

# OFICINA DE CRIAÇÃO TEXTUAL: O GÊNERO LENDA URBANA COMO OBJETO DE ESTÍMULO DA ESCRITA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Maiara Luiza Schönardie dos Santos <sup>1</sup>  
Lilian de Oliveira Böckmann <sup>2</sup>  
Matheus Luan Simon Albuquerque <sup>3</sup>  
Paola Eduarda de Oliveira Bruno <sup>4</sup>  
Andrea Helena Petry Rahmeier <sup>5</sup>

## RESUMO

Este relato de experiência apresenta os resultados de uma oficina de criação textual baseada no gênero lenda urbana, desenvolvida por acadêmicos de Letras e Matemática das Faculdades Integradas de Taquara (FACCAT), em parceria com o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Após a análise de uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental, identificaram-se dificuldades em interpretação, produção textual, criatividade e habilidades digitais; assim, a oficina buscou aprimorá-las por meio do uso de tecnologias como ferramentas pedagógicas. A metodologia ocorreu em duas etapas: a primeira consistiu na criação visual dos protagonistas das lendas pelo site Ready Player Me; a segunda, na produção das narrativas a partir de um modelo textual elaborado pelos acadêmicos para facilitar a compreensão dos elementos da lenda urbana. A fundamentação teórica baseia-se nas reflexões de Portela; Picanço; Borges e Scalabrin (2024) e Castro e Fonseca (2014) sobre a competência da escrita e seu papel social, além de Silva e Pinho (2025) e Duarte e Reis (2020), que discutem a importância, os benefícios e os desafios do uso de tecnologias digitais na escola. A análise da oficina de lendas urbanas evidenciou avanços na escrita, criatividade, engajamento e letramento digital dos alunos do 7º ano. A integração entre narrativa contemporânea e recursos digitais favoreceu a participação ativa e aproximou os estudantes do processo de produção textual. As produções demonstraram compreensão da estrutura do gênero, com esforço criativo na construção de personagens ligados ao imaginário urbano e à realidade local. Contudo, persistem dificuldades em coesão, progressão temática e domínio da norma culta, além de limitações técnicas no uso de ferramentas digitais. Os resultados reforçam a necessidade de ações contínuas e sistemáticas para consolidar essas competências no currículo escolar.

**Palavras-chave:** Escrita, Educação básica, Recursos digitais, Lenda urbana.

1 Graduada do Curso de Letras das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT, maiarasantos@sou.faccat.br;

2 Graduada do Curso de Letras das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT, lilianbockmann@sou.faccat.br;

3 Graduando do Curso de Matemática das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT, matheus.albuquerque@sou.faccat.br;

4 Graduada do Curso de Matemática das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT, paololiveirabruno0402@sou.faccat.br;

5 Professora orientadora, Doutora em História, professora das Faculdades Integradas de Taquara - FACCAT, andrearahmeier@faccat.br



## INTRODUÇÃO

Sabe-se que o trabalho de produção textual em sala de aula enfrenta um grande empecilho: a falta de engajamento por parte dos estudantes. Dessa forma, Dantas (2015) relata que é comum que os textos produzidos em sala de aula sofram influência de outros e também dos conhecimentos abordados pelo professor com a turma, o que tende a limitar a criatividade dos estudantes. Dado isso, reconhece-se que é um desafio para o professor de Língua Portuguesa trabalhar a escrita dos alunos de uma maneira que lhes desperte interesse e que possa ser conciliada com a disciplina, porém sem que haja tanta interferência de outras esferas de seu componente curricular.

Dion (2008) menciona Renard (1999) ao tratar a questão das lendas urbanas, afirmando que elas se diferenciam de lendas tradicionais, pois há contemporaneidade na estrutura narrativa e em suas personagens. Além disso, os autores reforçam que o subgênero é propagado sobretudo pela fala, tendo um recorte geográfico mais restrito, enquanto lendas tradicionais ampliam-se em escala mundial, sendo, na maioria das vezes, transmitidas midiaticamente. Tais fatores fazem com que as lendas urbanas sejam capazes de gerar uma maior familiaridade e até certa possibilidade de identificação entre as pessoas locais dos ambientes urbanos, tornando, assim, o gênero uma possibilidade interessante para ser trabalhado em sala de aula, uma vez que reflete no senso de identidade dos educandos.

Dado o sentimento de identificação que é algo presente no desenvolvimento de crianças e adolescentes, Marcondes (2023, p. 68) aponta que “por meio da criação de avatares, a criança é capaz de reconhecer a si mesma e este fato influencia diretamente em sua autoestima”, demonstrando, dessa forma, o impacto da tecnologia na vida dos jovens, o que, se associado ao campo da educação, evidencia a responsabilidade do educador ao levar recursos tecnológicos para dentro da sala de aula. O uso de jogos digitais aliados à ensino-aprendizagem, por sua vez, apresenta-se como um instrumento que potencializa o envolvimento e o interesse dos alunos nas aulas, viabilizando o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos educandos (Silva, Malheiros, Botelho, Sales, De Oliveira, Jahn; 2024, p. 6). Dessarte, é fato que o digital tem-se feito cada vez mais presente dentro das escolas, ainda que cada instituição disponha de mecanismos à sua maneira, e vê-se que é possível usufruir desse artifício para transformar a educação.

Perante os desafios e as transformações no campo educacional, destacando o componente curricular de Língua Portuguesa, levantou-se a seguinte questão: Como melhorar



a competência de escrita nos estudantes da educação básica aliando a tecnologia como um fator de incentivo? Nesse contexto, este relato de experiência expõe registros de uma prática que teve como objetivo promover o maior desenvolvimento da expressão escrita de alunos do 7º ano da E.M.E.F João Martins Nunes em Taquara, Rio Grande do Sul, por meio de uma oficina de criação textual baseada em lendas urbanas em parceria com o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), projeto que faz parte da Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem como foco a iniciação à docência a acadêmicos de licenciatura, colaborando para a formação superior do grau superior (CAPES, 2024).

O presente relato de experiência, além desta seção de considerações iniciais, apresenta outras quatro seguintes seções: a metodologia empregada na oficina de criação textual; o referencial teórico que fundamenta este relato; a discussão dos resultados obtidos por intermédio da aplicação da oficina e, por fim, as considerações finais que contemplam os resultados alcançados na prática aplicada.

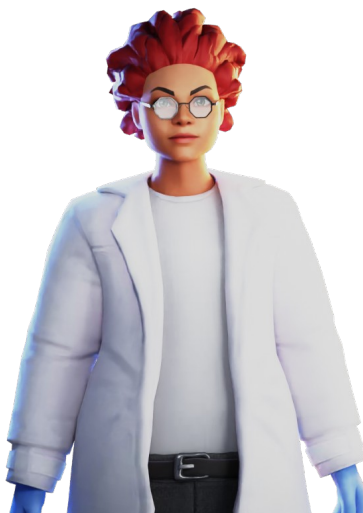
## **METODOLOGIA**

Na oficina de criação de lendas urbanas, buscou-se compreender maneiras de aprimorar as competências de leitura e escrita nos estudantes da educação básica aliando o uso da tecnologia como um agente incentivador. Qualifica-se a abordagem metodológica empregada como qualitativa, pois "tem o ambiente como fonte direta dos dados" (Pradanov; Freitas, 2013, p. 70), sendo o espaço escolar onde os dados apresentados neste relato de experiência foram coletados e analisados, de modo que estatísticas foram desconsideradas.

As etapas da oficina de criação de lendas urbanas foram divididas em duas tardes, cada uma com dois períodos, previamente acordadas com a professora de Língua Portuguesa da turma. A primeira tarde foi dedicada para a apresentação inicial da oficina para os educandos, em que houve uma explicação da temática, dos motivos da aplicação e dos objetivos da prática, assim como aconteceu o desenvolvimento dos personagens principais (monstros/assombrações/seres místicos) pelos educandos. A plataforma escolhida para criação dos personagens foi o site Ready Player Me, de acesso gratuito, em que os alunos criaram seus protagonistas das lendas (que ainda seriam escritas). A escolha dessa ferramenta se deu pela interface de fácil entendimento, o visual 3D e cartunesco dos personagens (ilustrado na figura 1), além das diversas opções de customização que são oferecidas aos usuários, prezando, assim, pela diversidade.



**Figura 1:** Personagem-avatar.



Fonte: Ready Player Me.<sup>6</sup>

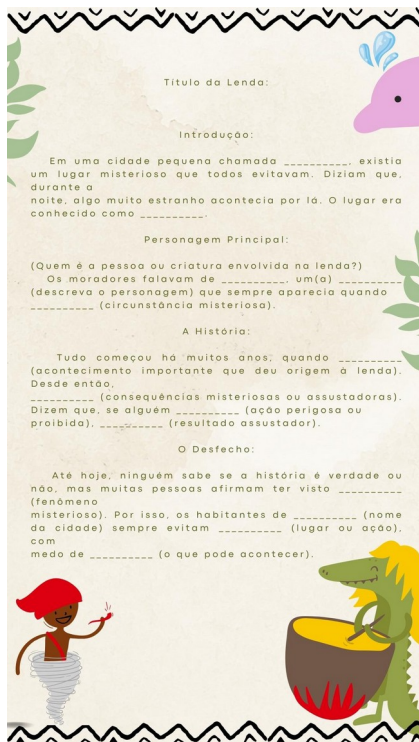
Todas as atividades desenvolvidas na primeira tarde aconteceram no laboratório de informática da E.M.E.F João Martins Nunes, em dois momentos distintos. Dividiu-se a turma em dois grupos, de modo que foi priorizada não somente uma melhor organização para a aplicação do projeto, assim como também a otimização do número de computadores disponíveis no laboratório, que não comporta o uso individual de todos os estudantes.

Por sua vez, na segunda tarde, ocorreu a escrita das lendas de acordo com o auxílio de uma folha-molde de escrita (ilustrada na figura 2), desenvolvida pelos acadêmicos, que funcionou como um roteiro de apoio para a produção das lendas autorais. Este material contempla questionamentos norteadores (de modo subentendido) como: “O que aconteceu?”; “Onde aconteceu?”; “Quando aconteceu?” e “Quem realizou a ação?”, elementos que são fundamentais em uma narrativa, com o objetivo de ajudar na organização das ideias e na estruturação dos textos dos alunos. Após a escrita ser concluída os estudantes digitalizaram suas produções na plataforma Google Docs, dentro de uma conta do Gmail que foi criada única e exclusivamente para esta atividade.

<sup>6</sup> Personagem desenvolvido por um dos estudantes no primeiro dia da oficina de criação textual.



**Figura 2:** Molde de criação das lendas.



Título da Lenda: \_\_\_\_\_

Introdução:

Em uma cidade pequena chamada \_\_\_\_\_ existia um lugar misterioso que todos evitavam. Diziam que, durante a noite, algo muito estranho acontecia por lá. O lugar era conhecido como \_\_\_\_\_.

Personagem Principal:

(Quem é a pessoa ou criatura envolvida na lenda?)  
Os moradores falavam de \_\_\_\_\_ um(a) \_\_\_\_\_  
(descreva o personagem) que sempre aparecia quando \_\_\_\_\_  
(circunstância misteriosa).

A História:

Tudo começou há muitos anos, quando \_\_\_\_\_  
(acontecimento importante que deu origem à lenda). Desde então,  
\_\_\_\_\_ (consequências misteriosas ou assustadoras).  
Dizem que, se alguém \_\_\_\_\_ (ação perigosa ou proibida), \_\_\_\_\_ (resultado assustador).

O Desfecho:

Até hoje, ninguém sabe se a história é verdade ou não, mas muitas pessoas afirmam ter visto \_\_\_\_\_  
(fenômeno misterioso). Por isso, os habitantes de \_\_\_\_\_ (nome da cidade) sempre evitam \_\_\_\_\_ (lugar ou ação), com medo de \_\_\_\_\_ (o que pode acontecer).

Fonte: Elaboração de Lilian de Oliveira Böckmann<sup>7</sup>

Esclarece-se que não houve nenhum tipo de nota ou pontuação dada aos estudantes, afinal, o foco da oficina era a exploração da criatividade dos alunos. Entretanto, alguns critérios foram observados para fins do estudo como a autenticidade e a originalidade dos personagens e das histórias, a atenção às normas da língua portuguesa, a organização e o interesse dos estudantes, além da familiaridade com os periféricos de um computador (mouse, teclado, etc.) e com a plataforma Google Docs.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Visto que “a leitura e a linguagem escrita estão presentes no cotidiano de todos, até mesmo de quem não tem o hábito de exercitá-las” (Portela; Picanço; Borges; Scalabrin, 2024), é notório que habilidades linguísticas são essenciais para a formação crítica do cidadão e para sua participação ativa na sociedade, uma vez que, para além da educação formal, tais conhecimentos têm papel fundamental àqueles educandos que buscam, por intermédio do estudo, suas ascensões sociais (Portela; Picanço; Borges; Scalabrin, 2024), colocando, desse

<sup>7</sup> Ilustração criada no dia 03/06/2025



modo, em evidência o estudo como a forma mais acessível de se obter progresso socioeconômico no Brasil atual.

Castro e Fonseca (2014, p. 246) evidenciam em seu estudo que a maior parte dos estudantes de baixa renda de escola pública, entre 13 e 16 anos, de uma localidade específica do Rio de Janeiro, excederam o nível escolar de seus pais, que não completaram a etapa do Ensino Fundamental. Todavia, os autores relatam que esses jovens ainda têm pouco acesso e participação ativa nas competências de leitura e de escrita. Embora a pesquisa supracitada limite-se a um recorte específico da sociedade brasileira, a realidade desses alunos não é individual, tal problema acomete outras escolas. O baixo desenvolvimento das competências de leitura e de escrita tende por reverberar no pensamento crítico dos cidadãos, e a escola que tem como dever trabalhar esses conhecimentos e formar indivíduos com capacidade de analisar e questionar, às vezes, falha no cumprimento desse compromisso por não saber uma maneira efetiva de exercitar tais competências. Quanto a isso, Castro e Fonseca questionam:

Se a escola não é capaz de oferecer a seus alunos as condições necessárias para o aprendizado da escrita como processo natural de produção de texto, onde será que os jovens aprenderão a dominar tanto a produção quanto a recepção da cultura escrita? Se são os colégios o local onde ocorrem um emudecimento de vozes, um apagamento da heterogeneidade de pensamentos e uma homogeneização de pessoas, qual será a instituição capaz de permitir a geração de uma mentalidade mais crítica e individual? (2014, p. 249).

Assim, entende-se que o papel social escolar é, em teoria, formar sujeitos leitores e escritores com senso crítico apurado, todavia, na prática nem sempre esse dever é cumprido. Contudo, culpar a escola não é uma solução à problemática, é importante que haja uma reflexão sóbria sobre essa realidade que não pode ser ignorada e deve sim ser transformada. A citação previamente mencionada esclarece que a instituição de ensino não pode restringir a escrita a exercícios mecânicos ou meramente avaliativos, contudo deve concebê-la como prática viva de expressão, diálogo e construção de sentido. Essa ação deve ser realizada de modo que traga valorização à diversidade de perspectivas que seus estudantes carregam e, assim, possa promover a autonomia intelectual, criando espaços de escuta, autoria e debate, em que os estudantes consigam fazer uso da escrita como ferramenta de participação social ativa e de elaboração crítica do mundo.

Hoje, percebe-se que educadores buscam por alternativas que possibilitem a potencialização do ensino da Língua Portuguesa em sala de aula, e dadas as transformações no campo tecnológico-digital que vêm acontecendo ao longo dos anos, ainda discute-se o uso de tecnologias digitais no âmbito escolar e, acerca disso, Silva e Pinho relatam:



Nos últimos anos as TD ganharam espaço no ensino da língua portuguesa, oferecem oportunidades para aprimorar o ensino e a aprendizagem, além de torná-los mais acessíveis. No entanto, a incorporação desses recursos tecnológicos ao currículo escolar ainda é uma questão que merece um olhar crítico. É importante reconhecer que o uso das TD, por si só, não resolve os vários dilemas que se apresentam ao ensino; é necessário fortalecer a educação de forma abrangente, o que inclui estrutura, valorização e qualificação profissional. (2025, p. 2).

Dado que a presença das tecnologias digitais (TD) no ensino da Língua Portuguesa representa um avanço significativo que possibilita ampliações de propostas pedagógicas, também é necessário estar ciente de que a simples inserção desses recursos no cotidiano escolar não garante, por si só, melhorias efetivas na qualidade do ensino. Para que a integração de tecnologias digitais no currículo seja bem sucedida é necessário um bom planejamento, intencionalidade pedagógica e alinhamento com os objetivos formativos que se buscam alcançar.

Ainda que ferramentas de tecnologias digitais sejam aliadas em potencial da educação, Duarte e Reis (2020) colocam em foco que:

[...] a exclusão socioeconômica causa a exclusão digital, bem como a exclusão digital aumenta a exclusão socioeconômica. Assim, inclusão digital é fundamental e deveria ser feita através de uma política pública com orçamento destinado à ações de geram inclusão bem como a equiparação de oportunidades a para todos os cidadãos. (2020, p. 113).

Os autores, dessa forma, esclarecem que o Estado deve colocar a inclusão digital em evidência, pensando e implementando medidas que sejam capazes de contornar a falta dela, que é algo que acomete uma grande parte da população brasileira e reflete no âmbito educacional. Duarte e Reis (2020) também reforçam que o fato da desigualdade educacional e social enfrentadas pelos alunos de baixa renda no Brasil ficou ainda mais evidente durante a pandemia do vírus do COVID-19. Para os autores, “durante o período de pandemia, o uso dos meios digitais para o ensino se tornou obrigatório, e isso prejudicou muito o ensino de milhares de alunos e alunos em todo o país, deixando essas crianças sem acesso ao ensino básico, o que é um direito fundamental de todos” (DUARTE; REIS, 2020, p. 111), uma vez que estudantes em situação de vulnerabilidade têm pouco ou nenhum acesso a tecnologias digitais que possam amparar seus estudos, de maneira que também lhes carece letramento digital, algo que, dado o reflexo da realidade contemporânea, deveria ser fundamental a todos os estudantes.



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados coletados durante a oficina de criação de lendas urbanas revelou impactos significativos no desenvolvimento da escrita, da criatividade e do letramento digital dos alunos do 7º ano da E.M.E.F João Martins Nunes. Mais do que somente medir competências, os resultados obtidos permitiram refletir sobre como o uso de gêneros narrativos contemporâneos e as práticas da cultura digital podem, de fato, aumentar o engajamento dos estudantes no processo de produção textual.

Um dos pontos de maior destaque foi o envolvimento direto dos alunos. Observou-se que a proposta pedagógica despertou uma participação ativa na maioria dos estudantes, especialmente, ao integrar a escrita a recursos digitais e visuais. Essa adesão reforça a ideia de que a combinação entre a linguagem verbal e a multimodalidade é um caminho eficaz para resgatar o interesse pela escrita, um aspecto que costuma ser um desafio no cotidiano escolar.

No que diz respeito à produção escrita, as lendas elaboradas demonstraram que os educandos compreendem a estrutura básica do gênero, articulando enredo, personagens e ambientação, ainda que com variados graus de profundidade em suas escritas. Notou-se um esforço criativo genuíno, particularmente, na construção de personagens que transitavam entre o imaginário urbano e o cotidiano local. Essa proximidade confirma a escolha do gênero "lenda urbana" como acertada; como aponta Dion (2008), a contemporaneidade dessas narrativas facilita a identificação dos sujeitos com o objeto de escrita, criando uma ponte entre o real e o ficcional.

Por outro lado, a experiência também trouxe à tona fragilidades que persistem no percurso escolar. Foram identificadas dificuldades recorrentes em aspectos de coesão, progressão temática e no domínio das convenções da norma culta (como pontuação e acentuação). Tais obstáculos não são isolados, eles refletem lacunas consolidadas que demandam intervenções pedagógicas contínuas e sistemáticas. Ficou claro que o desenvolvimento da competência de escrita não ocorre de forma pontual, mas exige um trabalho contextualizado que vá além de oficinas isoladas.

No campo do letramento digital, o cenário foi heterogêneo. Uma parcela considerável dos alunos encontrou barreiras técnicas no uso de editores de texto e no manuseio básico de periféricos. Essas limitações, que chegaram a travar o fluxo da textualização em alguns momentos, revelam que o acesso à tecnologia ainda não significa, necessariamente, uma apropriação crítica ou técnica. Dado isso, reforça-se a tese de que as ferramentas digitais precisam ser tratadas como objeto de ensino e não apenas como suporte. Por outro lado,



quando os alunos utilizaram ambientes colaborativos, a dinâmica de revisão e reescrita tornou-se mais fluida, favorecendo a reflexão sobre o próprio texto.

Em suma, os resultados indicam que a oficina cumpriu o papel de ampliar as possibilidades expressivas dos educandos ao unir leitura, escrita e cultura digital. Contudo, a experiência deixa um recado claro: para que esses impactos sejam duradouros e consolidem as habilidades de escrita e letramento, é fundamental que ações dessa natureza sejam incorporadas de forma sistemática e contínua no currículo escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dadas as transformações que vêm acontecendo no campo educacional nos últimos tempos, estas que acarretam também em novos desafios, destacando o componente curricular da Língua Portuguesa, o presente relato de experiência registrou, por meio de um olhar reflexivo, o desenvolvimento da competência da escrita, aliada à tecnologia, de estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. A partir da aplicação de uma oficina de criação textual voltada ao gênero lenda urbana, buscou-se contemplar o uso de e narrativas associadas às práticas digitais, foi possível constatar que essa “parceria” de diferentes aspectos pedagógicos influenciou positivamente no engajamento dos alunos e nos resultados de suas produções textuais.

Os resultados obtidos mostraram-se positivos uma vez que desenvolver o gênero lenda urbana foi relevante no ambiente escolar, possibilitando que os estudantes encontrassem identificação com as atividades propostas, além de incentivar a autonomia e a criatividade no desenvolvimento da criação de narrativas próprias que permeiam entre o dia a dia e ao imaginário dos educandos. Os alunos, em suas lendas, apresentaram compreensão dos elementos básicos da narrativa apresentados no modelo que lhes foi entregue, ainda que tenham sido observadas dificuldades como pontuação, coesão textual e continuidade das narrativas. Em relação ao uso de tecnologias digitais, constatou-se dificuldades no manuseio do teclado e do mouse, assim como no uso da plataforma Google Docs (utilizada para a digitação e salvamento das lendas), o que revela pouco contato dos educandos com essas ferramentas que, muitas vezes, são consideradas básicas na vida de um aluno. Sendo assim, observou-se a necessidade de trabalho contínuo e sistemático com recursos tecnológicos no ambiente escolar, de modo que não sejam apenas instrumentos de apoio, mas também objetos de aprendizagem.

Dessa forma, conclui-se que a oficina de criação de lendas urbanas atingiu seu objetivo principal ao proporcionar um espaço para o desenvolvimento da escrita de alunos da



educação básica, integrando práticas de linguagem e de cultura digital. Os resultados reforçaram que a integração da habilidade da escrita integrada ao uso de tecnologias digitais, quando mediadas por práticas pedagógicas contextualizadas, funciona como uma estratégia significativa para a aprimoração das competências linguísticas e digitais dos estudantes.

A experiência realizada evidenciou que propostas que dialogam com a realidade cultural dos estudantes na disciplina de Língua Portuguesa, mas que também podem ser aplicadas em outros componentes curriculares, favorecem o engajamento, a autoria e a construção de autonomia, além de evidenciar as lacunas na aprendizagem dos educandos, favorecendo, assim, com que medidas possam ser tomadas pelos educadores a fim de melhorar o aprendizado de seus alunos. Destarte, reforça-se a importância de que a atuação docente esteja planejada de acordo com as necessidades sociais contemporâneas e, principalmente, que sejam condizentes com a realidade cultural dos educandos, pois, desse modo, é possível promover conhecimentos significativos que auxiliam no preparo dos alunos em suas atuações como cidadãos.

## REFERÊNCIAS

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Pibid – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>. Acesso em: 9 fev. 2026

CASTRO, Hélder Brinate; FONSECA, Aytel Marcelo Teixeira da. Do Papel à Cidadania: a Prática De Produção Textual Como Forma De Ser Cidadão. **Cadernos do CNLF**. Anais do XVIII Congresso Nacional de Linguística e Filologia, vol. 13, p. 243–259, 2014. Disponível em: [https://www.academia.edu/35534965/Do\\_papel\\_%C3%A0\\_cidadania\\_a\\_pr%C3%A1tica\\_de\\_produ%C3%A7%C3%A3o\\_textual\\_como\\_forma\\_de\\_ser\\_cidad%C3%A3o](https://www.academia.edu/35534965/Do_papel_%C3%A0_cidadania_a_pr%C3%A1tica_de_produ%C3%A7%C3%A3o_textual_como_forma_de_ser_cidad%C3%A3o). Acesso em: 9 fev. 2026.

Cross-Game Avatars Made Easy. **Ready Player Me**, c2025. Disponível em: <https://readyplayer.me/>. Acesso em: 27 mai. 2025.

DANTAS, Francinilda Lucinda. O trabalho com lendas locais em sala de aula: argumentação e construção de sentidos em narrativas orais do município de São Miguel. Orientação de: DE SOUZA, Gilton Sampaio. [S.l.: s.n.], 2015. Trabalho acadêmico – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Disponível em: [Modalidade\\_1datahora\\_25\\_05\\_2014\\_22\\_24\\_08\\_idinscrito\\_790\\_518791e8f85318cf6348706b2cd20a08.pdf](https://repositorio.uern.br/bitstream/handle/2011-9/10000/1/Modalidade_1datahora_25_05_2014_22_24_08_idinscrito_790_518791e8f85318cf6348706b2cd20a08.pdf). Acesso em: 15 Jul. 2025.

DION, Sylvie. A lenda urbana: um gênero narrativo de grande mobilidade cultural. **Boitató**, Londrina, v. 3, n. 6, p. 1–14, 2017. DOI: 10.5433/boitata.2008v3.e31156. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/31156>. Acesso em: 15 jul. 2025.



DUARTE, Wânia Cristina; REIS, Marcos Cristiano Dos. Inclusão digital de alunos de baixa renda. **Novos Direitos**, v.10, n.1, jan.- jun. 2020, p.104-119

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 5, n. 9, p. e595700, 2024. DOI: 10.47820/recima21.v5i9.5700. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/5700>. Acesso em: 9 jan. 2026.

MARCONDES, Danielle Cristina de Moraes. Tecnologia e era digital: uma análise imagética dos jogos de avatares e educação. **GESTÃO & EDUCAÇÃO**, v. 6, n. 3, março/2023. Disponível em: <http://revista.faconnect.com.br/index.php/GeE/article/view/186>. Acesso em: 9 jan. 2026.

PORTELA, Renata Vidal; PICANÇO, Débora Auriane dos Anjos; BORGES, Ozeias Pinheiro; SCALABRIN, Maria Aldenira Reis. GÊNEROS TEXTUAIS E ENSINO: AS LENDAS AMAZÔNICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM SALA DE AULA. *Missões: Revista de Ciências Humanas e Sociais*, [S. l.], v. 10, n. 3, p. 01–12, 2024. DOI: 10.62236/missoes.v10i3.397.

PRADANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas de Pesquisa do Trabalho Acadêmico**. 2 ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2013. E-book (276 p.) ISBN 978-85-7717-158-3. Disponível em: <https://www.feevale.br/institucional/editora-feevale/metodologia-do-trabalho-cientifico---2-edicao>. Acesso em: 03 fev. 2026.

RENARD, Jean Bruno, **Rumeurs et légendes urbaines**. Paris: PUF, 2002.

SILVA, Jose Isavam Oliveira; PINHO, Albina Pereira de. As tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa. **Texto Livre**, Belo Horizonte-MG, v. 18, p. e56954, 2025. DOI: 10.1590/1983-3652.2025.56954. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/56954>. Acesso em: 9 fev. 2026.

