

SIMPÓSIO AT136

MULTILETRAMENTOS E TECNOLOGIAS DIGITAIS: O USO DO PIXTON NA PRODUÇÃO DO GÊNERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS

SILVA, Maria Jeane Souza de Jesus (UNEB)
E-mail: Jeany_teacher@hotmail.com

OLIVEIRA, Sidmar da Silva (UNEB)
E-mail: sydy.oliveira10@gmail.com

ANECLETO, Úrsula Cunha (UNEB)
E-mail: ursula.cunha@hotmail.com

FERRAZ, Obdália Santana (UNEB)
E-mail: bedaferraz@hotmail.com

Resumo: Descreve uma experiência realizada na disciplina de Língua Portuguesa com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, anos finais, em uma escola pública da zona rural do município de Monte Santo/BA. Por meio do Pixton, um aplicativo para elaboração de textos digitais, foi solicitado que os alunos remixassem a obra “A menina que cavava com a caneta”, da escritora montessantense Sarah Correia (2015), retextualizando-a em história em quadrinhos. Tem por objetivo discutir as potencialidades das tecnologias digitais para leitura, produção e significação de textos. Metodologicamente, aborda a seguinte questão: quais possibilidades textuais as TIC proporcionam para que estudantes se tornem um sujeito-autor? Parte-se de um trabalho colaborativo (ROLDÃO, 2007), de abordagem qualitativa, com 21 estudantes, sujeitos da pesquisa. Como aporte teórico, partimos das discussões sobre Multiletramentos (ROJO, 2012); gêneros textuais e retextualização (MARCUSCHI, 2001; 2002); Hipertexto (LÉVY, 1999; SANTAELLA, 2004). Os resultados da pesquisa são parciais, mas apontam que o trabalho com as tecnologias digitais, a partir da construção de HQs, contribuiu para desenvolver a criatividade, criticidade e proficiência em leitura e em escrita, além de possibilitar o contato com a multimodalidade e várias semioses que fazem parte das ordens discursivas dos textos da esfera digital.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Multiletramentos; Histórias em Quadrinhos; Formação do sujeito-autor.

MULTILETRAMENTOS AND DIGITAL TECHNOLOGIES: THE USE OF PIXTON IN GENDER PRODUCTION HISTORY IN QUADRINHOS

Abstract: Describes an experiment in the Portuguese Language discipline with students from the ninth year of elementary school, final years, in a public school in the rural area of the municipality of Monte Santo/BA. Through Pixton, an application for digital writing, students were asked to remix the play "The Girl Who Cavava with the Pen" by the Montessori writer Correia Sarah (2015), re-contextualizing it in comic books. It aims to discuss the potential of digital technologies for reading, production and meaning of texts. Methodologically, it addresses the following question: what textual possibilities do ICTs provide for students to become a subject-author? It is based on a collaborative work (ROLDÃO, 2008), with a qualitative approach, with 21 students, subjects of the research. As a theoretical contribution, we start from the discussions on Multiletramentos (ROJO, 2012); textual genres and retextualization (MARCUSCHI, 2001; 2002); Hypertext (LÉVY, 1999; SANTAELLA, 2004). The results of the research are partial, but they point out that the work with digital technologies, from the construction of HQs, contributed to develop creativity, criticality and proficiency in reading and writing, besides making possible contact with multimodality and several semioses which are part of the discursive orders of the texts of the digital sphere.

Keywords: Digital technologies. Multiletracies. Comics. Subject-author training.

INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias digitais na sala de aula tem sido uma temática muito discutida por professores e pesquisadores educacionais, em razão de seu uso cotidiano pelos estudantes, o que exige mudanças no contexto escolar. Partindo dessa realidade, este estudo tem por objetivo discutir sobre as potencialidades das tecnologias digitais para a produção de textos, ampliando, assim, processos de leitura, produção e significação de textos.

A proposta para retextualização da obra foi assim desenvolvida: após selecionar a obra *A menina que cavava com a caneta*; solicitou-se a leitura e fichamentos dos seis capítulos do livro; proposição da remixagem do livro; apresentação do aplicativo Pixton e orientações gerais acerca do cadastro no aplicativo; e divisão da turma em seis grupos – um para cada capítulo do livro. A partir daí, foi solicitado que os alunos construíssem HQs no Pixton, retextualizando o livro supracitado em uma nova obra – o gibi.

1. Design metodológico

Pensando em realizar um trabalho com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Salvador Correia de Oliveira, que se relacionasse com a vida deles fora do contexto escolar, e que fizesse uso do celular, por ser esta a tecnologia digital móvel mais usada por estes sujeitos, optamos pelas práticas de leitura e de escrita a partir das HQs. Propusemos aos referidos alunos que fizessem a remixagem da obra *A Menina que cavava com a caneta*, uma forma de incentivá-los a assumir-se como autores, além de divulgarmos a obra da escritora da comunidade local. Trata-se de uma proposta desafiadora, considerando que o artigo 120 do Regimento Interno da Rede Municipal de Ensino de Monte Santo veda o uso de celular na sala de aula, somado ao fato de que a internet na escola é instável.

O enfoque metodológico escolhido para a condução deste estudo foi o trabalho colaborativo, que se deu em razão de seus pressupostos se articularem com a proposta de um estudo que visa a uma produção coletiva entre alunos e professor. Por esse prisma, “Trabalhar colaborativamente implica que cada indivíduo tenha um contributo a dar que tem de ter o seu processo de construção individual e singular, que requer também tempos e modos de trabalho individuais” (ROLDÃO, 2007, p. 28). O trabalho colaborativo se refere à prática docente mediada pelo professor no processo de ensino e de aprendizagem por meio das TIC no qual, o mais relevante não é o uso de recursos tecnológicos para ministrar aulas; importa ao professor criar ações pedagógicas que possam desenvolver atitudes comunicativas e afetivas as quais contribuam para o estabelecimento de parcerias entre alunos e entre professor e alunos.

2. Arcabouço teórico

Atualmente, os jovens estão imersos na esfera midiática, que alargou os espaços de produção de saberes. Professores disputam a atenção dos jovens, com as tecnologias digitais móveis, com as redes sociais, com os aplicativos, que têm se constituído em múltiplos espaços de relacionamentos e

aprendizagens. E esse é um dos desafios para o ensino de Língua Portuguesa, enfrentado pela escola da atualidade: abdicar de modelos mecanizados, romper com dogmas universalizantes para transformar a sala de aula em espaço de interlocução, rede de conhecimentos, em que o estudo do texto pelo texto, dê lugar à interpretação e reinterpretação da realidade social dos sujeitos.

Com base nas discussões de Marcuschi (2001), entende-se que retextualizar é transformar um texto em outro do mesmo gênero ou de gênero distinto, mantendo as informações do texto original. Sendo assim, a retextualização é um processo cotidiano, a partir do qual as pessoas transformam textos orais ou escritos em novos modos textuais.

Rojo (2012), ao discorrer sobre os multiletramentos, a diversidade cultural e as linguagens na escola, aponta que muitos professores estão abertos a introduzir mais frequentemente as TIC em sala de aula; porém, existem ainda muitas inquietações e muitos desafios a serem enfrentados pelos professores de Língua Portuguesa, que precisa redimensionar seu fazer pedagógico, considerando a pluralidade cultural e a diversidade de linguagens, o caráter multimodal dos textos e seus vários significados, que exigem do professor pensar outros modos de ensinar leitura e escrita, na sala de aula

A aprendizagem por meio das tecnologias digitais dinamiza o processo educativo e potencializa o acesso à informação que, ao ser problematizada, refletida, criticada e analisada pelos atores educacionais, poderá gerar a construção do conhecimento de forma colaborativa e participativa. Com efeito, a inteligência coletiva (LÉVY, 1999) requer um professor mediador e/ou interventor do saber, que trabalhe com os multiletramentos a partir das culturas dos alunos, através de um ensino interdisciplinar que estabeleça redes no ciberespaço.

Marcuschi (2002) chama atenção para emergência de novos gêneros textuais a partir do desenvolvimento acirrado das tecnologias digitais e de sua influência massiva no cotidiano das pessoas, particularmente a Internet que contribuiu para o surgimento de novos gêneros textuais. Muitos desses,

conforme expõe o autor, têm suas bases em gêneros já conhecidos, porém com uma nova roupagem atribuída pelo novo veículo de comunicação.

Assim, torna-se emergente a formação de um novo autor/leitor, que seja imersivo e tenha condições de produzir sentidos a partir da convergência das linguagens que se efetivam nos nós do hipertexto (SANTAELLA, 2004). O leitor do hipertexto pode ser considerado como coautor, porque ele pode navegar no texto, remando pela maré do conhecimento e construindo sentidos, linkando, intervindo, comentando, editando.

Na esteira desse debate, é oportuno destacar que, ao longo do tempo, as HQs foram condicionadas em discursos reducionistas, taxativos: subgênero, subliteratura, material de temáticas infantis, leitura fácil e descartável. Com a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa, houve um progresso no ensino de língua materna, uma vez que se orientou que o ensino parta das práticas de linguagem, em especial ao estudo do texto e aos gêneros textuais/discursivos. Partindo dessa discussão, concebemos que a linguagem dos quadrinhos é multimodal e exige dos leitores competências discursivas e textuais diversas, desde o reconhecimento do uso de ícones para representar ideias, conceitos e aspectos materiais, como a passagem do tempo na narrativa, até o reconhecimento de uma gramática específica que associa imagens e palavras.

3. Resultados e discussões: conectando alguns nós

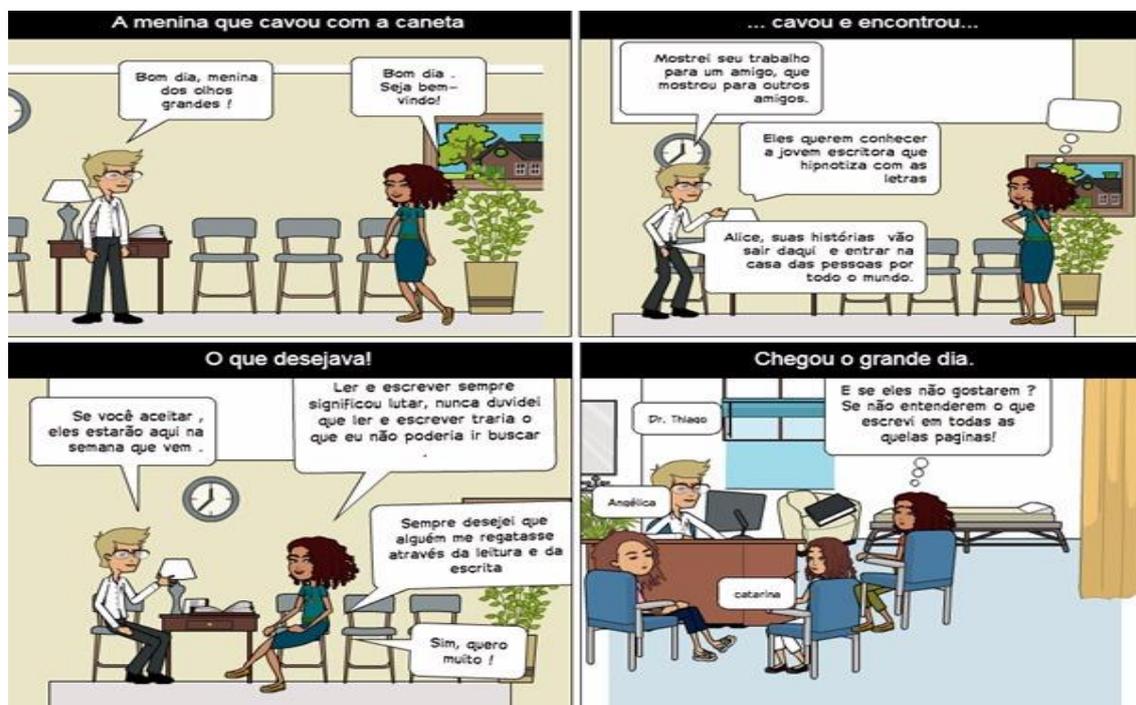
O trabalho foi desenvolvido por meio de uma sequência didática que, para Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), é um conjunto de atividades escolares organizadas, de modo sistemático, em torno de um gênero textual escrito ou oral. Para os autores, este protótipo de ensino é relevante para o trabalho pedagógico em razão de sua funcionalidade de produção, circulação de diversos gêneros, bem como por permitir a interação entre professor, alunos e o gênero textual trabalhado.

Para situar o leitor em relação à obra, *A menina que cavava com a caneta* conta a história de uma menina, Alice, que tenta mudar a sua vida e a das pessoas que a cercam, através da leitura. Alice não aceita o pouco que a

vida teimou em lhe oferecer; corre atrás do seu sonho e faz o possível para levar, junto com ela, seu pai e as irmãs que viviam com vendas nos olhos. Utilizava a caneta como instrumento para quebrar velhas correntes enferrujadas que insistiam em dificultar o caminho que escolheu descobrir. Observa-se na obra a intertextualidade com outras leituras, dentre elas O Pequeno príncipe, Alice no País das Maravilhas, Tristão e Isolda, Olga Benário, A caixa de Pandora, Poliana Moça, O Seminarista, Romeu e Julieta, dentre outras. É um convite a entrar em um mundo onde a leitura e a escrita servem de chave para abrir portas que nos levam aonde desejamos.

Para ilustrar o processo de retextualização, apresentamos a produção de um aluno da turma, referente ao último capítulo. Descreve o momento em que Dr. Thiago abre a porta que Alice tanto esperava: ele mostrou suas escritas a amigos influentes que se interessaram por publicar tudo o que ela pudesse escrever. Alice precisou vencer seus próprios medos, depois de muito insistir, conseguiu a porta da vida que tanto queria; tornou-se escritora, reconciliou-se com Bruno após serem separados pelos atalhos da vida. Alice e Bruno eram de classes sociais diferentes, mas os livros os aproximavam.

Figura 1: A menina que cavou com a caneta





Fonte: Victor Dias Santana-2018, aluno do 9º ano.

Após concluírem a elaboração, os discentes publicarão suas HQs no facebook, whatsApp e blog pedagógico, juntamente com a professora da turma. A socialização será feita para a comunidade escolar; alunos de outras turmas, professores, coordenadores, Secretaria Municipal de Educação e a referida escritora na escola supracitada.

4. Considerações finais

Com a realização deste trabalho, percebemos o quão desafiador é educar na era digital; percebemos, ainda, o quanto a produção da HQ por intermédio do Pixton atrai a atenção dos alunos, seja por possibilitar a criação de painéis e personagens atrativos, seja por estarem em contato com as mídias digitais, que usam cotidianamente fora do ambiente escolar. Por ser um romance que atrai a linguagem dos adolescentes, a obra em questão é muito oportuna para a leitura e consolidação da proposta de escrita/retextualização.

A aprendizagem nesse novo cenário requer a participação ativa e crítica do discente e exige do docente uma ação a favor da criação de um ambiente propício para a cooperação, levando em consideração os conhecimentos

prévios dos alunos, para que a curiosidade e a vontade de saber estejam sempre presentes nos espaços de aprendizagem.

Muitos caminhos podem ser trilhados com o uso das tecnologias digitais nas aulas de Língua Portuguesa, porém, esperamos implementar através da retextualização, novas maneiras de ensinar e aprender. Para isso, são requeridas a ética, a crítica e a estética (ROJO, 2012), que envolvam por um lado, a multiplicidade de linguagens, por outro lado, uma educação linguística contemporânea que abarque, sobretudo, letramentos críticos digitais, pois na escola se fala muito sobre o aluno ser proficiente em leitura e em escrita; porém, hoje é preciso pensar também como tornar alunos proficientes na leitura e na produção dos diversos gêneros que estão no ambiente digital.

Referências

CORREIA, Sarah. **A menina que cavava com a caneta**. Lura Editorial. 2015.

DOLZ, Joaquim & SCHEUWLY, Bernard. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P. et al. (org.) **Gêneros textuais & ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002, p. 19-36.

_____, Luiz Antonio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2001.

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

ROLDÃO, Maria do Céu. (2007). Colaborar é preciso: questões de qualidade e eficácia no trabalho dos professores. **Revista Noesis**, 71 , pp. 24-29.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.