção de conhecimentos em ambientes digitais.

Nesse cenário, a cultura digital assume papel central nas discussões educacionais. Mais do que o uso de equipamentos tecnológicos, ela representa novas formas de produzir, compartilhar e construir conhecimentos coletivamente. Segundo Lévy (1999), a emergência das redes digitais favorece processos de inteligência coletiva, nos quais os sujeitos participam ativamente da circulação e da produção de informações. Para o autor, a cibercultura constitui um espaço de interação permanente que transforma as relações entre conhecimento, comunicação e aprendizagem. Essa compreensão permanece atual diante das discussões recentes sobre ecossistemas digitais de aprendizagem e participação em rede. Demuner *et al.* (2024) enfatizam a importância de criar ecossistemas educacionais abertos e interconectados, capazes de promover percursos formativos mais ricos e diversificados, o que dialoga diretamente com a noção de inteligência coletiva proposta por Lévy. Essa perspectiva reforça que a cultura digital não se restringe à disponibilização de recursos tecnológicos, mas envolve a construção de redes de colaboração em que professores e estudantes atuam como coautores na produção de saberes, ampliando o alcance da participação social prevista pelo autor há mais de duas décadas.

As discussões sobre cultura digital também dialogam com o conceito de multiletramentos, desenvolvido pelo New London Group (1996) e posteriormente ampliado por Rojo (2012). Essa perspectiva reconhece que os textos contemporâneos são constituídos por diferentes linguagens e que a escola precisa preparar os estudantes para compreender, interpretar e produzir significados em ambientes. Benvindo e Alves (2024) reforçam que o uso pedagógico das multimodalidades amplia as possibilidades de leitura e produção de sentido no contexto escolar, exigindo que os processos de ensino incorporem, de forma articulada, diferentes linguagens e recursos semióticos. Nesse sentido, formar professores para atuar em contextos digitais implica desenvolver competências que favoreçam não apenas o uso das tecnologias, mas também a criação de experiências de aprendizagem capazes de articular múltiplos modos de representação e interação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa necessidade ao incluir a cultura digital entre as competências gerais da Educação Básica, destacando a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética (BRASIL, 2018).

Diante desse contexto, a formação docente passa a ocupar posição estratégica. Não se trata apenas de capacitar professores para o uso de ferramentas digitais, mas de promover experiências que possibilitem compreender os impactos das tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem e refletir sobre novas possibilidades pedagógicas. Embora os estudos sobre cultura digital e multiletramentos tenham avançado nas últimas décadas, ainda são relativamente escassos relatos que descrevam experiências formativas baseadas na produção colaborativa de artefatos digitais hipermodais como estratégia de desenvolvimento profissional docente.

Santana, Silva e Moreira (2022) discutem a construção de objetos educacionais multi-hipermidiáticos como exercício de autoria docente, evidenciando o potencial formativo da produção colaborativa entre universidade e escola. Já Ronzani *et al.* (2025) apontam que, apesar dos avanços na oferta de programas de formação inicial e continuada, ainda existem lacunas na articulação teórico-prática das competências digitais docentes. Essa lacuna evidencia a importância de investigar práticas que aproximem os referenciais teóricos das vivências concretas de formação, contribuindo para a compreensão de seus potenciais e desafios.

Foi com esse propósito que, na disciplina **Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica,** do Mestrado Profissional em Processos e Tecnologias Educacionais da Universidade do Estado do Pará (UEPA), foi proposta a construção de um artefato digital hipermodal a partir dos estudos sobre cultura digital e multiletramentos. A atividade envolveu a elaboração de materiais multimodais e interativos, articulando diferentes linguagens e recursos digitais.

Busca-se relatar e analisar a experiência de produção de um artefato digital hipermodal, destacando suas contribuições para a formação docente em contexto de cultura digital. Além de descrever a experiência vivenciada, busca-se evidenciar como a produção colaborativa de um artefato digital hipermodal pode constituir uma estratégia formativa capaz de articular fundamentos teóricos e práticas pedagógicas alinhadas às demandas da cultura digital. Busca-se discutir os desafios enfrentados durante o processo, as aprendizagens construídas e as possibilidades formativas decorrentes da integração entre tecnologias digitais, multiletramentos e práticas pedagógicas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CULTURA DIGITAL E OS DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS DA FORMAÇÃO DOCENTE

A presença das tecnologias digitais tem provocado mudanças profundas nas formas de comunicação, participação social e produção de conhecimento. Nesse contexto, a cultura digital não pode ser compreendida apenas como resultado da expansão de dispositivos tecnológicos, mas como um conjunto de práticas sociais, culturais e comunicacionais que reorganizam as relações entre sujeitos, informação e aprendizagem. As transformações decorrentes da cultura digital também têm redefinido as competências esperadas dos professores, que passam a atuar em contextos caracterizados pela integração de tecnologias digitais, aprendizagem colaborativa e produção coletiva do conhecimento (SANTOS *et al.*, 2025). Segundo Santos *et al.* (2025), o uso pedagógico das tecnologias está diretamente relacionado à capacidade docente de integrar recursos digitais de forma crítica e planejada, o que amplia as possibilidades de aprendizagem colaborativa e redefine o papel do professor como mediador do conhecimento.

Segundo Lévy (1999), o desenvolvimento das redes digitais favorece a constituição de novos espaços de interação baseados na colaboração e no compartilhamento de conhecimentos. Ao discutir o conceito de inteligência coletiva, o autor afirma que “ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade” (LÉVY, 1999, p. 29), destacando a construção coletiva do conhecimento como característica marcante da cibercultura. Essa perspectiva permanece atual ao dialogar com estudos recentes que destacam os ambientes digitais como espaços de interação, autoria e construção colaborativa da aprendizagem (SOUZA, 2022). Em revisão sistemática da produção científica sobre cibercultura e educação, Souza (2022) evidencia que a cibercultura não se limita à cultura produzida no ciberespaço, mas constitui uma dimensão da cultura contemporânea que tem no ciberespaço seu principal espaço de manifestação, reforçando a atualidade da noção de inteligência coletiva de Lévy nos estudos educacionais mais recentes.

As contribuições de Lévy (1999) permitem compreender que a cultura digital ultrapassa a dimensão tecnológica, influenciando diretamente os processos de produção e circulação do conhecimento. Nesse cenário, os sujeitos deixam de ocupar apenas a posição de consumidores de informação para assumirem também papéis de produtores e colaboradores em ecossistemas digitais.

Nesse sentido, Pretto e Pinto (2006) defendem que a inserção das tecnologias digitais na educação não deve restringir-se à utilização instrumental de recursos tecnológicos. Para os autores, a cultura digital demanda novas formas de pensar a educação, valorizando a autoria, a colaboração e a participação ativa dos estudantes nos processos de aprendizagem.

Essas reflexões dialogam diretamente com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que reconhece a cultura digital como uma das competências gerais da Educação Básica. O documento propõe que os estudantes sejam capazes de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética, evidenciando a necessidade de práticas pedagógicas alinhadas às demandas da sociedade contemporânea. Essa orientação converge com referenciais internacionais voltados ao desenvolvimento de competências digitais docentes, que defendem a integração crítica, ética e inovadora das tecnologias aos processos educativos. Perin, Freitas e Coelho (2023), em revisão bibliométrica sobre o tema na literatura internacional, identificam as principais competências digitais necessárias ao trabalho docente na contemporaneidade. Já Sarzi e Ramos (2025), ao comparar o Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (DigCompEdu) com documentos oficiais brasileiros, destacam que a perspectiva europeia se diferencia por abordar o uso das tecnologias não apenas em seu aspecto técnico, mas também de forma ética, reflexiva e crítica, reforçando a convergência entre os referenciais nacionais e internacionais apontada no texto.

Diante desse cenário, a formação docente assume papel fundamental. Mais do que aprender a utilizar ferramentas tecnológicas, os professores precisam compreender as transformações culturais e comunicacionais promovidas pela cultura digital, desenvolvendo competências que lhes permitam atuar como mediadores de processos de aprendizagem em ambientes cada vez mais híbridos, interativos e conectados.

2.2 MULTILETRAMENTOS E A AMPLIAÇÃO DAS PRÁTICAS DE LEITURA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS

As mudanças provocadas pela cultura digital também impactam diretamente as práticas de leitura, escrita e produção de conhecimento. Os textos que circulam na contemporaneidade são constituídos por múltiplas linguagens, combinando elementos verbais, visuais, sonoros e interativos. Nesse contexto, os modelos tradicionais de letramento mostram-se insuficientes para responder às novas demandas comunicacionais.

Foi em resposta a essas transformações que o New London Group (1996) apresentou a proposta dos multiletramentos. Os autores argumentam que a educação precisa considerar tanto a diversidade cultural presente nas sociedades contemporâneas quanto a multiplicidade de linguagens utilizadas na construção dos textos que circulam socialmente.

A pedagogia dos multiletramentos parte do reconhecimento de que os sujeitos interagem com diferentes formas de representação e expressão. Ler e escrever, portanto, passam a envolver

competências relacionadas à interpretação crítica de imagens, vídeos, recursos sonoros, interfaces digitais e demais elementos que compõem os textos contemporâneos.

No contexto brasileiro, Rojo e Moura (2012) destacam que os multiletramentos exigem da escola uma ampliação das práticas pedagógicas tradicionalmente centradas na linguagem verbal escrita. Para as autoras, os estudantes precisam desenvolver capacidades para compreender e produzir significados em diferentes mídias e linguagens, tornando-se participantes ativos das práticas sociais mediadas pelas tecnologias digitais.

Rojo (2013) argumenta ainda que a escola deve assumir uma postura voltada para a formação de sujeitos capazes de atuar criticamente em uma sociedade marcada pela circulação constante de informações. Nessa perspectiva, os professores deixam de ocupar exclusivamente o papel de transmissores de conteúdos e passam a atuar como mediadores da construção coletiva de conhecimentos.

Os princípios dos multiletramentos oferecem fundamentos importantes para o desenvolvimento de materiais educacionais capazes de integrar diferentes linguagens, promover autoria e estimular práticas colaborativas de aprendizagem em contextos digitais. Durante a disciplina, esses fundamentos foram discutidos, analisados e problematizados em um processo formativo conduzido pelos docentes responsáveis, que promoveram reflexões sobre as potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais e desafiaram os mestrandos a transpor os referenciais teóricos para uma proposta prática. A mediação docente foi essencial para aproximar os conceitos estudados das possibilidades concretas de aplicação, favorecendo um movimento contínuo de reflexão, experimentação e ressignificação dos conhecimentos construídos ao longo da disciplina**.** Rojo e Moura (2012) defendem que a aprendizagem contemporaneidade demanda o desenvolvimento de competências relacionadas à articulação de múltiplas linguagens e à construção colaborativa de conhecimentos em ambientes digitais. Essa perspectiva permanece atual ao orientar propostas pedagógicas que valorizam a integração entre diferentes linguagens e tecnologias digitais na formação docente. Fofonca, Santos Garcia e Pereira (2023) analisam práticas de professoras de Língua Portuguesa fundamentadas nos multiletramentos e na cultura digital, evidenciando a necessidade de a escola reavaliar seus processos pedagógicos diante das novas demandas comunicativas. Já Barbeta (2023) relata uma intervenção pedagógica baseada em narrativas digitais e textos multissemióticos, demonstrando na prática como a articulação entre linguagens multimodais e recursos digitais favorece processos mais ricos de produção textual e de construção de sentido.

2.3 HIPERMODALIDADE, AUTORIA DIGITAL E PRODUÇÃO DE ARTEFATOS EDUCACIONAIS

A crescente presença de diferentes linguagens nos cenários digitais impulsionou o desenvolvimento de estudos sobre multimodalidade e hipermodalidade. Esses conceitos contribuem para compreender como os significados são construídos a partir da articulação entre diferentes recursos semióticos.

De acordo com Kress e Van Leeuwen (2001), a multimodalidade refere-se à combinação de diferentes modos de representação, como linguagem verbal, imagens, sons, gestos e elementos espaciais, em um mesmo texto ou prática comunicativa. Os autores defendem que cada modo possui potencialidades específicas para a construção de significados, sendo necessário compreender como essas linguagens se complementam.

No entanto, os ambientes digitais ampliam essa lógica ao possibilitar formas de interação que extrapolam a simples coexistência de linguagens. É nesse contexto que Lemke (2010) propõe o conceito de hipermodalidade. Segundo o autor, os textos digitais contemporâneos articulam múltiplos modos semióticos por meio de estruturas hipertextuais e interativas, permitindo percursos de leitura não lineares e diferentes formas de participação dos usuários. Na educação, essa característica amplia as possibilidades de criação de objetos digitais de aprendizagem mais flexíveis, permitindo percursos personalizados e diferentes níveis de interação entre estudantes e conteúdos.

A hipermodalidade rompe com a lógica tradicional dos textos impressos, nos quais o percurso de leitura é previamente determinado pelo autor. Nos cenários digitais, o leitor passa a desempenhar papel mais ativo, escolhendo caminhos, acessando conteúdos complementares e estabelecendo relações próprias entre os diferentes elementos disponíveis.

Essa perspectiva aproxima-se das discussões sobre autoria na cultura digital. Jenkins (2009) observa que a convergência das mídias favorece formas mais participativas de produção cultural, nas quais os sujeitos deixam de ser apenas consumidores de informação e assumem também o papel de produtores e colaboradores. Sob essa perspectiva, o professor assume progressivamente o papel de designer de experiências de aprendizagem, planejando ambientes capazes de integrar diferentes linguagens, mídias e formas de interação.

No âmbito da formação docente, compreender a hipermodalidade implica reconhecer que a produção de materiais educacionais demanda competências que ultrapassam a escrita tradicional. O professor passa a atuar como designer de experiências de aprendizagem, articulando múltiplas linguagens, recursos tecnológicos e possibilidades de interação.

Esses pressupostos evidenciam que a produção de artefatos digitais hipermodais exige do professor competências relacionadas ao planejamento pedagógico, à autoria digital e à integração de múltiplas linguagens, constituindo um importante campo de investigação para a formação docente na cultura digital.

Dessa forma, cultura digital, multiletramentos e hipermodalidade constituem referenciais teóricos complementares para compreender os desafios da formação docente contemporânea. Enquanto a cultura digital caracteriza o contexto sociocultural em que ocorrem as práticas educativas, os multiletramentos oferecem fundamentos para a ampliação das práticas de leitura e produção de sentidos, e a hipermodalidade amplia as possibilidades de autoria, interação e construção colaborativa do conhecimento em ambientes digitais. Esses pressupostos sustentam a análise da experiência relatada neste estudo.

3 METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, modalidade que possibilita descrever, analisar e refletir sobre práticas vivenciadas em contextos educacionais específicos. Conforme Minayo (2001), a abordagem qualitativa busca compreender fenômenos sociais a partir dos significados atribuídos pelos sujeitos às suas experiências, valorizando processos, percepções e contextos.

Por tratar-se de um relato de experiência, o estudo busca compreender e analisar o processo formativo vivenciado pelos participantes, sem a pretensão de generalização dos resultados, mas de produzir conhecimentos contextualizados que possam subsidiar experiências semelhantes em outros contextos educacionais.

A experiência relatada foi desenvolvida no âmbito da disciplina Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica, vinculada ao Mestrado Profissional em Processos e Tecnologias Educacionais da Universidade do Estado do Pará, durante o primeiro semestre de 2026.

A disciplina possuía caráter teórico-prático e tinha como objetivo discutir os fundamentos da cultura digital e dos multiletramentos, articulando referenciais conceituais à produção de recursos educacionais digitais. A atividade relatada integrou as estratégias avaliativas da disciplina e foi desenvolvida de forma colaborativa pelos participantes. Ao longo da disciplina, as leituras e os referenciais teóricos foram debatidos coletivamente entre docentes e mestrandos, favorecendo a problematização dos conceitos estudados e o aprofundamento das discussões acerca de suas implicações para a prática pedagógica. Esses momentos formativos foram fundamentais para a

articulação entre teoria e prática, subsidiando as escolhas conceituais e metodológicas que orientaram a elaboração do artefato digital.

A proposta da atividade consistiu na elaboração de um artefato digital hipermodal a partir dos estudos realizados sobre cultura digital e multiletramentos. O trabalho foi desenvolvido por um grupo composto por três mestrandos, professores atuantes em diferentes contextos educacionais, que assumiram o desafio de transformar um texto acadêmico em um material digital interativo capaz de integrar múltiplas linguagens e possibilidades de interação. Os participantes possuíam experiências profissionais em diferentes níveis e contextos educacionais, aspecto que favoreceu a integração de perspectivas diversas durante o desenvolvimento do artefato.

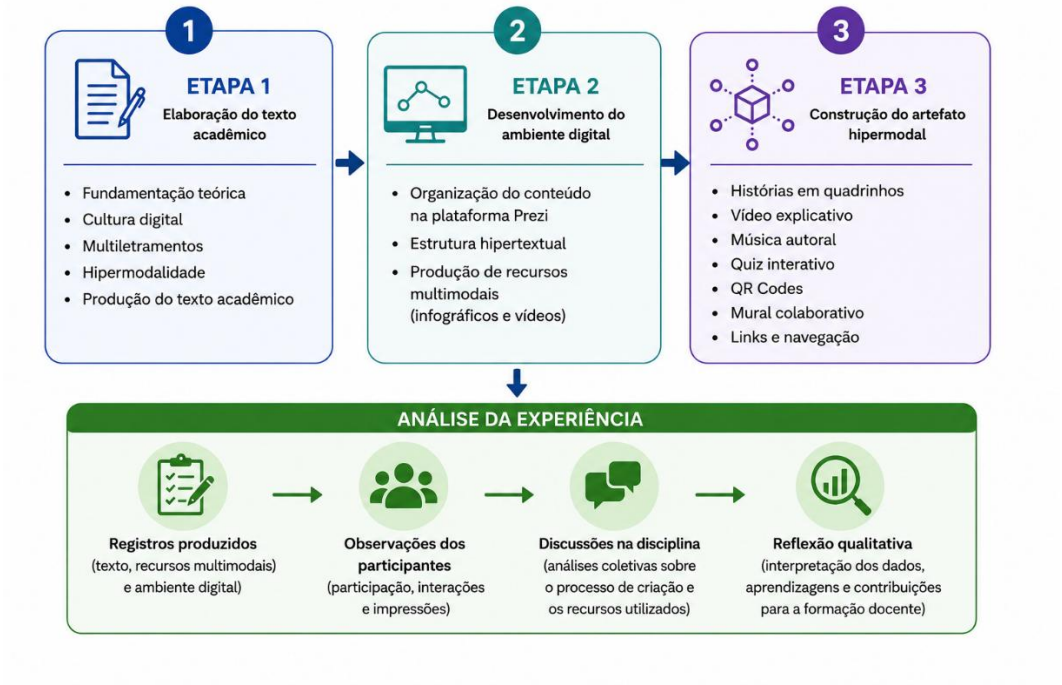
A atividade foi organizada em três etapas complementares. A primeira consistiu na elaboração de um texto acadêmico fundamentado em referenciais teóricos relacionados à cultura digital, aos multiletramentos e às tecnologias digitais na educação. Essa etapa teve como objetivo consolidar os conhecimentos construídos ao longo da disciplina e estabelecer a base conceitual para o desenvolvimento do artefato digital.

Na segunda etapa, o conteúdo produzido foi reorganizado em formato digital, utilizando a plataforma Prezi. A plataforma foi escolhida por possibilitar navegação não linear, organização hipertextual e integração de diferentes recursos multimídia, características compatíveis com os princípios da hipermodalidade discutidos no referencial teórico. Nesse momento, o grupo buscou transformar a estrutura linear do texto acadêmico em uma organização hipertextual, incorporando recursos visuais e multimodais. Foram produzidos elementos como infográficos e vídeos explicativos, com o intuito de ampliar as possibilidades de compreensão dos conceitos abordados.

A terceira etapa correspondeu à construção da versão hipermodal do material, publicada em ambiente digital interativo. Nessa fase foram integrados diferentes recursos midiáticos, incluindo vídeo explicativo, história em quadrinhos, música autoral, quiz digital e mural colaborativo, acessíveis por meio de links e QR Codes. A proposta buscou ampliar as possibilidades de navegação, interação e participação dos usuários, aproximando o material das características próprias dos espaços digitais contemporâneos.

A Figura 1 apresenta o fluxo metodológico adotado no desenvolvimento da experiência, contemplando as três etapas de construção do artefato e os procedimentos utilizados para análise qualitativa da experiência.

Figura 1. Fluxograma das etapas metodológicas do desenvolvimento do artefato digital hipermodal.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

Como parte da atividade, também foi produzido um vídeo demonstrativo registrando os procedimentos de elaboração do projeto, as ferramentas utilizadas e as etapas de construção do artefato digital. Além de documentar o percurso realizado pelo grupo, o vídeo constituiu um recurso complementar de apoio à compreensão da experiência desenvolvida.

A análise apresentada neste artigo foi construída a partir dos registros produzidos durante o desenvolvimento da atividade, das observações realizadas pelos participantes e das reflexões decorrentes das discussões promovidas ao longo da disciplina e das apresentações parciais do projeto. Os comentários recebidos dos docentes e colegas durante o processo foram considerados na reformulação do material e contribuíram para o aperfeiçoamento das decisões pedagógicas e tecnológicas adotadas pelo grupo.

Os registros produzidos durante o desenvolvimento da atividade foram analisados por meio de interpretação qualitativa, buscando identificar aspectos relacionados ao processo de autoria digital, à integração de múltiplas linguagens, às estratégias de colaboração e às contribuições da experiência para a formação docente. A análise ocorreu de forma descritiva e interpretativa, articulando as evidências observadas aos referenciais teóricos apresentados neste estudo.

A experiência permitiu registrar diferentes evidências relacionadas ao processo de construção colaborativa do artefato, que constituíram a base para as análises apresentadas na seção de resultados.

Os resultados são interpretados à luz da formação docente para atuação em contextos educacionais caracterizados pela cultura digital e pelos multiletramentos.

Por tratar-se de um relato de experiência desenvolvido no contexto de uma atividade acadêmica, sem coleta de dados pessoais sensíveis, intervenção com participantes externos ou aplicação de instrumentos de pesquisa, o estudo não demandou submissão a Comitê de Ética em Pesquisa, conforme as disposições da Resolução CNS nº 510/2016.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A construção do artefato digital hipermodal possibilitou aos participantes vivenciarem, na condição de autores, os desafios relacionados à produção de materiais educacionais alinhados aos princípios da cultura digital e dos multiletramentos. Mais do que elaborar um produto tecnológico, a atividade exigiu reflexão sobre linguagens, formas de comunicação, processos de aprendizagem e possibilidades de interação em ambientes digitais.

Desde o início do trabalho, tornou-se evidente que a simples transposição do texto acadêmico para um ambiente digital não seria suficiente para atender aos objetivos da proposta. Foi necessário repensar a organização do conteúdo, considerando que os contextos digitais operam por meio de diferentes formas de navegação e acesso à informação.

A Figura 2 apresenta, de forma sintetizada, o processo de transformação do texto acadêmico em um artefato digital hipermodal, evidenciando as principais etapas de reorganização do conteúdo e integração dos recursos multimodais.

Figura 2. Processo de transformação do texto acadêmico em artefato digital hipermodal



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

A primeira etapa da experiência consistiu na elaboração de um texto acadêmico fundamentado nos conceitos de cultura digital e multiletramentos. Embora a escrita científica já fizesse parte da trajetória dos mestrandos, o processo revelou uma questão importante: a linearidade característica do texto acadêmico nem sempre responde às formas de leitura e interação presentes nos ambientes digitais. A partir dessa constatação, tornou-se necessário pensar novas maneiras de apresentar o conteúdo, buscando estratégias que favorecessem uma experiência mais dinâmica e participativa.

Esse movimento tornou-se mais evidente durante a construção da apresentação digital. A reorganização do conteúdo exigiu a seleção de informações essenciais e a definição de quais linguagens seriam mais adequadas para comunicar cada conceito. Nesse processo, optou-se pela utilização de diferentes recursos multimodais, entre eles história em quadrinhos, infográficos, vídeo explicativo e elementos visuais relacionados aos conteúdos estudados.

A Figura 3 apresenta a interface principal do artefato digital desenvolvido pelo grupo, evidenciando sua organização hipertextual e a integração dos diferentes recursos multimodais.

Figura 3. Interface principal do artefato digital hipermodal.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

A escolha desses recursos foi fundamentada na compreensão de que a aprendizagem pode ser favorecida quando diferentes linguagens atuam de forma complementar. Conforme afirmam Kress e Van Leeuwen (2001), cada modo semiótico apresenta potencialidades específicas para a construção de significados. Assim, enquanto alguns conceitos foram apresentados por meio de textos verbais, outros foram representados visualmente, buscando ampliar as possibilidades de compreensão do público.

Entre os materiais produzidos, destaca-se a elaboração de uma história em quadrinhos para apresentar o conceito de cultura digital. A opção por esse recurso surgiu da necessidade de traduzir discussões teóricas complexas para uma linguagem mais acessível e próxima do cotidiano dos

estudantes dos ensinos fundamental e médio, os quais trabalhamos. A experiência evidenciou que a utilização de recursos visuais não implica simplificação do conhecimento, mas a busca por novas formas de representação e comunicação dos conteúdos.

A Figura 4 apresenta um trecho da história em quadrinhos produzida durante a atividade, ilustrando a utilização de recursos visuais como estratégia para comunicação dos conceitos estudados.

Figura 4. História em quadrinhos utilizada no artefato digital.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

Outro aspecto relevante foi a produção de uma música autoral sobre multiletramentos. Inicialmente concebida como um recurso complementar, a atividade revelou o potencial das linguagens artísticas para favorecer o envolvimento dos usuários com o conteúdo apresentado. Como complemento ao artefato, também foi produzida uma música autoral destinada à contextualização dos conceitos abordados, ampliando as possibilidades de aprendizagem por meio de diferentes linguagens.

A etapa final do projeto envolveu a integração dos diferentes recursos em um ambiente digital interativo. Foram incorporados links, QR Codes, vídeo explicativo, quiz digital e mural colaborativo, criando condições para que os usuários pudessem interagir com o conteúdo de diferentes formas.

A Figura 5 apresenta o ambiente digital após a integração dos diferentes recursos produzidos ao longo da experiência.

Figura 5. Ambiente digital hipermodal com integração dos recursos multimodais.



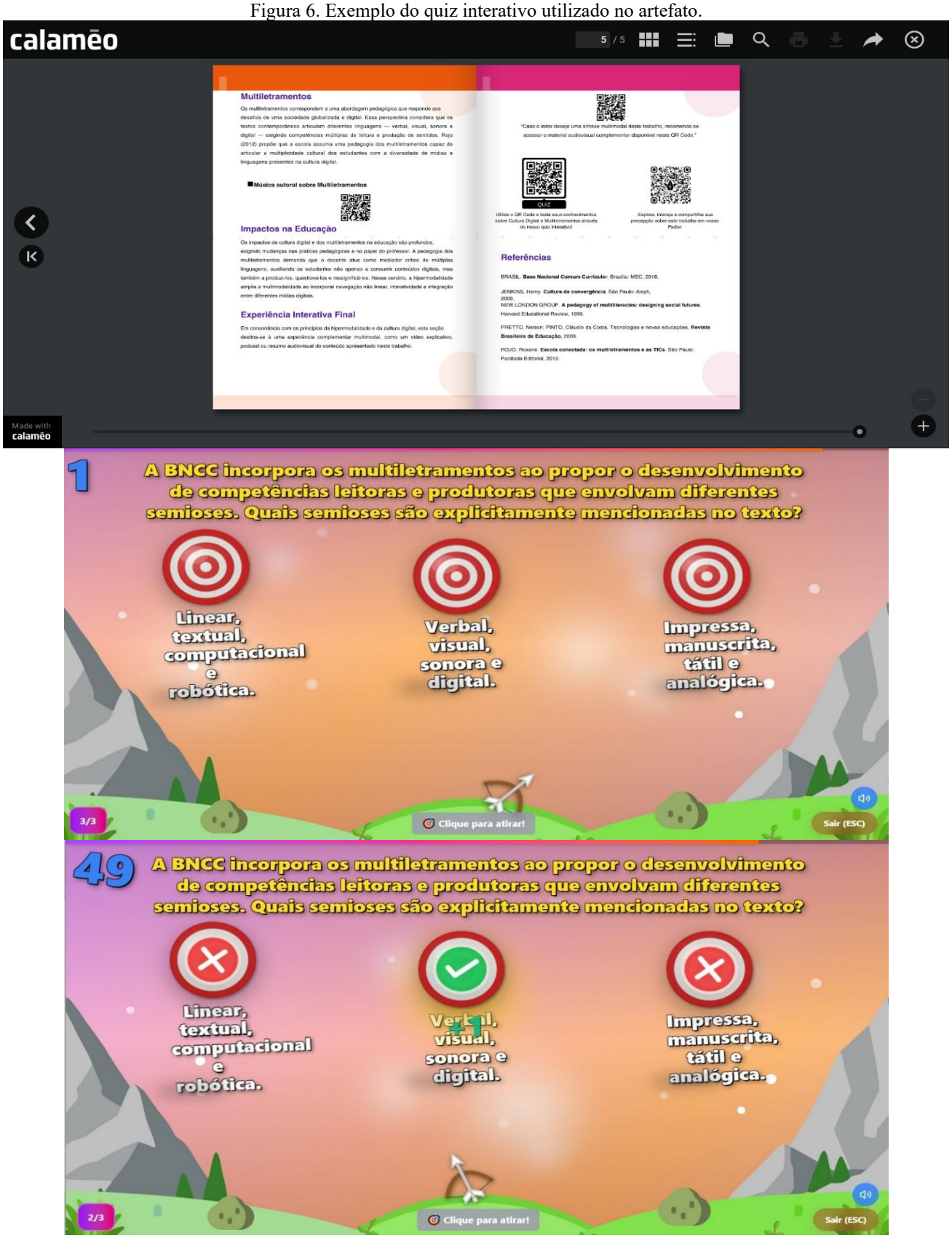
Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

Enquanto a multimodalidade se manifestava na presença articulada de diferentes linguagens, a hipermodalidade tornou-se perceptível na possibilidade de navegação, interação e participação proporcionada pelos recursos digitais incorporados ao artefato. O material deixou de ser apenas um produto destinado à leitura para tornar-se um espaço de exploração e construção de sentidos.

A criação do quiz interativo exemplifica esse processo. Diferentemente de um instrumento meramente avaliativo, o recurso foi concebido como estratégia de retomada e consolidação dos conteúdos trabalhados. O referido quis consistia em perguntas relacionadas ao conteúdo abordado ao longo da disciplina e presentes no artefato interativo.

A Figura 6 apresenta uma das telas do quiz interativo incorporado ao artefato digital.

Figura 6. Exemplo do quiz interativo utilizado no artefato.

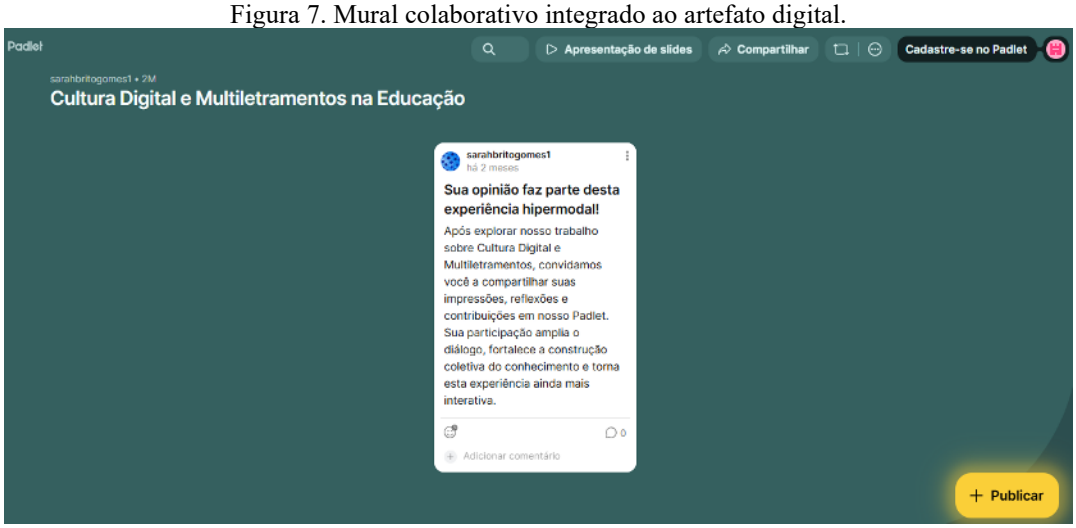


Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

Além do quiz, foi desenvolvido também um mural colaborativo que contribuiu para ampliar as possibilidades de participação. Ao permitir que os usuários registrassem percepções e comentários sobre o conteúdo, o recurso favoreceu uma dinâmica mais próxima das práticas colaborativas características da cultura digital, cujos comentários constituíram feedback e sugestões de aperfeiçoamento, o que pôde, inclusive, fazer com que os leitores assumissem uma postura de protagonismo na co-construção de novas versões da atividade.

A Figura 7 apresenta o mural colaborativo disponibilizado aos usuários para registro de percepções e comentários durante a navegação pelo artefato.

Figura 7. Mural colaborativo integrado ao artefato digital.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

Com o objetivo de sintetizar os recursos produzidos e suas respectivas finalidades pedagógicas, elaborou-se o Quadro 1.

Quadro 1. Recursos produzidos e respectivas finalidades pedagógicas

Recurso	Finalidade pedagógica	Princípio teórico
História em quadrinhos	Introduzir os conceitos de cultura digital de forma contextualizada e acessível.	Multiletramentos
Infográficos	Organizar visualmente os conceitos, sintetizando relações entre eles.	Multimodalidade
Vídeo explicativo	Complementar a apresentação dos conteúdos por meio da linguagem audiovisual	Multimodalidade
Música autoral	Favorecer a aprendizagem e engajamento do conteúdo por meio de linguagem artística	Autoria digital? e multiletramentos
QR Codes	Articular o material a conteúdos externos, ampliando os percursos de acesso	Hipertexto
Links de navegação	Possibilitar percursos de leitura não lineares no ambiente digital	Hipermodalidade
Quiz digital	Consolidar os conteúdos estudados, atribuindo papel ativo ao leitor	Hipermodalidade e interatividade
Mural colaborativo	Estimular participação, colaboração e o registro coletivo de percepções	Inteligência coletiva

Fonte: Elaborado pelos autores, 2026

4.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Embora desenvolvida em contexto de pós-graduação, a experiência relatada dialoga diretamente com os desafios enfrentados por professores da Educação Básica diante da incorporação das tecnologias digitais às práticas pedagógicas. Essa aproximação, contudo, pode não ser feita de modo automático. Se a produção de artefatos hipermodais exige do professor competências de autoria, curadoria e integração de linguagens, ela pressupõe igualmente condições materiais de trabalho que não estão universalizadas no sistema educacional brasileiro.

Em escolas situadas em contextos de baixa infraestrutura e conectividade intermitente além de limitação de equipamentos impõem questões adicionais à proposta: quais recursos permanecem acessíveis quando a conexão falha? De que modo garantir que a interatividade amplie a participação, em vez de produzir novas formas de exclusão? A própria composição do artefato desenvolvido oferece elementos para essa reflexão, uma vez que recursos como a história em quadrinhos e os infográficos preservam sua função comunicativa mesmo fora do ambiente digital, enquanto o quiz e o mural colaborativo dependem integralmente da conexão para operar.

Tais constatações não invalidam a proposta formativa, mas evidenciam que a apropriação da cultura digital pela escola é atravessada por desigualdades estruturais. Nesse sentido, a advertência de Pretto e Pinto (2006) adquire uma dimensão adicional: além de compreender criticamente os usos pedagógicos das tecnologias, o professor precisa considerar as condições concretas em que esses usos se tornam possíveis. Ronzani *et al.* (2025) reforçam essa perspectiva ao identificar lacunas persistentes

na articulação teórico-prática das competências digitais docentes, lacunas que se acentuam em contextos de menor infraestrutura.

Do ponto de vista da formação docente, a principal aprendizagem decorrente da experiência esteve relacionada à compreensão de que o uso pedagógico das tecnologias digitais envolve decisões didáticas, comunicacionais e metodológicas. A produção do artefato exigiu que os participantes refletissem continuamente sobre os objetivos educacionais pretendidos, os perfis dos possíveis usuários e as formas mais adequadas de apresentar os conteúdos.

Nesse sentido, a atividade contribuiu para deslocar a compreensão das tecnologias digitais como meras ferramentas de apoio, aproximando-as de uma perspectiva pedagógica fundamentada nos princípios dos multiletramentos. Conforme argumenta Rojo (2013), o professor contemporâneo é chamado a atuar como mediador e produtor de experiências de aprendizagem que articulem diferentes linguagens, culturas e formas de participação.

Outro aspecto formativo relevante refere-se ao caráter colaborativo da produção, o artefato não resultou da soma de contribuições individuais, mas de decisões negociadas coletivamente sobre quais linguagens mobilizar, como organizar a navegação e que formas de participação oferecer ao leitor. Cada escolha semiótica foi objeto de discussão entre os participantes, cujas trajetórias profissionais em diferentes níveis e componentes curriculares produziram perspectivas distintas sobre as mesmas questões.

Essa dinâmica aproxima a experiência da noção de inteligência coletiva formulada por Lévy (1999), na medida em que o conhecimento produzido emergiu da articulação entre saberes, e não de sua justaposição. Santana, Silva e Moreira (2022) observam movimento semelhante ao analisar a produção de objetos educacionais multi-hipermidiáticos, destacando que o exercício de autoria compartilhada mobiliza competências que a formação centrada no domínio de ferramentas não alcança.

Cabe registrar, ainda, que a colaboração não se restringiu ao grupo. Os comentários formulados por docentes e colegas durante as apresentações parciais foram incorporados às sucessivas reformulações do material, configurando um processo de construção aberto à interlocução. Tal abertura, característica das práticas colaborativas da cultura digital, constituiu ela própria um dos aprendizados da experiência.

Os resultados da experiência indicam que atividades voltadas à produção de artefatos digitais podem constituir espaços significativos de formação docente, especialmente quando associadas à reflexão crítica sobre os processos de criação, comunicação e aprendizagem. Ao vivenciarem o papel

de autores de um material hipermodal, os participantes tiveram a oportunidade de compreender, de forma prática, desafios que provavelmente encontrarão em suas próprias realidades educacionais.

Por fim, a experiência reforça a necessidade de que os processos de formação inicial e continuada de professores contemplem oportunidades concretas de criação, experimentação e reflexão sobre o uso pedagógico das tecnologias digitais. Em um contexto marcado pela ampliação das práticas comunicacionais mediadas por tecnologias, compreender as relações entre cultura digital, multiletramentos e produção de materiais educacionais torna-se um aspecto fundamental para o exercício da docência na contemporaneidade.

5 CONCLUSÃO

Este artigo teve como objetivo relatar e analisar a experiência de produção de um artefato digital hipermodal, desenvolvida no contexto da disciplina Fundamentos em Processos Inovadores e Culturas Digitais na Educação Básica, do Mestrado Profissional em Processos e Tecnologias Educacionais da UEPA. A proposta possibilitou aos participantes vivenciar, de forma prática e reflexiva, os desafios e as potencialidades envolvidos na articulação entre cultura digital, multiletramentos e produção de materiais educacionais.

Ao longo do processo, constatou-se que a construção de um artefato digital vai além da simples utilização de recursos tecnológicos. A experiência evidenciou a necessidade de compreender as especificidades das diferentes linguagens, os processos de interação característicos dos ecossistemas digitais e as possibilidades pedagógicas decorrentes da integração entre múltiplos modos de comunicação. Nesse sentido, a produção do material constituiu uma oportunidade de aproximação entre os referenciais teóricos estudados e as práticas de criação desenvolvidas pelos participantes.

Os resultados obtidos indicam que experiências formativas dessa natureza contribuem para o desenvolvimento de competências docentes relacionadas à autoria digital, à curadoria de informações, ao planejamento de experiências de aprendizagem e à utilização crítica das tecnologias digitais. Ao assumir o papel de produtores de conteúdo, os mestrandos foram levados a refletir sobre aspectos que ultrapassam o domínio técnico das ferramentas, envolvendo decisões pedagógicas, comunicacionais e metodológicas diretamente relacionadas ao exercício da docência na contemporaneidade.

A experiência também reforçou a relevância dos multiletramentos como perspectiva teórico-metodológica capaz de responder às demandas educacionais de uma sociedade marcada pela circulação de múltiplas linguagens e pela intensa presença das tecnologias digitais. A integração de textos, imagens, vídeos, recursos sonoros e ferramentas interativas demonstrou que a aprendizagem pode ser

favorecida quando diferentes formas de representação do conhecimento são mobilizadas de maneira intencional e articulada.

Além disso, o desenvolvimento do artefato permitiu compreender a hipermodalidade não apenas como característica técnica dos espaços digitais, mas como possibilidade de ampliação da participação, da interação e da construção colaborativa do conhecimento. Essa compreensão aproxima-se das discussões contemporâneas sobre a transformação do trabalho docente, uma vez que exige do professor novas formas de planejar, produzir e mediar processos de ensino e aprendizagem em contextos digitais.

Por fim, considera-se que iniciativas voltadas à produção de artefatos digitais podem constituir importantes estratégias de formação inicial e continuada de professores, especialmente quando associadas à reflexão crítica sobre os usos pedagógicos das tecnologias.

Como limitação, destaca-se que a experiência foi desenvolvida em um único contexto formativo, envolvendo um número reduzido de participantes, característica inerente aos relatos de experiência. Dessa forma, os resultados não possuem caráter generalizável, mas oferecem evidências relevantes para reflexões e futuras investigações sobre formação docente na cultura digital.

Espera-se que a experiência relatada possa contribuir para o fortalecimento de práticas formativas que valorizem a autoria, a criatividade, a colaboração e o desenvolvimento de competências necessárias à atuação docente em uma cultura cada vez mais digital, conectada e multimodal.

Em um cenário marcado pela expansão das tecnologias digitais e pela redefinição das práticas educativas, a formação docente demanda experiências que permitam aos professores não apenas utilizar recursos tecnológicos, mas compreender criticamente seus impactos sobre a produção do conhecimento, a comunicação e os processos de aprendizagem. Nessa perspectiva, a construção de artefatos digitais hipermodais configura-se como uma estratégia promissora para aproximar teoria e prática, fortalecendo a formação docente e contribuindo para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, colaborativas e coerentes com os desafios da cultura digital contemporânea.

Como perspectivas futuras, recomenda-se o desenvolvimento de estudos que investiguem a utilização de artefatos digitais hipermodais em diferentes contextos educacionais e níveis de ensino, bem como pesquisas que avaliem seus impactos sobre a aprendizagem, o desenvolvimento de competências digitais docentes e a inovação das práticas pedagógicas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BARBETA, Claudia. Narrativas digitais e textos multissemióticos: relato de intervenção pedagógica no ensino de língua portuguesa. **Texto Livre**, v. 16, p. 1-12, 2023. DOI: https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.46445.

BENVINDO, Luciana Lopes; ALVES, Maria Alice de Castro. Dos letramentos aos multiletramentos: possibilidades de uso das multimodalidades. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 9, ed. 3, v. 1, p. 115-123, mar. 2024. Disponível em: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/letramentos-aos-multiletramentos. Acesso em: 25 jul. 2026.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br. Acesso em: 25 mai. 2026.

DEMUNER, Jocelino Antonio; GONDIM, Francisco Jorge; KLAUCH, Jorge José; QUADROS, Solange Cassel Lopes de; SOUZA, Alysson Felype Martins. Cultura digital na educação: oportunidades e desafios. **Revista Aracê**, São José dos Pinhais, v. 6, n. 3, p. 4987-5000, 2024. Disponível em: https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/download/1196/1757/4788. Acesso em: 25 jul. 2026.

FOFONCA, Eduardo; SANTOS GARCIA, Marilene Santana dos; PEREIRA, Andrea Barbosa Gomes. O ensino de Língua Portuguesa no contexto da cultura digital. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 18, n. esp. 1, 2023. DOI: https://doi.org/10.21723/riaee.v18iesp.1.18509.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold, 2001.

LEMKE, Jay. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul./dez. 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NEW LONDON GROUP. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, v. 66, n. 1, p. 60-92, 1996.

PERIN, Eloni dos Santos; FREITAS, Maria do Carmo Duarte; COELHO, Taiane Ritta. Modelo de competência docente digital: revisão bibliométrica e de literatura. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 39, e35344, 2023. DOI: https://doi.org/10.1590/0102-469835344.

PRETTO, Nelson De Luca; PINTO, Cláudio da Costa. Tecnologias e novas educações. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 31, p. 19-30, jan./abr. 2006.

ROJO, Roxane (org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

RONZANI, S. G.; SANTOS, S. G. R. dos; PEIXOTO, S. J.; COLARES, I. de A.; NOGUEIRA, V. A. V.; SOUZA, M. de; CRUZ, H. N. da; ALMEIDA, K. E. M. de. Formação dos professores para o desenvolvimento de competências digitais no século XXI. **Revista Foco**, v. 18, n. 7, e9227, 2025. DOI: https://doi.org/10.54751/revistafoco.v18n7-086.

SANTANA, Neidson Dionísio Freitas de; SILVA, Obdália Santana Ferraz; MOREIRA, José António. A produção de objetos educacionais digitais multi-hipermidiáticos: exercício de autoria docente na formação. **Á Cordas & Letras**: Revista Digital dos Programas de Pós-Graduação do Departamento de Letras e Artes da UEFS, Feira de Santana, v. 23, n. 3, p. 343-356, set./dez. 2022. DOI: 10.13102/cl.v23i3.9109.

SANTOS, Silvana Maria Aparecida Viana; SOUSA, Antonio Luis da Silva; SANTOS, Adilio Silva; VERGINO, Denize; PEREIRA, Gabriella Leal; NASCIMENTO, Lúbia Bragança de Oliveira; DALMONECH, Priscila Freitas da Silva; CAROLA, Sonia Regina da Conceição. Cultura digital e o uso pedagógico das tecnologias. **Cadernos Cajuína**, v. 10, n. 5, e1418, 2025. DOI: https://doi.org/10.52641/cadcajv10i5.1418.

SARZI, Luciana Zimmer; RAMOS, Daniela Karine. Competências digitais em educação: distanciamentos e aproximações entre documentos nacionais e internacionais. **Momento – Diálogos em Educação**, v. 34, n. 1, p. 126-150, jan./abr. 2025. DOI: https://doi.org/10.63595/momento.v34i1.18276.

SOUZA, Sandra Cristina Morais de. Cibercultura e educação: uma revisão sistemática da literatura. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 68, p. 237-249, 2022. DOI: https://doi.org/10.12957/teias.2022.55310.