



**Projeto Resignificação  
de Práticas Pedagógicas:**  
o desenvolvimento dos  
multiletramentos no contexto  
pós-pandêmico em escolas de  
Educação Básica de Minas Gerais

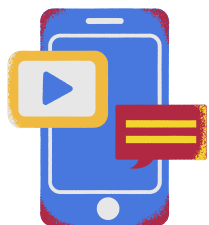
# **SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DO(A) PROFESSOR(A)**

## **MATERIAL 2: TECNOLOGIA E AUTOESTIMA**

# **2025**

**Material do(a)  
professor(a)**





# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Caro(a) professor(a),

Esta sequência de atividades, com o tema Tecnologia e autoestima, foi pensada para alunos(as) do Ensino Fundamental II, de modo mais específico, para turmas de 7º ano.

*Professor(a), esta atividade pode ser trabalhada também com outros anos, com as devidas adaptações.*

Com base no contexto pedagógico local, apresentado a seguir, foi elaborada uma proposta que busca aproximar o ensino de Língua Portuguesa das vivências e dos interesses dos(as) estudantes, considerando suas relações com a tecnologia e a imagem que têm de si próprios(as).



# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Contextualização

A escola para qual foram pensadas as atividades a seguir está localizada em um bairro periférico de uma cidade na região Sul de Minas Gerais<sup>1</sup>. As atividades foram planejadas para serem realizadas em uma turma de 7º ano composta por alunos(as) que, frequentemente, demonstram desinteresse quanto ao conteúdo tradicional, especialmente quando não percebem uma conexão direta com suas vivências. A turma tem uma tendência a querer ficar no celular durante as aulas<sup>2</sup>, refletindo sua dificuldade de prestar atenção ao conteúdo. Além disso, os(as) estudantes, habitualmente, fazem piadas uns com os outros e comparam suas vidas com a “vida perfeita” apresentada em muitos perfis de redes sociais.

<sup>1</sup>A escola participou do Projeto Ressignificação de práticas pedagógicas: o desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico em escolas de Educação Básica de Minas Gerais (Projeto Lalin-Fapemig, 2023), que teve apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (Fapemig).

<sup>2</sup>Para conhecer mais sobre o gênero GIF Comic, leia o capítulo CASTRO, Kreissiely. de; MELO, Guilherme.; DIAS, Jaciluz.; SILVA, Marta. Cristina. da. Boneco de posto em GIF comic: fronteiras borradas de gênero e análise a partir da GDV. In: BARROSO, Roberta. Santana.; FOFANO, Clodoaldo. Sanches, SILVA, Sinthia. Moreira.; LUQUETTI, Eliana. Crispim. França. (orgs.)



# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Contextualização

Considerando esse contexto, será trabalhado, na disciplina de Língua Portuguesa, o uso das linguagens verbal e imagética, a partir da análise do gênero GIF comic, um formato que dialoga com os interesses dos(as) alunos(as). Este formato reflete as formas contemporâneas de comunicação digital que os(as) estudantes, na faixa etária de 12 e 13 anos, consomem nas redes sociais. Hoje em dia, os jovens estão acostumados a consumir conteúdos rápidos, interativos e visualmente estimulantes, e o GIF é uma ferramenta amplamente utilizada para expressar emoções, reações e ideias de maneira dinâmica e instantânea.

O *GIF comic*<sup>3</sup> é uma combinação do formato de imagem animada (*Graphics Interchange Format* = Formato de Intercâmbio de Imagens)

**Letramentos múltiplos, multimodalidades e multiletramentos:** os usos da linguagem na era digital (Vol. 2), Tutóia: Editora Diálogos, 2021. Disponível para download gratuito em:

<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/642990>.



# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Contextualização

com a estrutura narrativa de uma comic (a palavra "comic" em inglês é usada para se referir a histórias em quadrinhos).

Normalmente, o GIF comic tem uma sequência curta de imagens em movimento (geralmente loops curtos), que podem adicionar humor e expressividade de uma maneira visualmente atraente. Eles se tornaram populares, principalmente, nas redes sociais, pela sua capacidade de transmitir emoções e ideias de forma compacta e impactante.

A proposta visa fortalecer os estudos sobre os efeitos de humor e ironia, além de promover reflexões sobre o impacto das redes sociais na autoimagem e na comparação social.





# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Contextualização

Essa abordagem busca explorar a relação entre linguagem e humor, motivando os(as) estudantes a refletirem sobre como a tecnologia influencia a forma como se expressam e percebem a si mesmos(as). Esse material busca incentivar o engajamento e proporcionar uma aprendizagem contextualizada.





# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Conteúdo geral a ser trabalhado

Compreensão do gênero textual GIF comic, que combina imagem, texto e humor, para transmitir mensagens de forma criativa. Serão explorados aspectos como o uso de linguagens verbal e imagética, a ironia e o humor, além de promover uma reflexão crítica sobre os impactos das redes sociais e da comparação social na autoestima dos jovens.

O GIF comic escolhido para a análise se chama *Muito bem, borboletinha* e foi elaborado pelo cartunista Franchesco ou, como é conhecido nas redes sociais, "Frachecu", um ilustrador e designer gráfico de São Paulo.

Conheça o GIF Comic *Muito bem, borboletinha*, disponível no link:

[https://www.instagram.com/p/CdOFMyRryGU/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CdOFMyRryGU/?img_index=1) (Acesso em: 8 mar. 2025).





# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Conteúdo geral a ser trabalhado

**Figura 1** - Perfil do cartunista Franchesco no Instagram.



**Fonte:** <https://www.instagram.com/frachecu/>. Acesso em: 11 mar. 2025. Acesse o QRCode para ver a fonte:





# Tecnologia e autoestima \_reflexão linguística



## Conteúdo geral a ser trabalhado

**Figura 2** - Primeiro quadro do GIF comic *Muito bem, borboletinha*.



**Fonte:** <https://www.instagram.com/frachecu/>. Acesso em: 11 mar. 2025. Acesse o QRCode para ver a fonte:





## TURMAS



# INDICADAS

---

A sequência de atividades foi planejada para alunos(as) do 7º ano do Ensino Fundamental II, com idades entre 12 e 13 anos. Esta etapa escolar é ideal para o desenvolvimento do pensamento crítico dos(as) estudantes, ajudando-os(as) a refletir sobre a própria identidade e os impactos das redes sociais em suas vidas. A proposta está alinhada às competências da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018), com foco no uso da linguagem para expressão de ideias e reflexões, além da análise crítica de textos multimodais, como os *GIF*.



# OBJETIVO

**Refletir sobre os efeitos das redes sociais na construção da imagem pessoal;**

•REC

## **Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos**

1.(EF67LP08) Identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, gifs, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, sites na internet etc.

## **Critérios de Avaliação**

**Reflexão crítica:** Avaliar a capacidade dos(as) estudantes de refletir criticamente sobre como as redes sociais influenciam a sua autoimagem e suas relações sociais;



# OBJETIVO

**Analisar e interpretar GIFs comics, reconhecendo suas características e os efeitos de humor utilizados por esse gênero;**

•REC

## 🎯 **Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos**

(EF69LP05) **Inferir e justificar, em textos multissemióticos** – tirinhas, charges, memes, **gifs**, etc. –, o **efeito de humor**, ironia e/ou crítica pelo uso ambíguo de palavras, expressões ou imagens ambíguas, de clichês, de recursos iconográficos, de pontuação, etc.

## **Critérios de Avaliação**

**Escrita:** Avaliar a escrita dos(as) alunos(as), no resumo do GIF Comic, bem como a compreensão do gênero e interpretação da mensagem final;



# OBJETIVO

Compreender a relação entre tecnologia, autoestima e comparação social, especialmente nas redes sociais;

• REC

## Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos

(EF67LP30) **Criar narrativas ficcionais**, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, **histórias em quadrinhos, dentre outros**, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

## Critérios de Avaliação

**Participação:** Avaliar o nível de participação dos(as) alunos(as) nas discussões, refletindo sobre o impacto das redes sociais na autoestima e na forma como eles se expressam nas plataformas digitais;



# OBJETIVO

**Criar GIFs comics que expressem suas percepções sobre autoestima, autoimagem e humor, utilizando as linguagens verbal e imagética de forma criativa.**

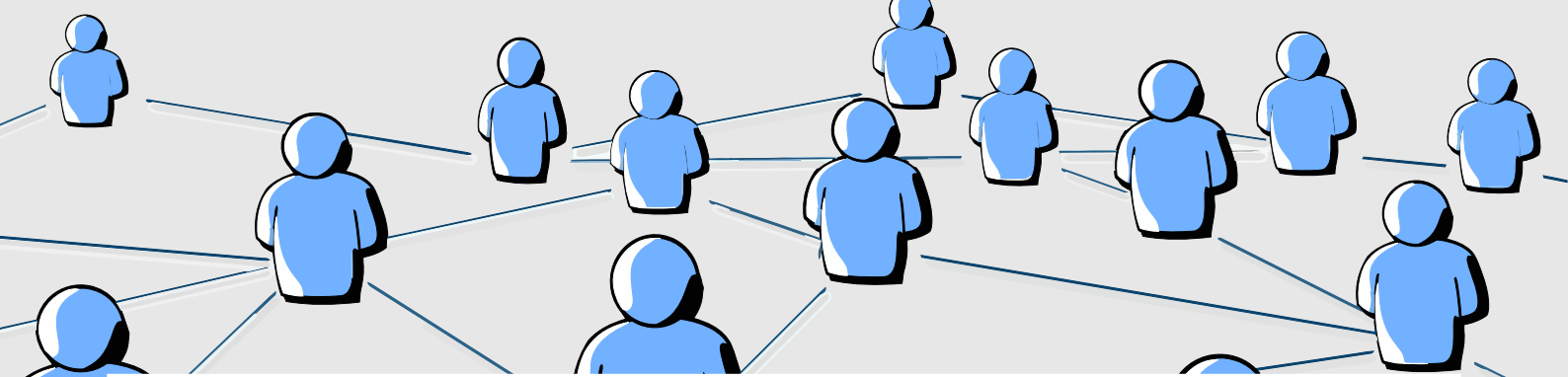
•REC

## 🎯 **Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos**

(EF69LP44) **Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários**, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção.

## **Critérios de Avaliação**

**Criatividade nos GIFs comics:** Observar como os alunos utilizam as linguagens verbal e imagética e se fazem isso de forma criativa, refletindo sobre os conceitos de humor e comparação social.



Aula	DESCRIÇÃO
<b>Aula #1</b>	<p>Introdução ao tema e análise do <i>GIF comic</i></p> <p>Professor(a), inicialmente, converse com os(as) alunos(as) sobre o que é um <i>reel</i> e sua relação com o compartilhamento de conhecimento.</p>
<p>Professor(a), inicie a aula apresentando o tema <b>Tecnologia e autoestima</b>, foque nas redes sociais e na comparação social que muitas vezes fazemos com o que observamos na <i>internet</i>.</p> <p>Explique aos(as) alunos(as) o que é autoestima (é a avaliação que uma pessoa faz de si mesma, incluindo suas qualidades, defeitos, habilidades e valor pessoal).</p> <p>Explique o formato de <i>GIF comic</i>, que une os gêneros história em quadrinhos (HQ ou comic, em inglês) e GIF (vem do inglês <i>Graphics Interchange Format</i>, que pode ser traduzido como "formato para intercâmbio de gráficos"), e como este gênero integra o texto verbal e a imagem de maneira criativa.</p> <p>Exiba o exemplo Muito bem, borboletinha (Franchesco, 2022), que é um GIF comic que aborda a autoestima de maneira humorística, utilizando um vídeo real contextualizado por uma história em quadrinhos, a fim de promover uma reflexão.</p> <p>Incentive os(as) estudantes a refletirem sobre o exemplo, discutindo com eles(as) sobre fazer comparações.</p>	

# Aula #1



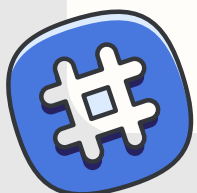
Perguntas para discussão:

**1. De que maneira os GIF comics podem contribuir com a maneira como nos comunicamos nas redes sociais?**

Resposta: Os *GIF comics* combinam imagem, vídeo, animação e texto verbal, para transmitir mensagens de forma rápida e com apelo visual. Eles podem ser utilizados para que as pessoas compartilhem suas emoções, reações ou pensamentos de maneira simples e divertida, sem precisar usar muitas palavras.

**2. Como podem ser descritos os personagens nesse *GIF comic*?**

Resposta: Nos quatro primeiros quadrinhos, os personagens do *GIF comic* podem ser identificados a partir dos balões de diálogo. Há duas personagens, uma lagarta verde em cima de um galho e uma borboleta roxa voando próximo à lagarta. No quinto quadrinho, identificamos a lagarta verde sendo cuidada por uma pessoa durante algumas semanas, até que alcance seu processo natural de virar uma borboleta. No sexto e último quadrinho, identificamos a personagem lagarta, porém já transformada em uma borboleta.

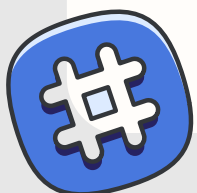


# Aula #1



## 3. Faça um resumo sobre o que acontece nesse **GIF comic**.

Resposta: No início do quadrinho há duas personagens conversando, uma lagarta e uma borboleta. A lagarta diz que gostaria de ter tudo que a borboleta tem. No quadrinho seguinte, a lagarta diz que é "tão miudinho", se comparando com o tamanho da borboleta, e interrompe a borboleta dizendo que "é só questão de tempo", mas a borboleta insiste e começa a explicar que "não só isso". No terceiro quadrinho, a borboleta explica que além da questão de tempo, a lagarta tem que saber se está disposta a passar pelo processo para que no fim consiga viver o que deseja. No quarto quadrinho, a lagarta diz "vou fazer um pouquinho a cada dia para ver no que dá", mostrando que terá paciência para passar pelo processo de sua transformação. No quinto quadrinho, há todas as etapas da vida de uma lagarta, até chegar no estágio final onde acontece a metamorfose para virar uma borboleta. E, no último quadrinho, vemos a transformação da lagarta em uma borboleta verde. Ela finaliza dizendo que assim como aconteceu com ela, também existe uma versão melhor de nós nos esperando e nos motiva a ir atrás dela.



# Aula #1



**4. Você já usou *GIF* para se expressar *on-line*? Que tipos de *GIF* mais utiliza e em quais contextos?**

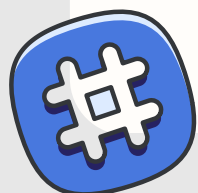
## O que é um *GIF*?

*GIF* (*Graphics Interchange Format*) é um **formato de imagem digital** que suporta **animações curtas e sem som**. Ele pode **exibir uma sequência de imagens** (quadros) **em loop**, criando a sensação de movimento. É amplamente utilizado na internet **para expressar emoções, reações e ideias de forma rápida e visual**, sendo uma forma popular de comunicação nas redes sociais.

Resposta: Resposta pessoal. Motive os(as) alunos(as) a compartilharem suas experiências.

**5. O que você percebe sobre a imagem que as pessoas apresentam nas redes sociais? Ela é realista ou tende a ser idealizada?**

Resposta: A imagem das pessoas nas redes sociais geralmente é idealizada. Muitos usuários compartilham apenas os melhores momentos de suas vidas, utilizando filtros, edições e poses para criar uma aparência mais atraente ou bem-sucedida do que a realidade.

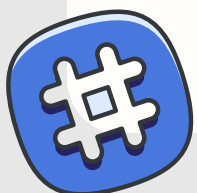


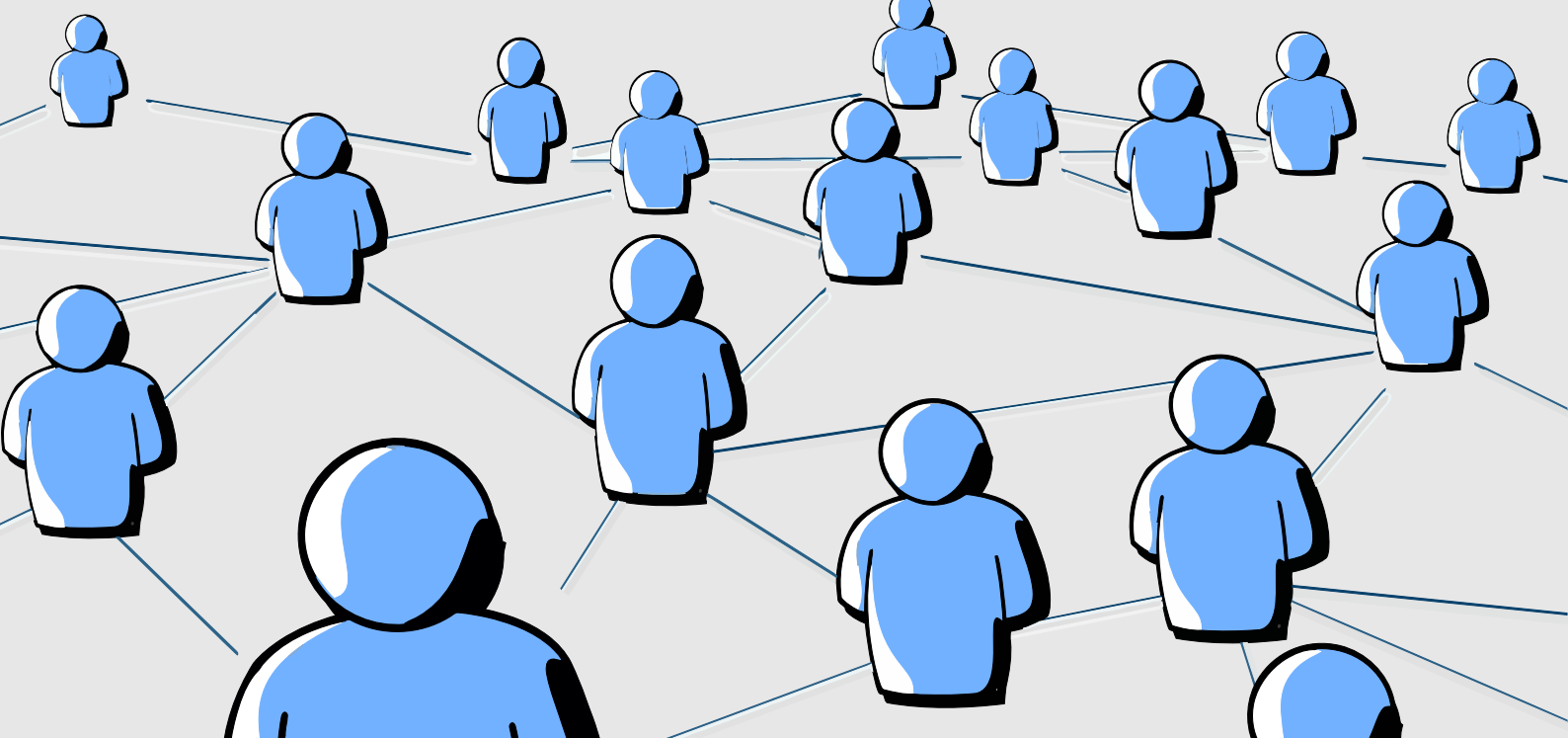
# Aula #1



## **6. Que reflexão esse GIF comic pode gerar sobre a comparação entre nós e as pessoas nas redes sociais?**

Resposta: Esse *GIF comic* pode gerar a reflexão de que cada pessoa tem o seu próprio tempo e processo de transformação na vida, e que não precisamos nos comparar aos outros porque está tudo bem em não sermos iguais. A transformação leva tempo e exige paciência, e é importante respeitarmos o nosso caminho até a transformação, sem criar uma pressão para ser como os outros. Nas redes sociais, muitas vezes, somos expostos a imagens e histórias de pessoas que parecem ter tudo o que desejamos: corpos perfeitos, vidas sem problemas e sucesso. No entanto, essas representações, muitas vezes, são idealizadas, deixando de refletir a realidade de todo o processo envolvido. Quando nos comparamos com essas imagens perfeitas, podemos sentir que estamos “ficando para trás” ou que não somos bons o suficiente, como a lagarta estava se sentindo. Mas, assim como a borboleta orientou a lagarta, não devemos nos cobrar para alcançar um “ideal” e, sim, entender que a jornada de cada pessoa é única e deve ser respeitada.





<i>Aula</i>	<b>DESCRIÇÃO</b>
<b>Aula #2</b>	<p>Reflexão sobre a comparação social e a construção da autoestima nas redes sociais. Início das produções textuais.</p> <p>Professor(a), nesta aula promova uma reflexão mais profunda sobre como as redes sociais influenciam a autoestima dos jovens. Explique o conceito de "comparação social" (ato de avaliar-se comparando-se com outras pessoas) e como ela pode afetar a maneira como nos vemos e nos relacionamos com os outros.</p>

# Aula #2



Inicie a discussão com perguntas como:

**1. Como você se sente ao ver fotos ou publicações de outras pessoas nas redes sociais?**

Resposta: Resposta pessoal. Motive os(as) alunos(as) a compartilharem suas experiências.

**2. Você já se sentiu pressionado(a) a mostrar algo perfeito nas suas redes sociais? Como isso afeta a sua autoestima?**

Resposta: Resposta pessoal. Motive os(as) alunos(as) a compartilharem suas experiências.

**3. Por que acreditamos que as pessoas nas redes sociais têm uma vida mais "perfeita" do que a nossa?**

Resposta: Acreditamos que as pessoas nas redes sociais têm vidas "perfeitas" porque elas compartilham apenas os melhores momentos, cuidadosamente selecionados e editados com filtros. As redes sociais funcionam como uma "vitrine" em que as pessoas escolhem mostrar apenas o que é positivo, como viagens, conquistas e momentos felizes, enquanto os desafios e as dificuldades são ocultados. Isso nos leva a comparar nossas vidas comuns e cheias de desafios com essas versões editadas da realidade.





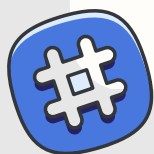
Os algoritmos priorizam conteúdos chamativos e visualmente atraentes para criar uma ilusão psicológica que reforça essa percepção de que tudo é mais “perfeito”.

#### **4. O que podemos fazer para ter uma relação mais saudável com as redes sociais e a nossa imagem pessoal?**

Resposta: Para ter uma relação mais saudável com as redes sociais e nossa imagem pessoal, podemos:

- Consumir com consciência: Lembrar que as postagens mostram apenas recortes da vida real e evitar comparações irreais.
- Reduzir o tempo de uso: Estabelecer limites para o tempo gasto nas redes.
- Praticar o autocuidado: Focar no bem-estar fora das redes, cultivando hábitos saudáveis e relações reais.
- Refletir sobre o impacto emocional: Se as redes causam ansiedade ou baixa autoestima, fazer pausas e avaliar o que precisa mudar.

Após a reflexão, separe os(as) estudantes em grupos (livre escolha de quantidade) para que eles(as) criem seus próprios *GIF comics* sobre autoestima e comparação social. Sugira que os alunos(as) expressem de maneira criativa como se sentem em relação às redes sociais e à construção da imagem pessoal, utilizando o humor.





Professor(a), você pode deixar que os(as) alunos(as) comecem a atividade em sala e terminem em casa para que façam pesquisas e caprichem nos desenhos. Ou, se preferir, mostre a eles(as) sites como o Canva, para que criem uma sequência de *GIF* (assim como no exemplo).

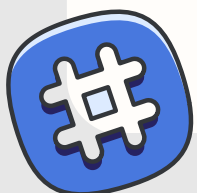
Sugestão de *GIF* que mostre uma situação de comparação nas redes sociais, destacando o impacto emocional, que brinque com a ideia de perfeição nas redes sociais e mostre como a realidade pode ser diferente. E, por último, que demonstre como podemos ser mais realistas e positivos nas redes sociais.

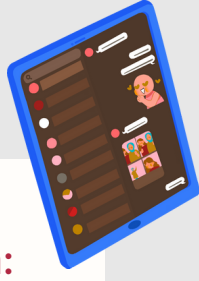
Neste último momento da aula, acompanhe as produções dos(as) alunos(as) durante a elaboração dos *GIF* comics e, se for necessário, leve outros exemplos para que eles(as) se inspirem.

Professor(a), nesta atividade podem ser utilizados, como exemplos, outros *GIF* comics. Sugerimos o uso de outros *GIF* comics no Instagram do cartunista Frachecu, como:

- Jovem dando banho no cachorro. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C5jhgdv60t/?img\\_index=4](https://www.instagram.com/p/C5jhgdv60t/?img_index=4).

Acesso em: 10 de março de 2025. Acesse pelo QRCode:

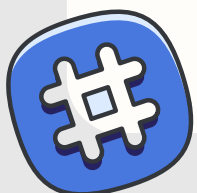


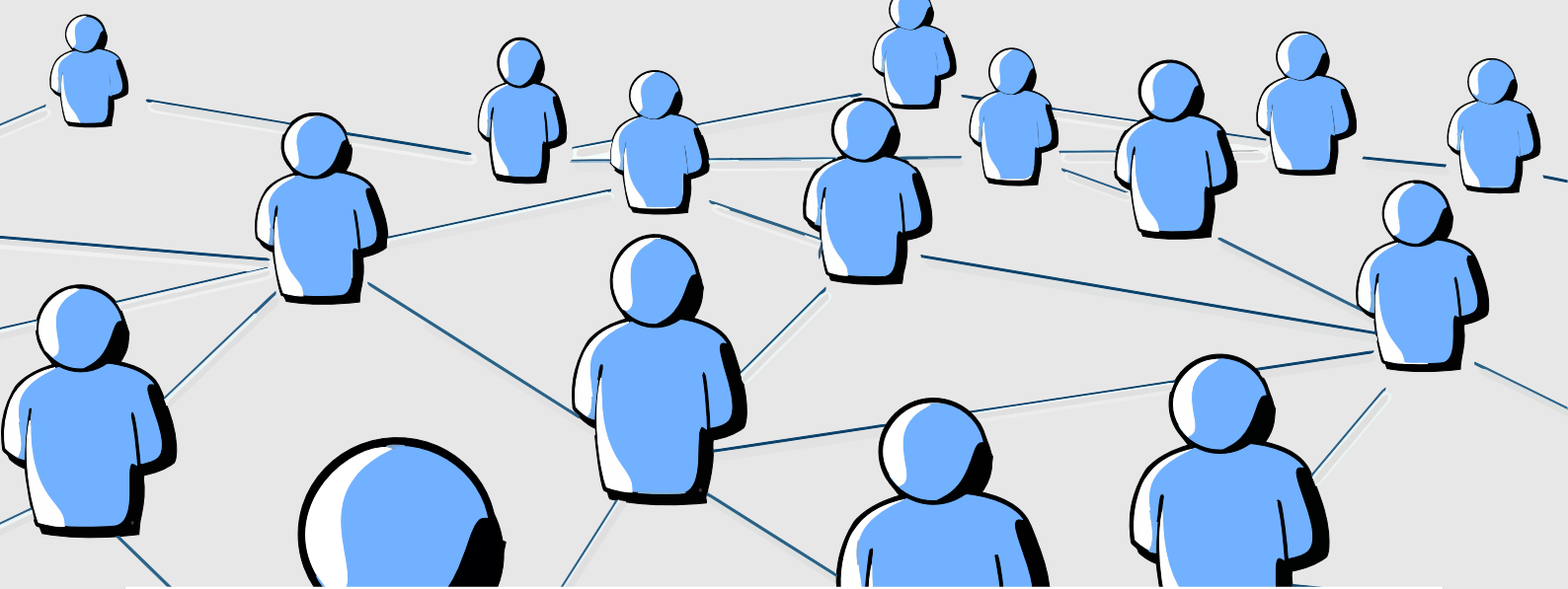


- Zé Roberto agrodog. Disponível em:  
[https://www.instagram.com/p/C4eACYovQ5m/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C4eACYovQ5m/?img_index=1).  
Acesso em: 10 de março de 2025. Acesse pelo QRCode:



- Menino na bicicleta. Disponível em:  
[https://www.instagram.com/p/CYrGxl4Lc2d/?igsh=MXJhcm44MXIhbXh1NA%3D%3D&img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CYrGxl4Lc2d/?igsh=MXJhcm44MXIhbXh1NA%3D%3D&img_index=1). Acesso em: 10 de março de 2025. Acesse pelo QRCode:





*Aula*

**DESCRIÇÃO**

**Aula #3**

Continuação das produções de *GIF comics* e apresentação dos trabalhos

Professor(a), nesta última aula, os(as) alunos(as) irão finalizar as produções e apresentá-las para os(as) colegas. Antes de iniciar essa etapa final, revise os pontos discutidos nas aulas anteriores, como a crítica à comparação social e a importância do cuidado com as redes sociais. Após isso, os(as) alunos(as) terão tempo para finalizar suas produções.

Após as produções serem finalizadas, cada grupo ou aluno(a) deverá apresentar seu trabalho para a turma, explicando a ideia por trás de seu GIF comic e como ele reflete a relação entre autoestima, tecnologia e redes sociais.

# Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada. **Caderno comunicação e uso de mídias**. Brasília: MEC, 2009. (Série Mais Educação). Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2023/07/Comunicacao-e-Uso-de-Midias.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2025.

CASTRO, Kreissiely. de; MELO, Guilherme.; DIAS, Jaciluz.; SILVA, Marta. Cristina. da. Boneco de posto em GIF comic: fronteiras borradas de gênero e análise a partir da GDV. In: BARROSO, Roberta. Santana.; FOFANO, Clodoaldo. Sanches, SILVA, Sinthia. Moreira.; LUQUETTI, Eliana. Crispim. França. (orgs.) **Letramentos múltiplos, multimodalidades e multiletramentos: os usos da linguagem na era digital (Vol. 2)**, Tutóia: Editora Diálogos, 2021. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/642990>. Acesso em: 8 mar. 2025.

# Referências

FRANCESCO. **Muito bem, borboletinha.** [s.l.]: 6 mai. 2022.

Instagram: @frachecu. Disponível em:

[https://www.instagram.com/p/CdOFMyRryGU/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/p/CdOFMyRryGU/?img_index=2).

Acesso em: 7 mar. 2025.

PROJETO LALIN-FAPEMIG. **Ressignificação de práticas pedagógicas:** o desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico em escolas de Educação Básica de Minas Gerais. Projeto de pesquisa (Chamada CNPq/MCTI Nº 10/2023).

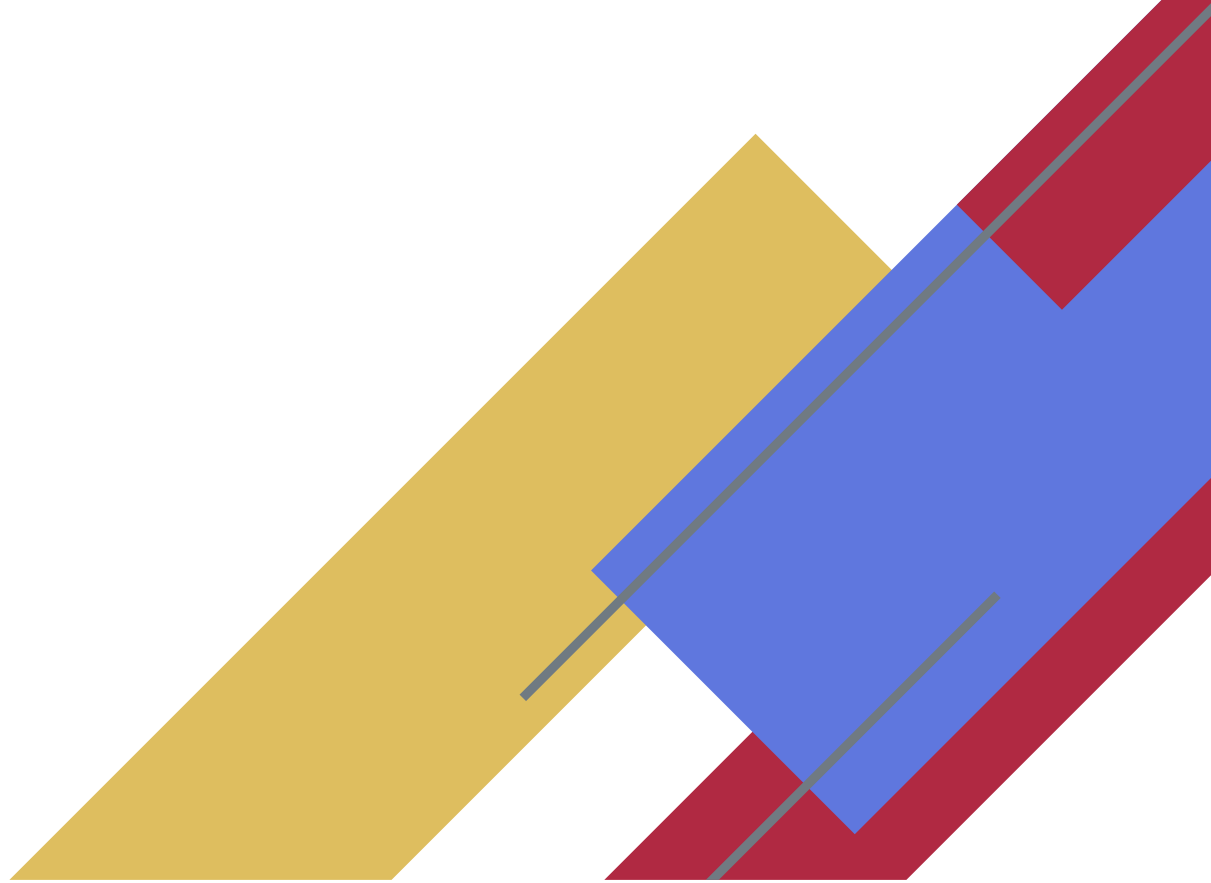
LALIN. Universidade Federal de Ouro Preto, 2023. Disponível em:

[https://docenciaemlinguagens.ufop.br/wp-content/uploads/2023/07/Anexo\\_1\\_Projeto\\_de\\_pesquisa-1-1.pdf](https://docenciaemlinguagens.ufop.br/wp-content/uploads/2023/07/Anexo_1_Projeto_de_pesquisa-1-1.pdf).

Acesso em: 19 fev. 2025.

YOUTUBE (org.). **Uso aceitável no YouTube.** [s.d.]. Disponível em:

[https://www.youtube.com/intl/ALL\\_br/howyoutubeworks/policies/copyright/#copyright-exceptions](https://www.youtube.com/intl/ALL_br/howyoutubeworks/policies/copyright/#copyright-exceptions). Acesso em: 19 fev. 2025.



## **Projeto Resignificação de Práticas Pedagógicas**

O desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico  
em Escolas de Educação Básica de Minas Gerais



# **2025**

**Material do(a) professor(a)**