

# “E Se Flix”: Produção Textual e Tecnologias Digitais no Ensino Fundamental

Natália Ubirajara Silva<sup>1,2</sup>, Rafaela Ribeiro Jardim<sup>1,3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Porto Alegre – RS – Brasil

<sup>2</sup> Secretaria Municipal de Educação (SMED) – Porto Alegre – RS – Brasil

<sup>3</sup> Instituto Federal do Rio Grande do Sul - Bento Gonçalves – RS – Brasil

natalia.usilva@educar.poa.br, rafaela.jardim@ifrs.edu.br

**Abstract.** *This article presents the “E Se Flix” project, a proposal that fostered dialogue between Portuguese Language and Computing within the context of elementary education. Developed with eighth-grade students from the public school system, the project involved the creation of synopses and covers for non-existent films, published in a simulated streaming platform. The objective of the project was to promote interaction and creative processes from a Vygotskian perspective, fostering authorship and imagination through digital information and communication technologies.*

**Resumo.** *O presente artigo apresenta o projeto “E Se Flix”, proposta que promoveu o diálogo entre Língua Portuguesa e Computação no contexto do Ensino Fundamental. Desenvolvido com estudantes do oitavo ano da rede pública, o projeto propôs a criação de sinopses e capas de filmes inexistentes, divulgadas em uma simulação de streaming. O objetivo do projeto foi promover a interação e a criação na perspectiva vigotskiana, desenvolvendo a autoria e a imaginação por intermédio das tecnologias digitais de informação e comunicação.*

## 1. Introdução

O projeto “E Se Flix” é uma iniciativa pedagógica desenvolvida na EMEF Prof. Anísio Teixeira, situada na zona sul de Porto Alegre (RS), dentro da disciplina de Língua Portuguesa. O conceito central do projeto consistiu na criação de uma versão *mockup* (simulada) de um serviço de *streaming* baseado nas possibilidades: em vez de apresentar filmes existentes, o catálogo é inteiramente composto por sinopses de obras cinematográficas imaginárias, concebidas e desenvolvidas pelos próprios alunos.

A motivação surgiu da hipótese literária de Ray Bradbury, segundo o qual “E se é um termo essencial para muitas [...] histórias” (Bradbury, 2020, p. 11), e das biografias e resumos fictícios de Jorge Luis Borges (2007), criou-se um catálogo do que poderia ter sido, trazendo a escrita como espaço de invenção. O projeto integrou literatura, gêneros textuais como ferramentas de aprendizagem (Schneuwly; Dolz, 1999; Brasil, 2018) e cultura digital (Brasil, 2022).

## 2. Objetivo Geral e Objetivos Específicos

O projeto teve como objetivo geral promover a interação (Vigotski, 2007) e a criação (Vigotski, 2009; Papert, 2008; Resnick, 2020) dentro da disciplina de Língua

Portuguesa por intermédio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TICs), proporcionando uma experiência de aprendizagem relevante para os estudantes.

Os objetivos específicos foram: Desenvolver a autoria e a imaginação; Compreender e analisar a estrutura da sinopse, produzindo texto de acordo com as características desse gênero textual; Utilizar plataforma de criação visual para edição, diagramação e integração entre texto e imagem; Utilizar assistentes de Inteligência Artificial (IA) generativa na criação de imagens, criando *prompts* e refinando-os de acordo com suas necessidades; Valer-se das tecnologias digitais de informação e comunicação (TICs) para articular texto e imagem.

### **3. Público-alvo**

Estudantes de duas turmas de oitavo ano do Ensino Fundamental de uma escola da Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre, num total de 52 estudantes.

### **4. Habilidades Exploradas**

Dentro da disciplina de Língua Portuguesa, foram exploradas habilidades relacionadas à leitura literária, à produção de textos em diferentes gêneros, à construção de sentidos e ao uso expressivo da linguagem:

1. (EF69LP51) Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.

(EF08LP04) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: ortografia, regências e concordâncias nominal e verbal, modos e tempos verbais, pontuação etc. (Brasil, 2018).

No campo da Computação, foram mobilizadas habilidades relacionadas à criação, publicação digital, ética e uso responsável das TICs:

1. (EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.
2. (EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
3. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais (Brasil, 2022).

### **5. Recursos e Materiais Utilizados**

Para o projeto, foram utilizados os seguintes recursos: caderno (para realizar os registros de rascunhos e planejamentos); trinta Chromebooks com acesso à rede de Internet; plataformas Canva for Education, Gemini e Wix.

## 6. Metodologia

A metodologia desenvolveu-se em etapas. Na primeira delas, realizou-se a leitura do texto “Dançando para não estar morto”, de Ray Bradbury (2020). A partir da reflexão sobre o “E se?” como estímulo à imaginação, os alunos foram desafiados a elaborar no caderno, individualmente, uma lista com 15 hipóteses narrativas iniciadas pela mesma expressão, desenvolvendo a criatividade. Em seguida, os alunos tiveram contato com elementos da ficção de Jorge Luis Borges (2007), compreendendo como o autor criava universos a partir de resenhas e catálogos de obras inexistentes. Com base no modelo borgiano, apresentou-se a proposta de criação de sinopses de filmes imaginários. Para isso, os alunos revisitaram suas listas de hipóteses e selecionaram as mais promissoras para aprofundamento. Na terceira etapa, procedeu-se à produção de sinopses de filmes imaginários, exercitando a habilidade de concisão e a transposição de um gênero (lista de ideias) para outro (sinopse), o que exigiu dos estudantes clareza, objetividade e respeito às características do gênero.

Com a escrita no caderno finalizada, os alunos digitaram as sinopses na plataforma Canva, com *feedback* imediato da professora. Em seguida, realizou-se a produção das capas dos filmes por meio de assistentes de Inteligência Artificial (IA) generativa, utilizando as sinopses textuais como *prompts* para a geração de imagens livres de direitos autorais. Quando necessário, os estudantes refinaram os *prompts* a fim de garantir capas adequadas, seja adicionando elementos, seja reduzindo o *input* ao essencial. Na figura 1, exemplifica-se uma capa genérica, gerada a partir de um *prompt* com poucas especificações:

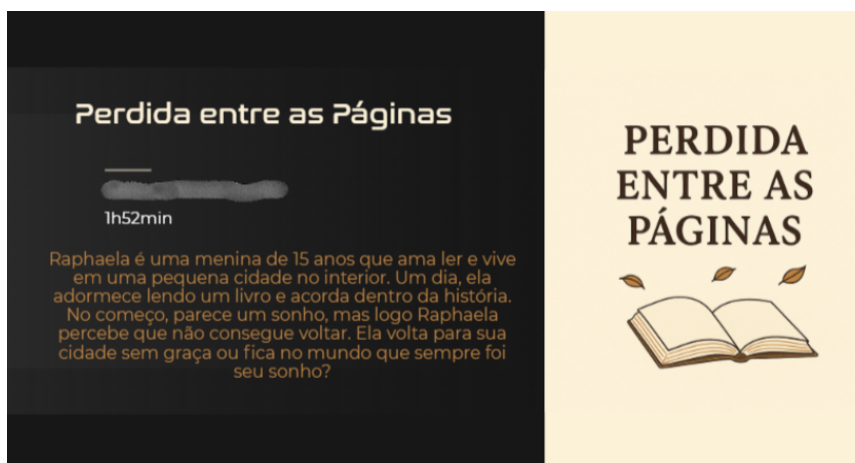


Figura 1. Sinopse digitada no Canva e capa gerada por IA generativa

Na figura 2, temos um exemplo no qual o autor detalhou quais aspectos da sinopse deveriam aparecer na imagem de capa, salientando pontos-chave de seu filme fictício:

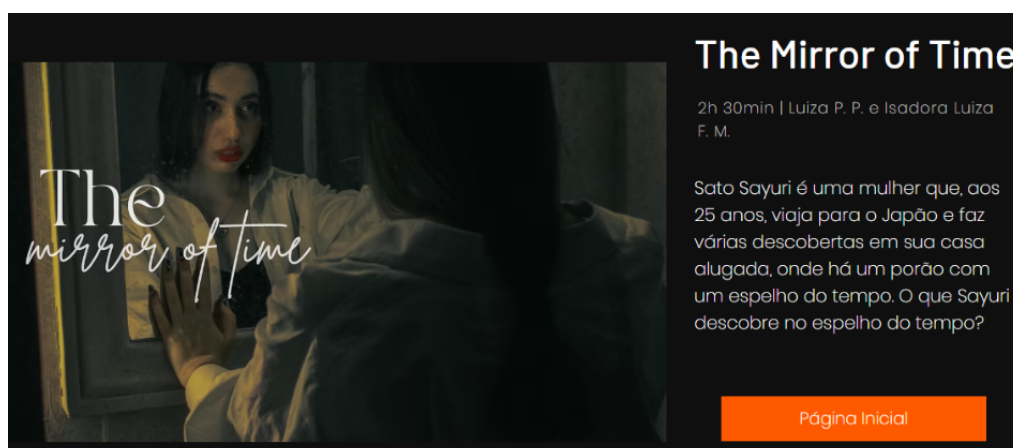


**Figura 2. Sinopse digitada no Canva e capa gerada por IA generativa**

A utilização de imagens por IA permitiu a criação de capas realistas e também serviu como ponto de discussão acerca do uso ético de imagens. A criação de capas por meio desse recurso evitou que fossem buscadas na *Web* imagens protegidas por direitos autorais. Na sexta etapa, todas as sinopses e capas foram compiladas na plataforma Wix, gerando uma versão simulada de um serviço de *streaming*. Para agilizar processos e garantir a padronização e a consistência da interface, a implementação das sinopses e capas na plataforma foi realizada pela professora, sempre submetendo os resultados provisórios aos estudantes, que apresentavam seus *feedbacks*. Na etapa de finalização, uma estudante gravou um vídeo de capa para o site e realizou-se coletivamente a seleção do nome do *streaming* mediante votação. Nas figuras 3 e 4, é possível visualizar duas das capas mais populares entre os estudantes:



**Figura 3. “De repente, 1 metro”**



**Figura 4. "The Mirror of Time"**

Um ponto decidido coletivamente refere-se à identificação dos autores. Embora os responsáveis assinem, no ato da matrícula na escola, um termo autorizando a divulgação das produções dos estudantes, o site extrapola o ambiente escolar. Os alunos, porém, gostariam de ser reconhecidos como autores das sinopses. Após discutir essa questão com os estudantes, optou-se pelo uso do prenome, abreviando-se o sobrenome. Essa decisão mostrou-se acertada, pois um dos maiores atrativos para os estudantes de outras turmas da escola foi a verificação da autoria de cada sinopse acessada.

## **7. Resultados e Avaliação**

O catálogo digital (<https://nataliausilva.wixsite.com/e-se-flix>) foi socializado no ambiente escolar por meio das redes sociais e de folhetos. Também foram realizadas visitas a outras turmas da escola, validando o trabalho dos alunos e promovendo a interação de suas criações com o público-leitor. O projeto foi selecionado pela Direção da escola como representante no IV Salão de Iniciação Científica da Rede Municipal de Porto Alegre, expandindo o alcance do trabalho. A avaliação ocorreu de forma contínua e processual, priorizando o desenvolvimento das aprendizagens ao longo de todas as etapas do projeto. Mais do que mensurar o produto final, buscou-se acompanhar o percurso dos alunos desde a criação das hipóteses até a publicação das sinopses e das capas na plataforma. Nessa proposta, percorreu-se o círculo da atividade criativa da imaginação (Vigotski, 2009): os conhecimentos prévios acerca da sinopse foram hauridos da realidade, por meio da experiência e de exemplos fornecidos pela professora; em seguida, esses conhecimentos foram reelaborados (dissociação e associação) pelos estudantes, transformando-se em produtos da imaginação; finalmente, recombinações, eles retornaram à realidade (crystalização), modificando-a por meio da escrita e da divulgação ao público-leitor. O projeto permitiu que os estudantes se tornassem produtores de conteúdo digital, dando sentido às atividades de produção textual desenvolvidas em sala de aula. A difusão de suas criações para a comunidade evidenciou o papel social da escrita. Dessa forma, o projeto "E Se Flix" articulou competências e habilidades de Língua Portuguesa e de Computação, contemplando tanto habilidades linguísticas quanto a prática da autoria em contexto digital.

## **Referências**

- Borges, Jorge Luis. Ficcões. Tradução de Davi Arrigucci Jr.. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- Bradbury, Ray. Dançando para não estar morto. In: Bradbury, Ray. O homem ilustrado. Tradução de Eric Novello. Rio de Janeiro: Globo, 2020. p. 9-14.
- Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: computação, complemento à BNCC. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>. Acesso em: 24 nov. 2025.
- Papert, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- Resnick, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Tradução de Mariana Casetto Cruz e Livia Rulli Sobral. Porto Alegre: Penso, 2020.
- Vigotski, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- Vigotski, Lev Semenovich. Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico; livro para professores. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.