

**MULTILETRAMENTOS E O USO DAS TDICs  
NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
DE LÍNGUA INGLESA**

Carla Corsini Rezende da Costa Fernandes (UEMS)  
[carlacorsinibr@yahoo.com](mailto:carlacorsinibr@yahoo.com)

**RESUMO**

Frente à uma conjuntura social moldada pelas tecnologias digitais da informação e comunicação (TDICs), principalmente no que se refere ao uso e popularidade da Internet, este trabalho apresenta a análise de uma atividade escolar, utilizando a pedagogia dos multiletramentos (digital, visual e crítico), e os investimentos adotados pelos alunos para desenvolver habilidades linguísticas na aprendizagem de língua inglesa. A utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação e do ciberespaço para desenhar novas práticas de letramento na hipermídia baseada em vídeo (videologs, remixes, (fan)clips etc.), ou baseada em *Design* (animações, games, arte digital etc.), visa estimular nesses jovens o aprendizado da língua inglesa, unindo o que mais os atrai hoje, que são as inúmeras tecnologias, ao idioma mais utilizado nesse meio, o inglês. Para realizar essa análise, foram consideradas as perspectivas teóricas voltadas para os multiletramentos com base em Bill Cope e Mary Kalantzis (2000; 2009), Roxane Rojo (2014), dentre outros.

**Palavras-chave:** Multiletramentos. TDICs. Ciberespaço.

**1. Introdução**

Vivendo em um mundo globalizado, tão tecnológico e digital, a língua inglesa se tornou um dos principais meios de comunicação entre os povos. Frente à essa realidade, faz-se necessário o estímulo cada vez maior do aprendizado desse idioma dentro de nossas salas de aula. É preciso que as instituições escolares preparem seus alunos para esse mundo, enfatizando não só a importância de saber inglês, mas, preparando-os também para essa sociedade tão digital.

Numa era onde tudo que é novidade hoje, pode não ser mais amanhã, a era das linguagens líquidas, a era do *networking*, ou relacionamento, a educação também tem sido fortemente influenciada pela globalização e pela presença da tecnologia. Falamos em mover o letramento para os multiletramentos, em enxergar o aluno na sala de aula como nativo digital que é: um construtor-colaborador das criações conjugadas na era das linguagens líquidas. (ROJO, 2014, p. 8)

A utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação, as *TDICs*, do ciberespaço para desenhar novas práticas de letramento na hipermídia baseada em vídeo (videologs, remixes, (fan)clips etc.), ou baseada em designs (ou projetos como animações, games, arte digital, etc.), visa estimular nesses jovens o aprendizado da língua inglesa, unindo o que mais os atrai hoje, que são as inúmeras tecnologias, ao idioma mais utilizado nesse meio, o inglês.

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma atividade que foi desenvolvida com alunos do 1º ano do ensino médio de uma escola pública, a partir de um trabalho escolar utilizando a pedagogia dos multiletramentos e a teoria dos *designs*. Durante a elaboração do trabalho, percebeu-se que esses alunos conseguiram garantir um espaço para desenvolver a autoria e interagir num mesmo ciberespaço, com a distância de um clique, desenvolvendo novas perspectivas para aprender a língua inglesa, criando, colaborando, distribuindo e negociando significados. (LANKSHEAR & KNOBEL, 2010)

## **2. A pedagogia dos multiletramentos e a teoria dos designs**

A crescente diversidade linguística e cultural presente nos Estados Unidos, Grã-Bretanha e Austrália em 1994, resultado de uma economia globalizada e a multiplicidade de canais e meios (modos semióticos) de comunicação, fruto das novas tecnologias, motivaram alguns renomados teóricos desses países, da área da linguística e educação, a se reunirem e debaterem acerca dos sérios problemas pelos quais o sistema de ensino anglo-saxão estava passando. (COPE & KALANTZIS, 2000)

Esse grupo ficou mundialmente conhecido como *New London Group*, ou Grupo da Nova Londres, e a motivação desse encontro foi responsável pelo prefixo multi, da denominação *Multiletramentos* (COPE & KALANTZIS, 2000, 2009). *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures* se tornou a obra exemplar que, naquele momento, inauguraria a teoria dos multiletramentos, ou ainda, a pedagogia dos multiletramentos, como também é conhecida, voltada, acima de tudo, a um currículo que tem responsabilidade social e cultural (COPE & KALANTZIS, 2009).

Os autores do Grupo de Nova Londres preocuparam-se em realizar discussões sobre os efeitos do contexto contemporâneo altamente diversificado e crescentemente tecnologizado sobre a escola. Afinal, a tec-

nologia se tornou praticamente onipresente em nossas vidas (LANKSHEAR & KNOBEL, 2003).

Esses autores afirmam que

... não foram apenas os letramentos que foram fortemente impactados pela revolução da tecnologia da informação. Mais profundamente, toda a base epistemológica em que está fundamentada a abordagem da escola ao conhecimento e à aprendizagem está sendo seriamente desafiada e [...] tornada obsoleta pela intensa digitalização da vida diária. (LANKSHEAR & KNOBEL, 2003, p. 155)

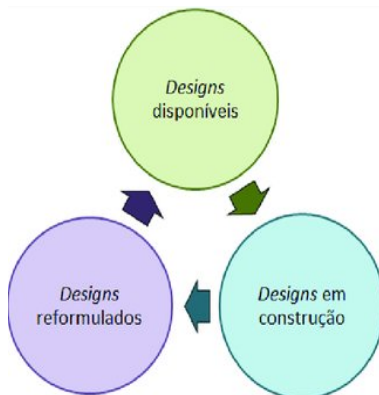
Nesse sentido, as práticas pedagógicas devem considerar a epistemologia digital como parte integrante, de modo a transformar seus recursos em ferramentas que permitam aos aprendizes funcionar efetiva, eficiente e criticamente em seus contextos sociais. Para Bill Cope e Mary Kalantzis (2009), o conceito de *Design*, que é o alicerce de toda a teoria dos multiletramentos, foi criado para contrapor-se a concepções tradicionais de ensino pautadas em uma visão estática e monomodal da linguagem (foco na escrita).

O *Design* cria uma concepção dinâmica de representação (de linguagem, de aprendizagem, de mundo), sendo definido como ato de construção de sentido (processo criativo pelo qual o sujeito, definido como *meaning-maker*, ou produtor de sentido, constrói e representa sentidos, passando a *agente, designer* de sentidos e não simples receptor de habilidades e competências). (COPE & KALANTZIS, 2009, p. 175-6)

Como o *Design* é o sentido sempre em movimento e nunca estático, resolvemos pautar nossa atividade envolvendo os três aspectos que o constituem: *Available Designs, Designing e Redesigned*.

Os *Available Designs – Designs Disponíveis* são os recursos culturais e contextuais para a construção do sentido, incluindo modo (diferentes formas de representar o sentido: linguístico, visual, espacial, gestual etc.), gênero e discurso. *Designing – Designs em Construção* se caracteriza pelo processo de construção e recontextualização da representação do mundo por meio dos *Available Designs*; e *Redesigned – Designs Reformulados* é o mundo transformado em novos *Available Designs*, que instanciam novos sentidos.

O processo de *Design* é constituído então por esses três elementos que interagem entre si de forma contínua, como exemplificado abaixo:



**Figura 1 – Processo de *Design*. Adaptado de Bill Cope e Mary Kalantzis (2009)**

### **3. *Utilizando a pedagogia dos multiletramentos e as TDICs numa aula de língua inglesa***

Sabe-se que a maioria dos alunos de escola pública não tem acesso à uma língua estrangeira em outro tipo de instituição, como cursinhos particulares de inglês. Portanto, tendo em vista as exigências tecnológicas de nossa sociedade globalizada atual, o ensino desse idioma passa a ter como objetivo permitir o acesso do aluno, principalmente o aluno da escola pública, a novas tecnologias, criando possibilidades de o cidadão (aluno) dialogar com outras culturas sem que haja necessidade de renunciar a seus valores locais. (MENEZES DE SOUZA & MONTE MÓR, 2006)

O processo de ensino de língua deve fazer sentido para os sujeitos. Cada sujeito participante da atividade pedagógica apresentada neste trabalho, no caso, alunos do 1º ano do ensino médio, é diferente do outro. Eles vêm de diferentes contextos, trazendo diferentes visões de mundo. No processo de *design*, como produtores de sentido, eles utilizarão a criatividade, o dinamismo, a inovação, o interesse e a motivação, que são categorias, acima de tudo, culturais e ideológicas.

Com o intuito de despertar o interesse dos alunos a estudarem/praticarem a língua inglesa, nós, professores, optamos por acrescentar o uso das mais variadas formas de tecnologia disponíveis entre esses alunos à atividade proposta. Utilizando o livro didático, selecionamos uma unidade que abordava o tema tecnologia e inteligência artificial, onde o

foco gramatical proposto era o uso dos *phrasal verbs*, tempo futuro, e o vocabulário tratava dos mais diferentes tipos de eletrônicos existentes no mundo.

Nessa aula proposta, utilizamos os recursos contidos nas tecnologias para romper com a ideia pura e simples de transmissão de conhecimento para a compreensão na forma de construção sociocultural. De acordo com Ana Paula Martinez Duboc (2011), nessa perspectiva, a produção de sentidos passa a ser compreendida sob o viés da colaboração, cujas significações devem ser mediadas pela escola. No caso desta atividade pedagógica aqui apresentada, os professores foram os mediadores.

Sendo assim, para tornar a aquisição desse conteúdo de língua inglesa de forma mais interessante, digamos assim, resolvemos propor um trabalho em duplas, onde os alunos deveriam usar celulares, câmeras, aplicativos, ou qualquer outro tipo de recurso tecnológico que os auxiliassem a produzir um vídeo a partir das orientações dadas. Nós estaríamos à disposição deles para eventuais empréstimos desses recursos.

Orientamos que eles deveriam então, a partir da unidade estudada, criar um vídeo, de pelo menos dois minutos, e no máximo, cinco, onde eles apresentariam um aparelho eletrônico inovador, de preferência que não existisse no mercado. Para tanto, eles poderiam, inclusive, fazer paródias de outros vídeos, ou trechos de filmes conhecidos (*Available Designs*) para criarem o deles. O essencial era usar a língua inglesa nesse trabalho, tanto na parte oral, quanto na escrita, caso alguém quisesse fazer algum tipo de legenda (*Designing*). Deixamos claro que toda criatividade era válida, e que o trabalho deles deveria ficar disponibilizado *online*, posteriormente (*Redesigned*).

Estabelecemos um prazo para a entrega dos vídeos, que poderia ser num *pendrive*, ou via *e-mail*, ou até mesmo, presencialmente, no dia da apresentação, pois, decidimos que todos os alunos assistiriam, em sala de aula, aos vídeos produzidos.

Com essa atividade, esperávamos que os alunos ampliassem seu interesse na língua inglesa, explorando melhor o foco gramatical da unidade, além de seu vocabulário, utilizando as mais variadas ferramentas, num processo de aquisição de conhecimento colaborativo, além de despertar a criação de sentidos, tornando-os capazes de analisar e transformar seus discursos em significação, desenvolvendo sua autoria.

Dessa forma, conseguimos transformar uma aula que poderia ter

sido apenas uma orientação para leitura e preenchimento de lacunas para reforçar o uso dos *phrasal verbs*, numa experiência pedagógica mais prazerosa, implementando a pedagogia dos multiletramentos com a produção de vídeos, explorando a tecnologia à mão dos alunos, integrando o conteúdo das aulas às suas vivências e valores sociais. Alguns vídeos estão disponíveis em <<https://youtu.be/WtTYWSfmcvM>>.

Constatamos que houve muito envolvimento dos alunos nesse trabalho, não só entre eles, mas, conosco também. Eles nos procuraram mais, tiraram dúvidas, emprestaram materiais, pediram sugestões, pontuaram problemas na execução e produção dos vídeos, pesquisaram mais, etc. Essa experiência foi de grande valia e alguns professores inclusive, já reproduziram essa ideia de trabalho colaborativo através dos *designs* com outras turmas, envolvendo também alunos do ensino fundamental.

#### 4. Conclusão

Com o resultado da atividade desenvolvida, percebemos que o conceito de *Design*, proposto pela pedagogia dos multiletramentos desloca o foco de atenção centrado no *individual*, evidenciando as relações sociais, além do contexto cultural e também ideológico a partir do qual os alunos construíram sentidos. Ainda dentro dessa perspectiva, notamos que a cada *Design*, a cada vídeo produzido, os alunos mobilizaram recursos de sentidos disponíveis, acrescentando suas peculiaridades, que se deram na interação social, configurando sua identidade e motivação.

Os alunos envolvidos nessa proposta pedagógica também se orgulharam de seus trabalhos (vídeos), pois entenderam que aquele produto resultou em um novo recurso, que poderá ser recriado, transformado por outras pessoas, e não apenas reproduzido.

A partir desse processo de aprendizagem utilizando a pedagogia dos multiletramentos e o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDCIs), os aprendizes perceberam como o mesmo material linguístico (no caso, o ponto gramatical e vocabulário do livro didático de inglês) pode construir novos discursos, com novos sentidos, ou seja, como a produção de sentidos não é fixa, não é estática, está sempre em movimento.

Essa prática didática, que resultou na produção dos vídeos de nossos alunos nos mostrou que, além de estimular o aprendizado de língua inglesa, houve também o estímulo do trabalho colaborativo, da criativi-

dade, e do desenvolvimento da autoria deles, apoiado pelas novas tecnologias, ampliando suas perspectivas. Promover esse tipo de interação que auxilia e corrobora na construção de significados de maneira tão participativa e inovadora numa sala de aula, certamente, deixa marcas profundas e positivas na memória desses aprendizes.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: New literacies, new learning. *Pedagogies: An International Journal*, Nanyang Walk, vol. 4, n. 3, p. 164-195, 2009. Disponível em:

<<http://newlearningonline.com/files/2009/03/M-litsPaper13Apr08.pdf>>.

Acesso em: 18-01-2019.

\_\_\_\_\_. (Eds.). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

DUBOC, Ana Paula Martinez. *Avaliação da aprendizagem de línguas e os multiletramentos*, 2015. Disponível em:

<<http://publicacoes.fcc.org.br/ojs/index.php/ae/article/view/3628>>.

Acesso em: 25-07-2018.

GOODSON, Ivor; KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin; MANGAN, J. Marshall. *Cyber Spaces/Social Spaces. Cyber Spaces/Social Spaces*. New York: Palgrave Macmillan, 2002. Disponível em:

<[https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230602151\\_1](https://link.springer.com/chapter/10.1057/9780230602151_1)>.

Disponível em: 18-01-2019.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. *New literacies: changing knowledge and classroom learning*. Buckingham: Open University Press, 2003.

\_\_\_\_\_. *A handbook for teacher research: From Design to Implementation*. Open University Press; 2010.

\_\_\_\_\_. *New Literacies*. New York: Open University Press, 2011.

MENEZES DE SOUZA, Lynn Mario Trindade; MONTE MÓR, Walkyria Maria. *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras*. Brasília: Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica, 2006. Disponível em:

<[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)>.

*Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

Acesso em: 25-11-2018.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura. (Orgs). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxane. (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs* Adolfo Tanzi Neto *et al.* Organização: Roxane Rojo. São Paulo. Parábola, 2014.