

Multiletramentos e as Tecnologias na Escola: a favor do uso social da leitura e da escrita*

Renan Cardozo (UFPEL)

RESUMO

As tecnologias, por si só, não produzem conhecimento, mas auxiliam nas aplicações e produções de informação produzidas com o uso de dispositivos, o que se pode chamar de um ciclo de “[...] retroalimentação cumulativo entre a inovação e o seu uso” (CASTELLS, 2011, p. 69). Na escola, o uso de ferramentas tecnológicas podem ser um recurso destinado a auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem, ainda não é rotineiro, devido aos equipamentos disponíveis nas instituições e dificuldades de acesso à rede. Neste artigo, objetivamos, partindo da perspectiva dos multiletramentos (ROJO, 2012), relatar uma oficina realizada em uma escola estadual localizada no município de Jaguarão, Rio Grande do Sul, fronteira Brasil-Uruguay. Em específico, realizamos uma contextualização de onde partimos até chegar a aplicação da oficina; apresentaremos a concepção dos multiletramentos, o qual nos ancoramos; discutiremos e exporemos os resultados obtidos. A metodologia que adotamos se pauta nos princípios da pesquisa qualitativa que se dividiu em três etapas: primeiramente, discutimos sobre a possibilidade de aplicação da oficina, considerando, sobretudo, a infraestrutura do laboratório de informática da escola, posteriormente, adequamos a nossa proposta à realidade da escola e, por fim, aplicamos e discutimos sobre os resultados obtidos.

Palavras-chave: multiletramento; formação crítica; TIC.

1 Introdução

A transição do século XIX para o século XX alavancou mudanças paradigmas que refletiram nos modos de agir, pensar e viver em sociedade. Durante esse câmbio de séculos, ingressamos em uma Era da Informação, no qual o conhecimento e o acúmulo de informação passou a ser mais valorizado em comparação ao trabalho operacional (CASTELLS, 2011). Nesse contexto, as tecnologias passam a ocupar um papel se suma importância nas diversas áreas do conhecimento sendo vistas, conforme Castells (2011), como um conjunto convergente que engloba não só a área da microeletrônica e da computação, mas também das telecomunicações, da engenharia, da biologia, da medicina, dentre outras.

As tecnologias, por si só, não produzem conhecimento, mas auxiliam nas aplicações e produções de informação produzidas com o uso de dispositivos, o que se pode chamar de um ciclo de “[...] retroalimentação cumulativo entre a inovação e o seu uso” (CASTELLS, 2011, p. 69). Na escola, o uso das tecnologias como recurso destinado a auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem ainda não é rotineiro, devido aos equipamentos disponíveis nas instituições, dificuldades de acesso à rede e, sobretudo, pela insegurança dos professores em sair da sua zona de conforto e utilizar outras ferramentas para auxiliar os alunos nas atividades.

No que se refere ao acesso, vemos que em algumas escolas, sobretudo da rede pública de ensino, localizadas no interior dos Estados, dispõem 1 Mb (*Megabyte*), ou a melhor banda larga comercial que houver na região em que a instituição se localiza, o que torna o acesso à *web* inoperante. Dado tal contexto, para além do uso, cabe aos profissionais e pesquisadores refletirem, sobre o contexto e estratégias para que o uso de tais ferramentas, assim como é abordado por Castells (2011), auxiliem na produção do conhecimento sem criar barreiras e adversidades na atuação docente.

Com base nas discussões de que vivemos em uma Era da Informação, este artigo tem por objetivo, partindo da perspectiva de multiletramentos (ROJO, 2012), relatar uma oficina realizada em uma escola estadual localizada no município de Jaguarão, Rio Grande do Sul, fronteira Brasil-Uruguay. Para a aplicação da dita oficina utilizamos o site Pixton, uma

*XIV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

ferramenta online que permite que seus usuários produzam histórias em quadrinhos em rede. Ademais, ao longo do texto, também realizamos uma contextualização de onde partimos até chegar a aplicação da oficina; apresentaremos a perspectiva dos multiletramentos no qual nos ancoramos; discutiremos e exporemos os resultados obtidos.

A metodologia que adotamos se pauta nos princípios da pesquisa qualitativa que se dividiu em três etapas: primeiramente, discutimos sobre a possibilidade de aplicação da oficina, considerando, sobretudo, a infraestrutura do laboratório de informática da escola, posteriormente, adequamos a nossa proposta à realidade da escola e, por fim, aplicamos e discutimos sobre os resultados obtidos. Cabe ressaltar que essas etapas foram delimitadas com vistas de respeitar a realidade escolar e os conhecimentos prévios do público-alvo.

2 De onde partimos

Jaguarão é um município fronteiro da cidade de Rio Branco-UY, se localiza no interior do Rio Grande do Sul e possui cerca de 28 mil habitantes. No ano de 2008, instaurou-se um dos dez campi da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), que, inicialmente, contou com dois cursos de graduação, Licenciatura em Letras Português/Espanhol e Licenciatura em Pedagogia. Atualmente, soma-se a estes mais três cursos, Licenciatura em História, Bacharelado em Produção e Política Cultural e Tecnólogo em Gestão em Turismo, além de cursos Pós-graduação stricto e lato sensu.

No que refere ao Curso de Licenciatura em Letras Português/Espanhol, no ano de 2012 foram implementados dois subprojetos do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), o subprojeto Letras Língua Materna e o subprojeto Letras Espanhol. O subprojeto Letras Língua Materna, no qual fomos bolsistas, tinha como objetivo desenvolver estratégias de leitura para diferentes gêneros textuais e discursivos, visando a formação de leitores na educação básica, através de oficinas e atividades didáticas.

Durante a nossa participação no referido projeto, aplicamos diversas ações nas escolas do município, no qual desenvolvíamos pesquisas e oficinas direcionadas ao uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), considerando ferramentas que pudessem auxiliar os professores na sua prática docente. A oficina que relatamos neste trabalho, como já abordamos, foi desenvolvida em uma escola estadual de Jaguarão para uma turma de 1º ano do ensino médio. Tal escola se localiza na zona central da cidade e abarca alunos que vivem no centro e em outros bairros da cidade, o que torna o espaço escolar heterogêneo e culturalmente diverso.

A aplicação desta oficina surge com o propósito de verificar as reais possibilidades de aplicar uma atividade que utilize as TIC como ferramenta pedagógica. Há, sobretudo, no campo da educação, muitas pesquisas que discutem o uso ou a impossibilidade desses recursos na escola, entretanto, encontramos poucos relatos e pesquisas que se direcionam ao seu uso nas escolas públicas. Ao longo da nossa trajetória na graduação, no PIBID podemos sair do campo teórico que, muitas vezes, trata o professor como resistente no que se refere ao uso das TIC e podemos experimentar se os equipamentos e contexto escolar possibilita que tais ferramentas sejam utilizadas nas práticas de sala de aula.

3 Por que Multiletramentos?

Para o planejamento e aplicação da oficina nos embasamos na concepção dos multiletramentos (ROJO, 2012), devido a possibilidade de fazer o uso social da leitura e da escrita, seguindo o contexto de cada aluno. Considerando que estamos em um período de ascensão constante das tecnologias, é possível afirmar que os alunos compartilham e vivem um novo paradigma cultural, no qual, as tecnologias estão intimamente ligadas ao seu contexto, contribuindo, sobretudo, para a aquisição de novos saberes, para o levantamento de dúvidas e para

a descoberta de espaços: a chamada cibercultura; tal conceito, segundo Lévy (2010, p. 257), é definido como uma nova cultura que deriva das relações entre sociedade e as novas tecnologias, esta cultura forma uma sociedade sem fronteiras que difundem suas relações através das comunidades interativas. Com esta nova cultura nossa sociedade encontra-se “obrigada” a estar em constantes mudanças, passando por um processo contínuo de reconstrução. Conforme Lemos (2010, p. 81),

Para compreendermos os impactos das novas tecnologias na cultura e na comunicação contemporânea, devemos dirigir nosso olhar para a sociedade enquanto um processo (que se cria) entre as formas e os conteúdos (Simmel). [...] Trata-se, a partir da perspectiva formista simmeliana, de mostrar à dinâmica sociotécnica que se instaura nesse final de século misturando, de forma inusitada, as tecnologias digitais e a socialidade pós-moderna, formando a cibercultura.

Impulsionado pela questão tecnológica e também da cibercultura, o conceito de multiletramento ou, como dizem alguns autores, letramentos múltiplos, emerge de algumas demandas encontradas em Nova Londres (EUA), no qual um grupo de pesquisadores, sobretudo da Linguística e da Educação, se reuniram para debater problemas do ensino anglo-saxão da época. Segundo Bevilaqua (2013, p. 102) esse grupo se denominava “Grupo de Nova Londres” e, devido essas reuniões, criou um documento chamado “Manifesto Programático” onde as principais asserções foram referentes a crescente diversidade linguística, cultural e a multiplicidade dos canais e meios que deram o nome de pedagogia dos multiletramentos.

Diferentemente dos estudos norte americanos sobre os multiletramentos que iniciaram por volta de 1996, partindo de uma necessidade levantada pelo grupo abordado acima, no Brasil os multiletramentos despontaram nos estudos de Rojo (2012). Para a autora os jovens brasileiros disfrutaram de ferramentas que possibilitam o acesso a comunicação social, promovendo os novos letramentos hipermidiáticos há mais de dez anos, devido a isso, adotou-se o termo Multiletramento, a fim de agregar à sociedade práticas letradas que visassem a multiculturalidade e a multimodalidade.

Os multiletramentos manifestam a necessidade de explorar novas abordagens nas escolas, tendo em vista a diversidade cultural, as TIC e os novos letramentos emergentes da sociedade. Essa perspectiva reúne aspectos hipermidiáticos que são combinados com as tecnologias digitais, dentre elas: os hipertextos, aspectos culturais, a globalização e as diferentes identidades (CASTELLS, 2011). Essa união abre espaço para novas visões e comportamentos, amortecendo a “Era da Escrita” e dando espaço para a “Era da Autoria Multimidiática”, no qual as ideias são compartilhadas, proporcionando aos demais sujeitos oportunidades de dialogar, trocar conhecimentos e se comunicar, adotando o papel de aprendiz e dirigente. Para Lemke (2010, p. 458) essas situações de trocas de conhecimento se dão por meio de dois tipos de interações de sociais, a primeira que pode ocorrer de maneira síncrona, em tempo real, e a segunda assíncrona, por meio de listas de servidores e grupos de notícias.

Os jovens brasileiros estão, há medida que o País se desenvolve, assumindo o papel de autores sociais, sobretudo no que se refere as suas atuações nas redes sociais e em outros sites de comunicação. Na escola, a escrita está diretamente ligada ao cumprimento de tarefas que visam a avaliação do professor, sem carregar nenhum tipo de função social. Considerando o papel das redes no cotidiano de cada aluno, a escrita assume outra função, a social, pois, a partir da concepção dos multiletramentos, ela passa a ser social, agregando outras intencionalidades, objetivos e reflexões, ou seja, de uma produção rotineira que visa somente o cumprimento de uma ação para ser avaliada pelo docente, agora, ela é se torna “de verdade”, pois, a medida que os alunos utilizam outros espaços e plataformas para escrever, outras sujeitos, pertencentes a outros contextos, cidades e regiões também podem ter acesso, podendo, instaurar, assim, dialogados a partir do que foi proposto pelo professor e mobilizado pelo aluno.

4 Oficina proposta

Como tratamos anteriormente, a oficina realizada surgiu do convite de uma professora que ministra aulas de língua portuguesa para uma turma de primeiro ano do ensino médio em escola estadual de Jaguarão. O seu intento era de levar para a sua sala de aula novas práticas para motivar e instigar os alunos. Seguindo o seu conteúdo programático, trabalhamos com os gêneros textuais, especificamente, quadrinhos. A oficina planejada foi dividida em três momentos, perfazendo 8 períodos de 50 minutos.

No primeiro momento, iniciamos com uma revisão sobre os conhecimentos que os alunos já tinham sobre histórias em quadrinhos, a fim de estabelecer o viés a ser seguido. Dado que os conhecimentos eram muito rasos, realizamos uma apresentação com o intuito de instigar sobre as diferenças entre histórias em quadrinhos, tirinhas, charges, gêneros que possuem grande circulação social. Como todos tiveram dificuldade em distinguir cada tipo textual, distribuimos uma folha contendo uma história em quadrinho para que, juntos, pudessemos elencar algumas características.

Os estudantes foram questionados se a história era composta por personagens, se tinha títulos, se era possível identificar início, meio e fim, se havia algum marcador temporal que situasse o leitor no seu tempo e etc. Com as discussões que foram realizadas, os alunos passaram a compreender melhor como uma história em quadrinhos era construída, sempre presumindo uma narrativa com balões variados que indicam as falas.

Após nos acercarmos do que é e de como se constrói uma história em quadrinhos, pedimos que os alunos, embasados na história analisada, construíssem um texto dissertativo sobre o assunto abordado na história, já que ela continha críticas sociais que tratavam de racismo e burguesia. Tal proposta foi realizada com o intento de mostrar os diferentes gêneros para os alunos e a forma de contruir cada um. Cabe ressaltar que texto dissertativo foi o conteúdo anteriormente trabalho com a professora e essa proposta fomentou a retomada de discussões antigas, assim como estimulou a reflexão sobre as características de cada gênero, as suas intensões específicas, além de noções semânticas, visto que as histórias em quadrinhos são constituídas a partir de imagens e palavras.

Com a finalização do texto, encerramos o primeiro momento da oficina. Para iniciar o segundo momento da atividade, entregamos os textos corrigidos para os alunos e propomos uma reescrita, com base em pequenos comentários realizados ao longo correção. Para além de sabermos as características dos textos, cremos que seja importante estimular a criticidade de cada estudante, portanto, realizamos alguns questionamentos nos textos e para que todos tivessem maiores informações para enriquecer as discussões realizadas. Também convidamos os estudantes para ir ao laboratório de informática para que fosse possível adquirirem maiores conhecimentos sobre uma discussão que é tão delicada e latente na sociedade, o racismo.

Para finalizar esse terceiro momento, conversamos, brevemente, sobre a esquematização ou roteiro, como um material e apoio para a produção de textos. Como prévia do próximo momento, pedimos que os alunos pensassem em um roteiro para a construção de uma história em quadrinhos, levando em consideração tudo que já tínhamos conversado sobre o assunto. Para facilitar a construção, distribuimos uma folha com perguntas que orientavam a construção dos personagens que compunham a história, além de traçar objetivos sobre esta construção narrativa. Tal proposta foi pensada pois o exercício final seria a elaboração das histórias dos alunos em ambiente virtual.

A produção das histórias foi realizada no site Pixton, um site de criação de histórias em quadrinhos que possibilita que seus usuários elaborem os cenários, com o uso de objetos, paisagens e etc., além de permitir a criação e personalização dos personagens. Para acessar o site é necessário realizar um cadastro grátis que dá acesso às funções. Conforme Macedo, Bezerra e Almeida (2016, s/p),

A plataforma auxilia na criação de quadrinhos de forma rápida e com qualidade em alta definição. A partir de personagens totalmente descartáveis para painéis dinâmicos, adereços e balões de fala, todos os aspectos de uma história em quadrinhos podem ser controlados em movimentos de cliques, arrastando para onde deseja diagramar no painel.

Ademais, o site ainda possui algumas versões pagas direcionadas para diversão, com mais recursos que a versão grátis, escola e empresas. Macedo, Bezerra e Almeida (2016) ainda afirmam que o Pixton é um forma lúdica e atrativa para a produção de histórias em quadrinhos, sendo considerado a maior rede de criação para este fim, atraindo não só o público em geral, mas também quadrinistas, professores e alunos, “[...] uma ferramenta que tem um poder importante na prática docente, pois oferece maior interatividade entre professores e alunos, bem como os leitores das produções realizadas” (MACEDO; BEZERRA; ALMEIDA, 2016, s/p).

Para dar seguimento nas atividades, o terceiro momento, levamos os alunos para o laboratório de informática e apresentamos o Pixton e a nossa proposta de atividade final, no qual, a partir do roteiro que eles já haviam elaborado e dos recursos oferecidos pelo site todos criariam uma história em quadrinhos. Como nenhum estudante conhecia o site, consideramos, nesse processo, um tempo para que eles pudessem se apropriar dos recursos oferecidos, como também sanar dúvidas. A proposta inicial era que cada aluno criasse a sua história, porém a escola não dispunha de computadores para todos, assim criamos grupos para a realização da atividade.

Como orientação, retomamos o que já tínhamos discutido sobre o texto narrativo, indicando a relação com as imagens e expressões. Embora saibamos que os jovens participantes da atividade estão inseridos em um grupo sociocultural digitalmente letrado, acreditamos que o processo de inserção desse contexto na escola deve ser cauteloso, visto que muitas instituições não estão preparadas, tanto no sentido teórico-prático, quando no sentido material desses novos usos, uma vez que laboratórios possuem máquinas precárias, além de não haver técnicos para auxiliar na sua manutenção e utilização.

Moran (2007, p. 14) elucida que “a educação é um processo de toda a sociedade – não só da escola – que afeta todas as pessoas, o tempo todo, em qualquer situação pessoal, social, profissional, e de todas as formas possíveis”. Desta maneira, ressaltamos a importância de práticas digitais nas escolas, mas de modo que a instituição possa subsidiar e amparar esse uso. A partir do contexto em que trabalhamos, vimos que 90% dos alunos possuíam smartphones que poderiam facilitar o aplicação da nossa oficina, entretanto, esses aparelhos são de uso pessoal de cada aluno, e optamos por não propor tal utilização, pois somos amparados por políticas públicas que, em tese, garantem a promoção de uma educação básica de qualidade, o que presume materiais e manutenção dos mesmos para que o professor possa desempenhar seu trabalho, incluindo, nesse contexto, o laboratório de informática e seus equipamentos.

Ao longo da atividade, não tivemos nenhum problema técnico e os estudantes, ao passo que se apropriaram das funcionalidades do site, lograram montar os cenários e organizar as suas histórias. A maior dificuldade se deu na construção das falas, uma vez que, como qualquer outra história em quadrinhos, elas devem estar relacionadas com os personagens, bem como os balões de fala devem indicar a sua tonicidade.

Nessa primeira experiência alguns alunos não lograram transpor todos os elementos e ações necessárias para a sua produção o que, para nós, avaliamos como natural, uma vez que seria a sua primeira vez produzindo o referido gênero e, além disso, estavam experienciando uma “nova” sala de aula que se desvincula do emparedamento cotidiano e convida os alunos para ingressarem no virtual, um campo desterritorializado que, segundo Lévy (2010, p. 49) é “[...] capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (LÉVY, 2010, p. 49).

Trazemos essa questão de desemparedamento, pois o site Pixton permite que os seus

usuários interajam com os demais, um modelo simplificado do que seria uma rede social. Ademais, esses usuários promovem cursos e grupos para a produção de séries e coletâneas de histórias. Nesse sentido, os alunos, mesmo que, presencialmente, estivessem, presencialmente, na escola, interagiriam com o externo, o que é de suma importância para a sua formação discente.

Abaixo seguem duas produções realizadas pelos estudantes.

Figura 1: Uma banda lá em casa



Fonte: Arquivo pessoal, 2014

Figura 2: Encontro



Fonte: Arquivo pessoal, 2014

Na Figura 1, Uma banda lá em casa, os alunos retrataram a formação de uma banda, seguindo o seu roteiro e as explicações dadas ao longo das aulas. Como escolheram a disposição de cinco quadros para a produção, utilizaram marcadores temporais para situar o leitor à mudança de cenário/tempo. Diferentemente do que foi feito na Figura 1, na Figura 2, Encontro, a história acontece em um mesmo espaço, um parque em que dois amigos estão conversando e chega uma terceira personagem. Nesta produção, chamamos a atenção para forma em que os diálogos são escritos, o emprego de uma linguagem coloquial, com gírias jovens que indicam a faixa etária dos personagens, além da estratégias que indicam ao leitor que, em determinado momento, o personagem ficou nervoso, utilizando o balão de fala exclamativo, além de indicar, na escrita, uma voz tremula quando fala “Mi-Milena”.

As duas histórias em quadrinhos trazem como exemplo, ainda que retratem temas do cotidiano jovem, duas propostas distintas, tanto de estrutura, quando de enredo. Seguindo a concepção de multiletramentos que nos ancoramos para a execução desta oficina, vemos que tais histórias apresentam uma multiplicidade sociocultural que se transpõem em como o texto foi contruído, a forma que ele nos comunica. Vemos que os alunos produziram textos com múltiplas linguagens e que “[...] exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (ROJO, 2012, p. 19).

5 Conclusão

Ao refletir sobre os resultados da oficina realizada, embora tenhamos perpassado por alguns percalços, consideramos que o percurso foi positivo, uma vez que conseguimos finalizar a oficina com produções bem elaboradas e de acordo com o gênero explorado. Por conta do tempo disponibilizado pela professora, oito períodos, não podemos aprofundar este estudo, contudo, notamos que os alunos ampliaram seus conceitos sobre leitura e interpretação, além de conseguirem distinguir um texto narrativo de um texto dissertativo, visto que para iniciar as atividades retomamos, a partir de discussões, os conteúdos que a professora já havia trabalhado em relação com o gênero quadrinhos, através de discussões sobre o racismo e a burguesia. Logo, conseguimos auxiliá-los na compreensão e na função do gênero quadrinhos, bem como produzir as histórias em meio digital, a fim de demonstrar novas ferramentas no processo de ensino e de aprendizagem, permitindo a aplicação desse conhecimento em atividades de leitura no meio escolar.

Como é abordado por Rojo (2012), essas práticas colocam os alunos em contato com uma multiplicidade de textos que envolvem a sociedade letrada em que vivemos, além fazê-los refletir sobre os problemas sociais que nos envolvem, desvelando assuntos que, por vezes são negados e silenciados, como o racismo e as desigualdades sociais. A multiplicidade que envolve o conceito de multiletramento nos alerta para tais caminhos, uma vez que não basta somente olhar, conforme Rojo (2012), para um currículo tradicional e, sim, para um conjunto de culturas e campos que nos envolvem, “[...] um processo de escolha pessoal e política de hibridização de produções de diferentes ‘coleções’” (ROJO, 2012, p. 13).

Dados as referidas reflexões, vemos que tornar rotineiro o uso, sob o viés pedagógico, das tecnologias nas escolas públicas ainda é um processo a ser pensado, discutido e estruturado, visto que embora tenhamos obtido excelentes resultados na oficina aplicada, os equipamentos da escola não suportam um uso contínuo. Há um caminho possível, mas para se tornar efetivo é necessário, principalmente, políticas de amparo às escolas para que não fiquemos restritos aos seus muros e os alunos tenham a oportunidade de usufruir de uma formação que leve em consideração o social, o cultural, a criticidade e as especificidades de seu contexto, visto que são sujeitos oriundos de uma cibercultura.

6 Referências

BEVILAQUA, R. Novos estudos do letramento e multiletramentos: divergências e confluências. **RevLet** – Revista Virtual de Letras, v. 05, n. 01, jan./jul, 2013.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 6.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

LEMKE, J. L. Letramento Metamidiático: transformando significados e mídias. *Trab. linguist. apl.* [online]. v. 49, n. 02, 2010. p.455-479.

LEMOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5.ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MACEDO, R. F. S.; BEZERRA, A. L.; ALMEIDA, I. **Multiletramento**: o uso da plataforma pixton como recurso didático na produção de histórias em quadrinhos. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2016/TRABALHO_EV056_MD1_SA15_ID6446_15082016113037.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2020.

MORAN, José M. **A Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 4.ed. Campinas: Papirus, 2007.

ROJO, R. Pedagogia dos Multiletramento: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p.11-32.