



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO TOCANTINS  
CAMPUS PALMAS  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – HABILITAÇÃO EM LÍNGUA  
PORTUGUESA**

**ANA CAROLINA RODRIGUES FERRER**

**MUITO ALÉM DAS HQ's: Os super-heróis como objeto de  
ensino em práticas de multiletramentos**

**PALMAS**

**2019**

**ANA CAROLINA RODRIGUES FERRER**

**MUITO ALÉM DAS HQ's: Os super-heróis como objeto de ensino em práticas de multiletramentos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em Letras do curso de Graduação em Letras-Habilitação em Língua Portuguesa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – IFTO, Campus Palmas/TO.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Ma. Erika de Souza Luz

**PALMAS**

**2019**

Ferrer, Ana Carolina Rodrigues Ferrer

Muito além das HQ's: Os super-heróis como objeto de ensino em práticas de multiletramentos / Ana Carolina Rodrigues Ferrer. – Palmas, 2019. 71 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Letras) – Instituto Federal de Educação do Tocantins, Campus Palmas, 2019.

Orientador(a): Profa. Erika de Souza Luz

1. Multiletramento 2. Super-heróis. 3. Cultura Juvenil. Muito além das HQ's: Os super-heróis como objeto de ensino em práticas de multiletramentos

**ANA CAROLINA RODRIGUES FERRER**

**MUITO ALÉM DAS HQ's: Os super-heróis como objeto de ensino em práticas de multiletramentos**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em Letras do curso de Graduação em Letras-Habilitação em Língua Portuguesa do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – IFTO, Campus Palmas/TO.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

**BANCA AVALIADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Ma. Erika de Souza Luz (Orientadora)  
IFTO – Campus Palmas

---

Prof. Dr. Rivadavia Porto Cavalcante  
IFTO – Campus Palmas

---

Prof.<sup>a</sup> Ma. Mariana da Silva Neta  
SEDUC - TO

Dedico este trabalho a todas as pessoas que acreditam na necessidade da reformulação dos currículos escolares e no potencial das narrativas midiáticas de super-heróis dentro do contexto educacional.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a mim, Ana Carolina, por não ter desistido, pelo esforço e dedicação, tempo e as noites em claro investidas na escrita e elaboração deste projeto. Sou grata a toda minha família pelo apoio e compreensão nesses últimos meses, por sempre acreditarem no poder transformador da educação, não medindo esforços para que eu tivesse acesso a um ensino de qualidade. Agradeço ao Luís Otávio por ser meu companheiro e ouvinte de todas as horas, “aguentando” meus inúmeros desabafos e crises existenciais. Obrigada pelas palavras de incentivo, pelos conselhos e por ser tão atencioso e entender minha ausência em diferentes momentos. É claro que não podia deixar de mencionar a minha imensa gratidão a todos os professores que passaram pela minha trajetória acadêmica, que vão desde o ensino fundamental ao ensino superior, saibam que vocês contribuíram direta e indiretamente para a minha formação pessoal e profissional. Em especial, agradeço à professora Erika de Souza Luz, por ter me orientado não só na elaboração e concretização desse trabalho, mas também por suas orientações, conselhos, elogios e considerações ao longo dos últimos quatro anos. Saiba que, enquanto sua aluna, os absorvi e refleti, e agora, como professora, os levarei comigo para dentro da sala de aula. Meu muito obrigada. E, por último, mas não menos importante, agradeço aos meus heróis favoritos e demais personagens que fazem parte do universo geek. Obrigada por me acompanharem desde a infância até a vida adulta, mesmo sendo fictícios, não consigo explicitar em palavras a importância que vocês têm na minha vida. Obrigada por me divertirem, entreterem, me emocionarem e, acima de tudo, me educarem. Vocês me moldam e me fazem enxergar a realidade com outros olhos. Espero honrá-los nesse projeto.

*“Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.” – Tio Ben*

*(Stan Lee)*

## SUMÁRIO

|                |                                                                                                               |           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.</b>      | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                                       | <b>12</b> |
| <b>2.</b>      | <b>JUSTIFICATIVA .....</b>                                                                                    | <b>13</b> |
| <b>3.</b>      | <b>OBJETIVOS.....</b>                                                                                         | <b>15</b> |
| <b>3.1</b>     | <b>Geral:.....</b>                                                                                            | <b>15</b> |
| <b>3.2</b>     | <b>Específicos: .....</b>                                                                                     | <b>15</b> |
| <b>4.</b>      | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>                                                                             | <b>16</b> |
| <b>4.1</b>     | <b>O ensino de língua (gens) no Ensino Médio: desafios e reflexões .....</b>                                  | <b>16</b> |
| <b>4.2</b>     | <b>O que diz a BNCC frente ao ensino de (língua)gens para público do Ensino Médio?.....</b>                   | <b>22</b> |
| <b>4.2.1</b>   | <b>O que caracterizam os letramentos, multiletramentos e a pedagogia dos multiletramentos? .....</b>          | <b>25</b> |
| <b>4.2.1.1</b> | <b>Letramento.....</b>                                                                                        | <b>25</b> |
| <b>4.2.1.2</b> | <b>Multiletramentos e sua pedagogia .....</b>                                                                 | <b>27</b> |
| <b>4.3</b>     | <b>A Cultura juvenil e o Universo dos Heróis: do ciberespaço ao ensino de multiletramentos na escola.....</b> | <b>32</b> |
| <b>4.4</b>     | <b>O Podcast: e suas múltiplas possibilidades no contexto educacional contemporâneo. ....</b>                 | <b>38</b> |
| <b>4.4.1</b>   | <b>Mas o que torna o podcast uma ferramenta de ensino em potencial? .....</b>                                 | <b>41</b> |
| <b>5.</b>      | <b>METODOLOGIA APLICADA / SEQUÊNCIA DIDÁTICA .....</b>                                                        | <b>43</b> |
| <b>5.1</b>     | <b>Descrição e reflexões sobre a prática: o desenvolvimento da SD sobre o universo de SH.....</b>             | <b>48</b> |
| <b>5.1.1</b>   | <b>I Oficina.....</b>                                                                                         | <b>49</b> |
| <b>5.1.2</b>   | <b>II Oficina.....</b>                                                                                        | <b>51</b> |
| <b>5.1.3</b>   | <b>III Oficina.....</b>                                                                                       | <b>52</b> |
| <b>5.1.4</b>   | <b>IV Oficina .....</b>                                                                                       | <b>54</b> |
| <b>6.</b>      | <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                                                      | <b>59</b> |
| <b>7.</b>      | <b>ANEXOS .....</b>                                                                                           | <b>62</b> |
| <b>8.</b>      | <b>ANEXO A – Palestra e roda de conversa. ....</b>                                                            | <b>62</b> |

|     |                                      |    |
|-----|--------------------------------------|----|
| 9.  | ANEXO B - Acervo do palestrante..... | 66 |
| 10. | ANEXO C - Júri simulado .....        | 69 |

## **RESUMO**

O presente trabalho tem como finalidade apresentar o universo de super-heróis como uma ferramenta didática e inovadora para o ensino de linguagens, de forma que contemple a pedagogia dos multiletramentos, tendo em vista que, a partir da globalização e com o advento das novas tecnologias, nossos alunos não leem e escrevem da mesma maneira que antes. Hoje, o alunado tem acesso a uma gama de textos hipermidiáticos e é papel do professor abordá-los de forma crítica, já que não cabe mais à escola e principalmente ao docente de Língua Portuguesa a valorização excessiva de textos impressos. Torna-se necessário o exercício de novas práticas discursivas no espaço escolar, momento para que a oralidade e as culturas locais do alunado sejam contempladas. Este trabalho apresenta uma atividade de intervenção realizada na turma do segundo ano do ensino médio em Eletrotécnica no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Palmas. O projeto surgiu durante a participação do Programa Residência Pedagógica, período em que constatamos algumas lacunas existentes nas práticas das aulas de Língua Portuguesa, entre elas, o desinteresse dos alunos pelos textos oferecidos, a falta de engajamento nas aulas e a escassez de atividades que estimulassem a oralidade do alunado, como também de propostas pelos professores que contemplassem os multiletramentos. Dessa forma, apresenta-se uma proposta de sequência didática que visa a competência discursiva dos discentes, tendo como base o universo de super-heróis da Marvel e DC Comics, já que essas narrativas ficcionais abordam temáticas sociais, políticas, econômicas e culturais que cercam o mundo real, tornando-as um objeto de estudo extremamente relevante no contexto escolar, visto que estimula a leitura crítica, o debate e a produção multimodal. As atividades envolveram o uso de um filme, proposta de júri-simulado, rodas de discussão e orientações para a produção de um episódio de podcast. Os resultados apresentaram que o uso do universo de super-heróis se revela uma ferramenta eficaz de ensino, já que essa temática faz parte da cultura consumida pelo alunado, o que conseqüentemente fez com que eles se envolvessem assiduamente durante todas as etapas da sequência didática.

Palavras-chave: Multiletramento. Super-heróis. Cultura juvenil.

### **ABSTRACT**

The present work aims to present the universe of superheroes as a didactic and innovative tool for the teaching of languages, so that contemplates the pedagogy of multiliteracies, considering that, from globalization and with advent of new technologies, our students do not read and write in the same way as before. Today, the student has access to a range of hypermediatexts and is the role of the teacher to approach them critically, since it is no longer up to the school and especially the Portuguese language teacher to overvalue printed texts. It is necessary to exercise new discursive practices in the school space, a time for the orality and local cultures of the student to be contemplated. This work presents an intervention activity carried out in the second year class of high school in Eletrotécnica at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Tocantins - Palmas Campus. The project arose during the participation of the Pedagogical Residency Program, a period in which we found some gaps in the practices of Portuguese language classes, including the lack of interest of students for the texts offered, the lack of engagement in classes and the scarcity of activities that stimulate the orality of the student, as well as proposals by teachers who contemplated the multiliteracies. Thus, a didactic sequence proposal is presented that aims at the discursive competence of the students, based on the universe of superheroes of Marvel and DC Comics, since these fictional narratives address social, political, economic and surrounding the real world, making them an extremely relevant object of study in the school context, since it stimulates critical reading, debate and multimodal production. The activities involved the use of a film, jury-simulated proposal, discussion wheels and guidelines for the production of a podcast episode. The results showed that the use of the universe of superheroes proves to be an effective teaching tool, since this theme is part of the culture consumed by the student, which consequently caused them to become assiduously involved during all stages of the didactic sequence.

Keywords: Multiliteracy. Superheroes. Youth culture.

## 1. INTRODUÇÃO

Nas aulas de Língua Portuguesa, a produção textual, ainda que na contemporaneidade, persistem em sua grande maioria o caráter tradicional. O ensino é voltado estritamente para a gramática normativa, e até mesmo os textos literários, que deveriam ser explorados em outros âmbitos, acabam sendo usados como pretextos para o ensino da gramática, ou seja, não há estímulo para a leitura na íntegra das obras, os alunos geralmente apresentam-se desinteressados e questionam a forma como os livros são impostos e trabalhados durante as aulas. Esses fatores geram o desinteresse e a desmotivação dos discentes em relação à escola e principalmente ao ensino de literatura. Os leitores de hoje, nativos digitais, têm acesso, fora do ambiente escolar, à acessibilidade a conteúdos, conhecimentos e saberes que, de fato os preparam para as necessidades linguísticas e comunicativas da sociedade em que vivem.

Nota-se que esses jovens, graças às mudanças sociais e tecnológicas das últimas décadas, estão cada vez mais conectados aos ambientes virtuais e, portanto, acabam tendo acesso a uma diversidade de textos contemporâneos, caracterizados pela hipertextualidade e pela hipermídia. Tendo em vista essas novas modalidades híbridas da linguagem, as competências e habilidades de leitura e produção de textos exigidas já não se configuram como antes, o que impõe à escola uma nova postura em relação ao seu perfil tradicionalista, voltando-se para novas práticas de ensino e de multiletramentos.

Considerando a necessidade de diálogo entre as novas práticas sociais da linguagem que circulam através dos ambientes midiáticos e virtuais e o ensino de língua portuguesa no contexto educacional do ensino médio, este trabalho utiliza o universo dos super-heróis, bem como as produções midiáticas do gênero como uma ferramenta que vise as pedagogias dos multiletramentos no que concerne à leitura, escrita e oralidade.

A partir dos avanços dos meios de comunicação, a web 2.0 e as novas tecnologias digitais proporcionaram à indústria do entretenimento a disseminação em massa de conteúdos de cultura geek, principalmente no que

se refere ao universo de super-heróis. Heróis, que antes habitavam apenas livros e as histórias em quadrinhos, hoje protagonizam os sucessos de bilheteria nas telas do cinema, e fazem emergir efervescentes discussões em grupos de fãs, os fandoms, ou apreciadores do gênero nos diversos ambientes virtuais. Em outras palavras, eles ‘dominaram’ todos os espaços de interação digital da cultura jovem. Além do mais, o universo dos heróis, retratado nas HQs e nos filmes, aborda importantes temáticas políticas, comportamentais e sociais, capazes de suscitar importantes reflexões e discussões na sala de aula. E é esse universo de super-heróis, associado com a pedagogia dos Multiletramentos, que levamos para a sala de aula do Ensino Médio Integrado-EMI- do IFTO-Campus Palmas.

## 2. JUSTIFICATIVA

A escolha de utilizar os heróis da Marvel Comics atrelados à uma proposta multiletrada na sala de aula, justifica-se pela importância de valorizarmos o fato de que a instituição escolar deve abordar os multiletramentos de forma que valorize as culturas juvenis. Em tempos de linguagens líquidas, é dever da escola e, principalmente do professor de língua(gens), desenvolver as competências e habilidades crítico-reflexivas dos alunos no que concerne às práticas sociais de leitura, escrita e oralidade nos mais variados contextos de circulação.

De acordo com o sociólogo Zygmunt Bauman (2001), a sociedade moderna é caracterizada por uma liquidez de relações e informações, marcada principalmente pelos os avanços da tecnologia da informação e da comunicação (TIC's).

Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. [...] A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à ideia de leveza (BAUMAN, 2001, p.8).

Dessa forma, o ciberespaço permite, principalmente aos jovens, novas e múltiplas realidades comunicativas. Suas relações nesse ambiente

virtual são caracterizadas pelo consumismo imediato de informações e interações, que ‘transbordam’ o espaço físico. Hoje, é possível navegar, consumir, interagir com diferentes culturas, ler, divertir-se, comunicar-se através de um simples aparelho celular. Essa mobilidade digital ocasionou em um distanciamento dos meios impressos e um crescimento desenfreado de textos eletrônicos caracterizados pela hipermídia. Sendo assim, as (TIC’s) têm exigido dos nativos digitais, os jovens, novas práticas letradas de leitura e escrita. Para Dias (2012):

As TIC’s trouxeram para o contexto escolar textos multimodais e multissemióticos que combinam imagens estáticas (e em movimento), com áudios, cores e links. Esses textos invadem o cotidiano dos alunos, leitores e escritores, e exigem a aquisição e o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, conforme as modalidades e semioses utilizadas, ampliando, como estamos vendo, a noção de letramentos para multiletramentos. (DIAS, 2012, p.95)

À vista disso, fica claro a importância de a instituição escolar versar um ensino que vise as práticas de letramento de seus estudantes frente aos ambientes digitais.

Outra justificativa se deve ao fato de que a escola ainda opta pelo tradicionalismo nas aulas de Língua Portuguesa e, como consequência desse sistema, o desinteresse dos alunos aos textos oferecidos, a falta de engajamento na aula e a falta de estímulo à oralidade acarretam o fracasso escolar e comprometimento das habilidades e competências comunicativas dos estudantes. Ou seja, o ensino centrado apenas na gramática não é suficiente para tornar os alunos competentes nas práticas sociais de leitura e escrita, conforme completa Irandé Antunes (2003):

O grande equívoco em torno do ensino da língua tem sido o de acreditar que, ensinando análise sintática, ensinando nomenclatura gramatical, conseguimos deixar os alunos suficientemente para ler e escrever textos, conforme as diversificadas situações sociais. (ANTUNES, 2003, p.46)

Dessa forma, é necessária a existência de professores que inovem as práticas de sala de aula, considerando as múltiplas possibilidades de leitura e escrita em ambientes digitais, comprometendo-se com uma nova realidade de ensino, visto que um dos maiores desafios do professor é despertar o

interesse dos alunos para a aprendizagem e tornar a sala de aula um ambiente estimulante.

O ensino de qualidade é aquele que se torna significativo para o aluno, que valorize e leve em consideração a experiência e o contexto sociocultural dos discentes, a fim de estimular suas capacidades e potencialidades.

Para Antunes (2005):

Já não há mais lugar para o professor simplistamente repetidor, (...) que fica passivo, à espera de que lhe digam exatamente como fazer, como “passar” ou “aplicar” as noções que lhe ensinaram. Os princípios são os fundamentos que o professor vai apoiar-se para criar suas opções de trabalho. O novo perfil do professor é aquele do pesquisador, que com seus alunos (e não, “para” eles), produz conhecimento, o descobre e o redescobre. Sempre. (ANTUNES, 2005, p.36)

Sendo assim, este trabalho visa contribuir com a inovação das aulas de Língua Portuguesa, mostrando aos professores que é possível trabalhar a língua materna de forma diferenciada. Ao mesmo tempo, pretendemos fomentar o hábito da leitura e, a partir das propostas de atividades, desenvolver a oralidade, a criticidade, a formação intelectual e a competência discursiva dos alunos envolvidos, como visa a pedagogia dos multiletramentos.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 Geral:**

Levando em consideração as explanações acima, o objetivo central deste trabalho foi o de ampliar a competência discursiva dos alunos de uma instituição pública por meio da pedagogia dos multiletramentos, fazendo uso do universo das HQs e da proposta de produção de *podcast*.

#### **3.2 Específicos:**

- Inovar o ensino de Língua Portuguesa por meio de um modelo didático centrado no universo de super-heróis;
- Estimular o pensamento crítico reflexivo dos alunos através de uma oficina de linguagens;

- Apresentar as temáticas do universo dos super-heróis através de diferentes suportes digitais: Filmes, séries, vídeos do *Youtube*, *podcasts*, blogs entre outros sites;
- Desenvolver diferentes dinâmicas que visem o aperfeiçoamento da oralidade dos alunos no momento das atividades propostas;
- Promover a inclusão tecnológica dos estudantes através de trabalhos colaborativos.

#### **4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Esta seção dedica-se à apresentação das contribuições teóricas que nortearam o desenvolvimento deste trabalho de intervenção. Para tanto, são discutidos os conceitos de hipermídia e multiletramentos, bem como as reflexões sobre o ensino tradicional de língua portuguesa, as novas formas de uso da linguagem frente aos aparatos tecnológicos e por fim discussões que mencionam a cultura juvenil no ciberespaço.

##### **4.1 O ensino de língua (gens) no Ensino Médio: desafios e reflexões**

O ensino de língua(gens) para o público do ensino médio é alvo de constantes críticas e reflexões. Isso porque grande parte de seu egresso apresenta domínio insuficiente nas competências de leitura, escrita e oralidade da língua. Essas deficiências são reflexo de um ensino cristalizado em ideais gramaticais e descontextualizados com a nova realidade do Ensino Médio brasileiro.

O fato é que o ensino através do uso de gêneros textuais, constituídos nos processos discursivos da língua, precisa ser implantado nas escolas contemporâneas de maneira efetiva, principalmente no contexto do ciberespaço, já que de acordo com Bakhtin:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana (...) A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou

doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas (...) cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso. (BAKHTIN, 1997, p. 290)

Ou seja, a partir da necessidade de novas práticas comunicativas surgem novos discursos, já que o processo de comunicação humana se dá por meio de diversas manifestações linguísticas, como a escrita, a oralidade, os sons, e os gestos. E essas manifestações se dão do meio dos gêneros do discurso, sendo assim, cada gênero é apropriado à sua especificidade, com sua finalidade discursiva, correspondendo ao seu determinado estilo.

Segundo Bakhtin (1997), esses gêneros podem ser divididos em dois grupos: primários e secundários. Os primários se definem nas situações comunicativas cotidianas, espontâneas e informais, como as conversas entre amigos e a troca de bilhetes. Já os secundários, estão relacionados a situações comunicativas mais complexas e são aprendidos dentro das instituições escolares, como a apresentação de um seminário ou elaboração de um fichamento. Dessa forma, os gêneros secundários seriam a reelaboração dos gêneros primários, já que eles partem da base primária para o ensino da secundária. Isto é, a partir do uso da oralidade de um indivíduo nas conversas entre amigos, é ensinada a adaptação de seu discurso para a apresentação de um seminário.

Nessa perspectiva, é possível afirmar que os gêneros vão se construindo através das práticas cotidianas, como resultado de um trabalho coletivo e colaborativo e no uso da língua em diferentes contextos. Sendo assim, as transformações socioculturais, econômicas, políticas e tecnológicas existentes na sociedade influenciam diretamente a modificação e o surgimento de novos gêneros nas formas de comunicação oral e escrita.

Partindo da necessidade de uma nova metodologia para o ensino de gêneros na escola, principalmente para o alunado do Ensino Médio, Faraco (2005, p. 99) sugere por “um ensino que garanta aos estudantes o efetivo domínio das atividades verbais, o contato vivo com o fazer literário e o acesso concreto ao material formado por novas tecnologias”. Ou seja, o autor propõe a reformulação de conteúdos “em geral inócuos”, e que agora visem as novas práticas de letramento de leitura, escrita e oralidade nos ambientes virtuais. E

ainda ressalta que a leitura, a escrita e a fala “não são tarefas escolares que se esgotam em si mesmas; que terminam com a nota bimestral. (...) são atividades sociais e discursivas, entre sujeitos históricos, realizadas sob condições concretas.” (FARACO, 2005, p. 101). E por esse sentido, ensinar a *Ler* significa que o aluno conseguirá:

Ler criticamente, o que quer dizer perder a ingenuidade diante de um texto dos outros, percebendo que atrás de cada texto há um sujeito, com uma prática histórica, uma visão de mundo (um universo de valores), uma intenção. Significa também ler compreensivamente, o que implica reagir ao texto, responder a ele, identificando as vozes sociais que o compõem, e concordando com elas, ou delas discordando; rindo delas, emocionando-se com elas, aplaudindo-as, rejeitando-as, assimilando-as, repetindo-as, redizendo-as, parodiando-as. (FARACO, 2005, p.101)

Em outras palavras, o intuito da escola não é formar meros decodificadores de palavras e fonemas, mas sim um leitor que seja capaz de refletir e criticar o que se está lendo.

No que condiz a *escrita*, é necessária à sua caracterização como uma atividade interlocutora, isto é, “escrevemos para alguém ler.” Nesse sentido, o reconhecimento da influência do interlocutor implica consequências nas situações de produção da escrita e nas escolhas dos modos de composição do texto. Desse modo, cabe à escola apresentar ao aluno os conceitos de coerência, coesão, adequação linguística, progressão textual e o dialogismo do conteúdo de seu texto com os diferentes discursos que circulam socialmente. Assim, ao longo do tempo, o estudante desenvolverá as competências acima relacionadas a sua escrita.

Em relação à *língua falada*, Faraco (2005) argumenta que seu ensino deve focar em adaptar a linguagem a circunstâncias; ou seja, a escola precisa orientar o aluno que a sua fala pode e deve ser ajustada de acordo com a situação comunicativa e intenção que se quer atingir na conversação. E que, além disso, o estudante deve aproveitar “os imensos recursos expressivos” característicos da língua falada.

No entanto, o tradicionalismo e a supervalorização da escrita ainda imperam na escola contemporânea, esses fatores colaboram para que o trabalho didático com a oralidade fique em segundo plano. Como complementa Marcuschi (2001b, p.31), “Uma das principais razões do descaso com a língua

falada continua sendo a crença generalizada de que a escola é o lugar do aprendizado da escrita.” Isso significa dizer que a escola assume o papel de ensinar a modalidade escrita da língua portuguesa, pois pressupõe que os alunos não a dominam, diferentemente da língua falada, que é uma competência natural desses indivíduos, já que é adquirida nos contextos informais do dia a dia por meio de suas interações sociais.

Todavia, de acordo com Antunes (2003, p. 99), não há diferenças essenciais entre a oralidade e a escrita, embora cada uma tenha suas especificidades, já que ambas se caracterizam como práticas discursivas da linguagem e que, portanto, apresentam a mesma dimensão interacional. Dessa forma, a autora complementa que “Uma e outra servem à interação verbal, sob a forma de diferentes gêneros textuais, na diversidade dialetal e de registro que qualquer uso da linguagem implica.” E que, portanto, não há sentido em atribuir à oralidade a categorização simplista e menos formal que a língua na modalidade escrita.

Não tem sentido a ideia de uma fala apenas como lugar de espontaneidade, do relaxamento, da falta de planejamento e até do descuido em relação as normas da língua-padrão nem, por outro lado, a ideia de uma escrita uniforme, invariável, formal e correta, em qualquer circunstância. (ANTUNES, 2003, p. 99, 100)

Portanto, Antunes apresenta a importância da desmitificação da língua falada em relação à língua escrita, já que ambas podem variar e serem elaboradas de acordo com a situação comunicativa que lhes é imposta. E ainda aponta para os professores de língua portuguesa a necessidade de intervenção.

No entanto, o que ainda perpassa nas aulas de língua portuguesa, graças a muitos professores, é a valorização excessiva da escrita em relação à oralidade. O fato é percebemos que a oralidade não é valorizada no espaço escolar. E é justamente essa postura da instituição escolar que concebem preocupações a inúmeros teóricos educacionais, dentre eles, Teixeira (2014), que afirma:

A escola privilegia os eventos de letramento, elegendo a escrita como modalidade central do ensino da língua portuguesa. Essa prática gera deficiências na aprendizagem, uma vez que dissocia as duas modalidades, desconsiderando a necessidade de os alunos

desenvolverem capacidades relacionadas aos gêneros orais. (TEIXEIRA, 2014, p. 31).

Ou seja, a negligência da escola e dos professores de língua portuguesa em relação ao trabalho com a oralidade gera inúmeros prejuízos, no que concerne à habilidade comunicativa do estudante, pois é na sala de aula que ele deveria ter acesso a momentos orientados que propiciem o exercício de sua oralidade.

Assim sendo, Antunes (2003) propõe aos docentes de língua portuguesa o trabalho com a oralidade orientada para a coerência global. O professor deve salientar, portanto, para seus alunos, que cada texto se desenvolve a partir de um determinado assunto e dentro de uma unidade temática. E que ainda possui uma finalidade no momento da interação.

O professor deve levar o aluno a ser capaz de identificar esses e outros aspectos globais do texto. Deve inclusive, levar os alunos a perceber como a unidade temática do texto assume características bem diferentes nas situações da conversação.” (ANTUNES, 2003, p. 100- 101)

A autora também estabelece que o professor, ao desenvolver orientações em sala para seus alunos, articule que a língua oral também necessita de tópicos e subtópicos no momento da interação comunicativa. Ou seja, os textos orais para serem coerentes, também necessitam de um encadeamento de tópicos. E da utilização de elementos reiterativos ou comumente chamados de conectores, como repetições, sinônimos e conjunções.

Cabe, então, ao educador de língua(gens) disponibilizar momentos de suas aulas que priorizem o exercício da língua falada em diferentes contextos e situações comunicativas. Conforme afirmam os PCN's, instrumentos que determinam como a educação deve atuar em todo o âmbito nacional.

A questão não é falar certo ou errado, mas saber qual forma de fala utilizar, considerando as características do contexto de comunicação, ou seja, saber adequar o registro às diferentes situações comunicativas [...] sua adequação às circunstâncias de uso, ou seja, de utilização eficaz da linguagem: falar bem é falar adequadamente, é produzir o efeito pretendido (BRASIL, 1997, p. 26).

Desta forma, o docente precisa apresentar ao aluno as múltiplas variedades e formas de uso da língua, já que a fala, de acordo com Freitas

(2016, p. 125), apresenta características distintas e “é, em geral, mais espontânea e imediata” e por essa razão apresenta inúmeros “recursos extralinguísticos, como gestos, expressão facial e corporal, entonação de voz, timbre, altura, ênfase, velocidade da enunciação, pausas para produzir uma comunicação eficaz.” Portanto, é de suma importância que o professor oportunize momentos que orientem o aluno sobre a necessidade de adequação de sua comunicação oral, além dos efeitos de sentido que se quer produzir por meio de seu discurso.

Dessa forma, as atividades que fomentarão o exercício da oralidade em sala precisam ser planejadas e direcionadas ao objetivo que se quer alcançar do aluno. Como declara Soares:

Não basta [...] que atividades de linguagem oral sejam consideradas apenas como oportunidades de interação oral com o professor e os colegas; elas precisam ser planejadas para o desenvolvimento de habilidades de produção e recepção de textos orais frequentemente em situações mais formais, que exigem preparação e estruturação adequada da fala, textos de diferentes gêneros. (SOARES, 2003, p. 22).

Assim, uma atividade considerada eficiente será aquela que o aluno conseguirá compreender a necessidade de adequar convenientemente sua fala, argumentar e expor suas ideias de forma clara, concisa e coerente, bem como utilizar e controlar os recursos extralinguísticos característicos da oralidade.

O fato é que os gêneros orais, apesar de seu descaso, estão sendo gradativamente inseridos no contexto das aulas de língua portuguesa, principalmente devido aos avanços das políticas educacionais preocupadas com a importância do ensino desse e dos demais gêneros na escola. De acordo com os PCN's (1997, p.26), “O domínio da língua, oral e escrita, é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica” e argumenta que, é por meio dessas competências que o indivíduo “tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento.”

Assim como a escrita, a oralidade também possui um papel determinante formação de um cidadão crítico, atuante e construtor de conhecimentos na sociedade em que está inserido.

Dessa maneira, o ensino que desenvolva a leitura, a escrita e a oralidade permitirá que o aluno obtenha competências que tornarão a sua comunicação na maioria dos casos, eficaz. O que de certo modo, dará concretude aos termos previstos sobre a finalidade do Ensino Médio no item III do artigo 35 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 1996, p. 36): “(...) III - o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico”

O autor ainda enfatiza que, por se tratar do Ensino Médio, a escola precisa inserir um currículo que vise as novas tecnologias, enfocando nos gêneros que circulam e que são produzidos nesse ambiente digital, pois grande parte do núcleo de estudantes mantém contato diário nesses espaços virtuais. Assim, devido as consequências dessa revolução tecnológica em nossa sociedade, Vergnano-Junger (2009, p. 31), afirma que:

Como toda nova prática social, implica mudanças de comportamento e surgimento de novas formas de uso da linguagem. Assumindo que a escola tem como um de seus papéis favorecer a ampliação do horizonte de conhecimentos de seus alunos, é preciso fomentar reflexões críticas sobre o lugar e as implicações do computador em nossa sociedade e sobre os recursos que ele oferece.

Levando em consideração o que foi exposto acima, faz-se necessário uma abordagem reflexiva sobre o novo público do Ensino Médio frente aos aparatos digitais, bem como o impacto da cultura desses jovens dentro do ambiente escolar.

#### **4.2 O que diz a BNCC frente ao ensino de (língua)gens para público do Ensino Médio?**

A Base Nacional Comum Curricular é o documento que norteia e define o conjunto das aprendizagens e habilidades essenciais, bem como as competências (gerais e específicas) que todos os alunos devem desenvolver ao longo de sua carreira estudantil na educação básica. No que condiz ao Ensino Médio, a BNCC já aponta para a necessidade de entendermos que seu público não se constitui homogeneamente, ou seja, é plural e diverso. E que, portanto, há múltiplas culturas juvenis ou muitas juventudes.

Trata-se, portanto, de adotar uma noção ampliada e plural de juventude, entendida como diversa, dinâmica e participante do processo de formação que deve garantir sua inserção autônoma e crítica no mundo. As juventudes estão em constante diálogo com outras categorias sociais, encontram-se imersas nas questões de seu tempo e têm importante função na definição dos rumos da sociedade. (BRASIL, 2018, p. 463)

Nesse sentido, a BNCC aponta que a principal função do sistema escolar no Ensino Médio é contribuir para a formação de jovens críticos e autônomos e indica os meios pelos quais, os professores e as escolas podem atingir esses objetivos. Um deles é o que corresponde a um dos focos desse trabalho, que é a inserção de um currículo escolar que vise valorizar a cultura juvenil.

Mas, afinal, o que configura a cultura juvenil? Sabemos que a palavra cultura, etnograficamente, possui múltiplas definições. No entanto, nesse trabalho, optamos por abordar a concepção de cultura, como modos de vida de um determinado povo ou grupo específico, seus modos de pensar, de se relacionar, consumir e agir sobre o mundo. Em outras palavras, a cultura juvenil estaria relacionada às práticas culturais vivenciadas por jovens e adolescentes. Assim, a BNCC complementa:

No Ensino Médio, os jovens intensificam o conhecimento sobre seus sentimentos, interesses, capacidades intelectuais e expressivas; ampliam e aprofundam vínculos sociais e afetivos; e refletem sobre a vida e o trabalho que gostariam de ter. Encontram-se diante de questionamentos sobre si próprios e seus projetos de vida, vivendo juventudes marcadas por contextos culturais e sociais diversos. (BRASIL, 2018, p. 473)

Ainda dialogando sobre a condição do jovem no mundo, o documento afirma que a juventude é um período caracterizado por mais autonomia do indivíduo, em que há efervescência de ideias e de vontades do querer agir sobre a sociedade. Ou seja, é um período em que os jovens e adolescentes desejam transformar a realidade que os cercam, e a escola tem o potencial de estimular mais ainda o desejo de mudança desse público.

Os jovens, gradativamente, ampliam também suas possibilidades de participação na vida pública e na produção cultural. Eles fazem isso por meio da autoria de diversas produções que constituem as culturas juvenis manifestadas em músicas, danças, manifestações da cultura corporal do movimento, vídeos, marcas corporais, moda, rádios comunitárias, redes de mídia da internet, gírias e demais produções e

práticas socioculturais que combinam linguagens e diferentes modos de estar juntos. (BRASIL, 2018, p.473)

Nessa perspectiva, a BNCC, ao referir-se à Área de Linguagens e suas Tecnologias, aponta que as instituições de ensino precisam adotar em seu currículo e em suas práticas pedagógicas, o protagonismo juvenil. A escola precisa propiciar momentos, discussões, debates e atividades em que o jovem estudante consiga exercer seu protagonismo nas suas práticas sociais que envolvem o uso da linguagem.

Essas demandas exigem que as escolas de Ensino Médio ampliem as situações nas quais os jovens aprendam a tomar e sustentar decisões, fazer escolhas e assumir posições conscientes e reflexivas, balizados pelos valores da sociedade democrática e do estado de direito. Exigem ainda possibilitar aos estudantes condições tanto para o adensamento de seus conhecimentos, alcançando maior nível de teorização e análise crítica, quanto para o exercício contínuo de práticas discursivas em diversas linguagens. Essas práticas visam à participação qualificada no mundo, por meio de argumentação, formulação e avaliação de propostas e tomada de decisões orientadas pela ética e o bem comum. (BRASIL, 2018, p. 477)

Assim, a norma encarrega que a área de linguagens proponha aos estudantes a vivência de “[...] experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias (impressa, digital, analógica), situadas em campos de atuação social diversos [...]” com o objetivo de enriquecer o acervo cultural, intelectual, científico e futuramente profissional do estudante. (BRASIL, 2018, p. 477)

Isto posto, a BNCC, ao apontar que o aluno tenha contato significativo com os mais variados textos em circulação social, principalmente no que se refere aos materiais/conteúdos além dos impressos, isto é, circunscritos nas mídias digitais e audiovisuais, admite o conceito de multiletramentos.

E para abordarmos de forma detalhada a temática do jovem e a diversidade cultural e de linguagens que permeiam suas práticas sociais, faz-se necessário de forma breve e sucinta, a conceitualização do termo multiletramentos, já que esse é um pilar essencial que fundamenta todos os segmentos deste trabalho, tanto em seu processo teórico quanto prático metodológico.

#### 4.2.1 – O que caracterizam os letramentos, multiletramentos e a pedagogia dos multiletramentos?

##### 4.2.1.1 Letramento

O conceito de letramento vem se ampliando e modificando concomitantemente com as mudanças e transformações que os textos têm passado ao longo do tempo. Isso acontece porque essas nomenclaturas, como letramentos, multiletramentos, novos letramentos ou letramentos hipermidiáticos tem o intuito justamente de abarcar essas mudanças e transformações que desses textos, de acordo com as novas demandas e situações comunicativas.

Mas o que significa, entre modificadores e adjetivos, o seu termo original? Soares (2000, p. 47) esclarece que o letramento é entendido como “[...] o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva as práticas sociais que usam a escrita”. Isso significa dizer que o letramento difere do conceito de alfabetização, conforme Tfnouni (1995) já afirmava:

A alfabetização ocupa-se da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade” (TFOUNI, 1995, p.20).

Ou seja, nos dizeres desses autores, a sociedade é constituída por inúmeras práticas sociais de linguagem, marcadas por aspectos socio-históricos, e que exigem inúmeras modalidades de letramentos, já que é no momento da interação social que as pessoas fazem o uso da língua e, portanto, de seu sistema escrito. Rojo (2019) exemplifica o que seriam as práticas sociais letradas, também conhecidas como eventos de letramento:

“[...] vão desde o pregão da feira livre à retirada do Bolsa Família com cartão magnético; de admirar uma vitrine do comércio central a ver um filme legendado; de tomar um ônibus a ler um romance” (ROJO, 2019, p.18).

Assim, um ser letrado, segundo Rojo (2019), é aquele que diante de uma prática social ou situação comunicativa, “exerce inúmeras competências e habilidades de leitura e escrita mais amplas e diversificadas que o alfabetismo.”

(ROJO, 2019, p.17) Isto é, um indivíduo letrado é aquele que se apodera criticamente da palavra, lê, reflete e entende a escrita, seus significados, seus sentidos em uso, e exerce tudo isso com alguma finalidade produtiva.

Portanto, o conceito de letramento acarreta algumas reflexões sobre os contextos sociais e a sua relação com as práticas escolares. O primeiro ponto a destacar é o fato de que a escola, de acordo com alguns teóricos, ainda confunde seu papel enquanto agência de letramento, já que na maioria dos casos as instituições educativas priorizam as práticas de alfabetismo ao invés das próprias práticas letradas.

Pode-se afirmar que a escola, a mais importante das agências de letramento, preocupa-se, não com o letramento, prática social, mas com apenas um tipo de prática de letramento, a alfabetização, o processo de aquisição de códigos (alfabético, numérico), processo geralmente percebido em termos de uma competência individual necessária para o sucesso e promoção na escola. Já outras agências de letramento, como a família, a igreja, a rua como lugar de trabalho, mostram orientações de letramento muito diferentes (KLEIMAN, 1995:20).

Em consonância com Kleiman, Rojo (2010, p. 438) afirma que a escola promove um conjunto de práticas de letramento muito restritas, extremamente cristalizadas e tradicionais, em que há principalmente “a [...] valorização da leitura e da escrita dos gêneros textuais propriamente escolares (exercícios, resumos, resenhas, dissertações)”. Ou dos quais a instituição educativa julga serem importantes, como os textos de esfera científica, literária, jornalística ou publicitária.

Se por um lado há priorização de práticas de letramento dominantes ou “institucionalizadas” pela escola, por outro há a desvalorização ou o apagamento das práticas letradas que não são abarcadas por essa instituição educativa, isto é, as práticas de letramentos adquiridas nos contextos informais do alunado, também conhecidas por “letramentos vernaculares”.

É pensando no fato de que a escola não pode mais ignorar que as práticas de letramento locais e culturais do alunado, influenciadas principalmente pela tecnologia, visto que impactam nas maneiras de se ensinar e aprender linguagens, que inúmeros autores defendem a ideia de um novo tipo de letramento que deve ser adotado pela escola, em que haverá a combinação dos currículos institucionalizados juntamente com aqueles que

partem do contexto sociocultural dos estudantes. Assim, a combinação entre os letramentos locais e escolares implica no conceito de multiletramentos e sua pedagogia.

#### 4.2.1.2 Multiletramentos e sua pedagogia

O termo multiletramentos, como também sua pedagogia, surge em meados dos anos 90, período em que o mundo estava passando por grandes transformações sociais, influenciadas principalmente pelo crescimento tecnológico e digital. Assim, um grupo de pesquisadores na cidade de Nova Londres (GNL), em Connecticut (EUA), preocupados com a influência da tecnologia nas práticas de linguagem e de letramentos emergentes na sociedade contemporânea apontam para a necessidade de uma pedagogia que teria de lidar com dois tipos de diversidade, representados pelo prefixo “multi”: a diversidade cultural e a diversidade de linguagens, mídias e semioses que constituem os textos hipermidiáticos. Rojo destaca que (2012):

Diferentemente do conceito de **letramentos (múltiplos)**, que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não, nas sociedades em geral, o conceito de **multiletramentos** – é bom enfatizar – aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica. (ROJO, 2012, p. 13)

No que condiz à multiplicidade cultural, a globalização, juntamente com o desenvolvimento da tecnologia digital, proporcionou a diminuição de distâncias espaciais entre pessoas, povos e outras culturas, bem como a democratização da informação e dos produtos culturais das mídias.

Desse modo, a partir dessas relações interculturais mantidas principalmente na internet, seus usuários, que na maioria dos casos são estudantes juvenis, acabam sendo influenciados em seu processo de construção e reconstrução de identidades, conhecimentos, valores, ideologias, gostos e interesses.

No que se refere à multiplicidade de linguagens na era do digital, conforme afirma Rojo (2012), os textos em circulação social, independentemente de serem impressos, digitais, midiáticos ou analógicos, apresentam uma característica semelhante: são multimodais ou multisemióticos. Esse conceito, segundo a autora, está relacionado “a diversidade de linguagens e semioses que os textos se constituem”, como a combinação da escrita, da imagem estática e a de movimento, os vídeos, os sons, os áudios, e as cores. (ROJO, 2012, p. 19).

Mas, ela ainda frisa que há diferenças em como a multimodalidade irá se manifestar entre os textos impressos e os hipermidiáticos. Enquanto o primeiro se dá de maneira mais restrita, como o livro didático tradicional, em que haverá no máximo a exploração dos textos escritos, das imagens estáticas e das cores, o segundo se dá de maneira mais abrangente, já que sua plataforma digital permite não só a circulação de todas as linguagens e textos mencionados acima, mas também a recriação e produção desses textos por seus usuários na internet.

Portanto, não cabe mais a escola se limitar apenas aos textos impressos, é necessário que ela também contemple os textos advindos das novas tecnologias, visto que esta multimodalidade está cotidianamente presente nos dispositivos digitais de seu alunado, como celulares, tablets e computadores.

Dessa forma, Rojo (2012), apoiada no Grupo de Nova Londres, aponta para a necessidade de a escola adotar uma nova abordagem de ensino de linguagens, baseada por uma pedagogia multimodal que valoriza a nova realidade comunicativa de seu alunado, marcada pelo uso dos aparatos digitais, contemplando assim as práticas de letramentos emergentes na sociedade contemporânea.

Se levarmos em conta a gama de textos disponíveis, a escola ainda se restringe ao texto impresso e não prepara o aluno para a leitura de textos em diferentes mídias. É de suma importância que a escola proporcione aos alunos com diferentes gêneros, suportes e mídias de textos escritos, através, por exemplo, da vivência e da circulação dos textos, das formas de aquisição e acesso aos textos e dos diversos suportes da escrita. (ROJO, 2012, p.36)

Logo, mostra-se necessário a combinação de dois currículos, o já pré-estabelecido pela escola, a partir dos letramentos tradicionais do ensino da letra na forma escrita, juntamente aos letramentos digitais e os letramentos advindos da cultura local dos jovens.

Sobre a pedagogia dos multiletramentos, a autora ainda salienta que:

É preciso que a instituição escolar prepare a população para um funcionamento da sociedade cada vez mais digital e para buscar no ciberespaço um lugar para se encontrar, de maneira crítica, com diferenças e identidades múltiplas. Se os textos da contemporaneidade mudaram, as competências/capacidades de leitura e produção de textos exigidas para participar de práticas de letramento não podem ser mais as mesmas. Hoje, é preciso tratar de hipertextualidade e das relações entre diversas linguagens que compõem um texto, o que salienta a relevância de compreender os textos da hipermídia. (ROJO, 2013, p. 7)

Nessa perspectiva, torna-se relevante definir o termo hipertexto, que Xavier (2010, p. 208) afirma ser “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e condiciona à sua superfície formas outras de textualidade” e que Levi (2011, p.33) destaca como “[...] um conjunto de nós ligados por conexões. Esses nós, que seriam as interconexões entre palavras, textos multimodais, imagens, sons e mídias; de acordo com Lemke (2002), só seriam possíveis graças ao *design* disponível no ambiente digital, que permite a inserção de *links*.

Portanto, a partir do momento em que o jovem entra em contato com os hipertextos através do ciberespaço, são exigidas desse indivíduo diversas competências digitais, visuais, sonoras, informacionais (busca crítica pela informação). Em outras palavras, é necessário que o aluno seja um curador, que saiba ler e consumir analiticamente os conteúdos e as informações, e as diferentes linguagens que compõem o texto eletrônico, bem como o próprio letramento do uso dos aparatos tecnológicos. Desse modo, essas inúmeras competências desenvolvidas pelos sujeitos contemporâneos implicam nos multiletramentos.

Diante desse contexto de transformações das linguagens contemporâneas, a escola e principalmente o professor de língua portuguesa não podem mais desconsiderar o impacto das novas tecnologias nas maneiras

de se ler e produzir textos de seu alunado. É preciso que o docente reconheça que seus alunos são nativos digitais<sup>1</sup>, e que leem e escrevem textos (multimodais ou não) muito mais no ciberespaço do que em seus cadernos e livros impressos; fato que é facilmente observado com a vinda das redes sociais, como o Whatsapp, Instagram, Twitter e Tumblr. Acerca disso, Rojo (2009) declara que,

Ensinar a usar e a entender como a linguagem funciona no mundo atual é tarefa crucial da escola **na construção da cidadania**, a menos que queiramos deixar grande parte da população no mundo do face a face, excluída das benesses do mundo contemporâneo das comunicações rápidas, da tecnoinformação e da possibilidade de se expor e fazer escolhas entre discursos contrastando sobre a vida social (ROJO, 2009, p. 89).

Sendo assim, a importância da existência de professores críticos, inovadores e empenhados a desenvolverem práticas de ensino que visem uma nova pedagogia que contemple o letramento crítico e digital de seus estudantes é essencial. Para Rojo,

Enquanto os currículos não são modificados e essas novas questões pensadas, é imprescindível sugerir a mudança de postura do professor, dada a incompatibilidade entre as novas práticas letradas e os currículos tradicionais. O professor pode trabalhar com esferas sociais em várias culturas e com gêneros que delas emergem e nelas circulam, servindo como ponte para a construção de conhecimento e protagonismo por parte de seus alunos, levando-os a perceber como novos significados são produzidos nas novas mídias e como eles podem ser críticos e produtivos. (ROJO, 2012, p. 132)

Em outras palavras, na prática, o professor deve engajar e traçar estratégias que contemplem o conhecimento prévio do aluno até a sua criação. “Durante a criação será possível abordar o currículo escolar, o sistema de escrita, ampliar o repertório e transitar pelas diversas modalidades e coleções culturais.” (ROJO, 2013, p.38)

Para isso, o GNL (Grupo de Nova Londres) (2000) propunha através de um diagrama, quatro princípios “pedagógicos” que norteiam o professor e a escola em relação às práticas de trabalho que abarcam os multiletramentos:

### **Figura 1-** Diagrama – Pedagogia dos multiletramentos.

---

<sup>1</sup> Termo criado por Prensky (2001), para designar pessoas que nasceram após a década de 80, e que desde a sua infância convivem com as tecnologias digitais.



*Diagrama proposto pelo Grupo de Nova Londres.*

Adaptado de DECS & UniSA, 2006. Disponível em: <https://www.escrevendoofuturo.org.br/conteudo/biblioteca/nossas-publicacoes/revista/entrevistas/artigo/2271/por-novos-e-multiplos-letramentos>. Acesso em: 13 nov. 2019.

Ou seja, para esse Grupo, o professor deve criar uma **prática situada**, que se daria basicamente através de projetos didáticos, em geral interdisciplinares, que partiriam das culturas do alunado, (os gêneros, as mídias, os *apps*, os *sites*, que eles consomem). Assim, a partir das práticas que o aluno consome, se exerceria a **instrução aberta ou explícita** pelo professor, que juntamente com seus alunos analisaria de forma sistemática e científica os produtos culturais e midiáticos contemplados no projeto didático, através de atividades e sequências didáticas que se encarregariam de propiciar discussões e reflexões que instigariam o pensamento **crítico e reflexivo** dos estudantes. Desta forma, seriam criados sentidos e produções que **transformam** a realidade, não só do aluno, mas também de todos os envolvidos nessa pedagogia, exercendo, de preferência, algum impacto social e político.

A pedagogia dos multiletramentos proposta pelo GNL seria em outras palavras:

Integração complexa de quatro fatores: a **prática situada**, que deve considerar crucialmente as necessidades afetivas e socioculturais e identidades de todos os alunos. **Instrução explícita**, que inclui todas as intervenções ativas por parte do professor e outros especialistas de que as atividades de aprendizagens formam uma cadeia, que se concentram no aluno sobre as características importantes de suas experiências e atividades dentro da comunidade de aprendizes e que

o levam ao conhecimento sistemático, científico. O **enquadramento crítico**, que objetiva ajudar o educando a compreender na prática e de forma consciente, como são construídas as relações históricas, sociais, culturais, políticas, já que interroga as razões e propósitos que estão por trás de um sentido ou ação (BEVILAQUA, 2013) de determinadas práticas sociais e, por fim, a **prática transformadora**, que busca a intervenção no mundo de forma que considere os interesses, experiências e aspirações dos aprendizes, causando uma transformação na realidade circundante. (FERREIRA; MACHADO; OLIVEIRA, 2017, p. 109-110)

#### **4.3 A Cultura juvenil e o Universo dos Heróis: do ciberespaço ao ensino de multiletramentos na escola**

Outro aspecto importante que precisa ser observado no ensino são os interesses da cultura popular juvenil nos ambientes virtuais. Para o público jovem, a internet significa possibilidades. Possibilidades de novos aprendizados, de prazer, de novas amizades, de trocas de gostos pessoais, de criação e de autoafirmação. E os textos híbridos que circulam nesse espaço abordam, em muitos casos, as produções midiáticas da cultura pop e geek (os filmes, as séries, os livros, games, anime, artistas e bandas).

No que se refere ao consumo midiático desse público, há uma constante crescente sobre a temática do universo de super-heróis, principalmente após os sucessos de bilheteria nos cinemas protagonizados pelos Studios Warner Bros em “Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008)”, baseados nos quadrinhos da DC Comics e o sucesso posterior do Universo Cinematográfico da Marvel Comics (MCU) com Os Vingadores (2010). Assim, heróis, que antes habitavam apenas os livros e as histórias em quadrinhos, conhecidos apenas por um grupo seletivo de leitores, hoje fazem parte da cultura popular mundial graças a exploração desse gênero pela indústria cinematográfica e consequentemente pela sua difusão através dos diferentes suportes midiáticos que exploram essa temática como o *podcast*, vídeos no *Youtube*, séries televisivas, os blogs e as demais redes sociais que pertencem a novas formas comunicativas, interativas e que são bem recebidas e utilizadas pelo público jovem. Como afirma Weschenfelder (2011, p.12),

[...] os super-heróis das histórias em quadrinhos se tornaram os ícones mais conhecidos e admirados em quase todas as culturas e camadas sociais da população planetária. O fenômeno é de tamanha envergadura que até mesmo os super-heróis mais antigos retornam

continuamente com grande aceitação do público. [...] A cada filme lançado, é uma multidão lotando as salas de cinema; as bancas lotadas de histórias em quadrinhos; e vários produtos sendo comercializados, com estampas destes super-heróis.

Mas qual será o motivo para tanta fascinação e culto por esses personagens fantasiados, por que tanta popularização entre todas as faixas etárias? E ainda por cima, qual a importância de levar essa temática para dentro da sala de aula?

Para muitos estudiosos da cultura pop e que se debruçam a estudar mais especificamente sobre a temática dos super-heróis, o motivo de tanta fascinação e culto por essas histórias está relacionado justamente às suas narrativas. Narrativas, muitas vezes, semelhantes entre si, como foi constatado pelo antropólogo Joseph Campbell (1949), criador do conceito de monomito, também conhecido como a “Jornada do Herói”. Para ele, as histórias de heróis apresentavam um padrão em comum, apesar de algumas modificações. Basicamente a jornada desses personagens fictícios é dividida nos seguintes passos:

**Figura 2-** A jornada do herói, baseada em Campbell.



Disponível em: <<https://medium.com/como-transformar-um-time-contando-hist%C3%B3rias/a-jornada-do-her%C3%B3i-em-sprints-storytelling-cd320c1d5994>>. Acesso em: 09 nov. 2019.

Desse modo, entende-se sinteticamente que nessas narrativas, o herói, personagem principal da trama, é chamado para uma aventura, uma jornada de autodescobertas, em que ele (a) irá se deparar com desafios, problemas, dificuldades, provações internas e externas; momentos na narrativa em que ele (a) irá fraquejar, quase desistir, mas encontrará o fortalecimento necessário, seja ele físico ou emocional para vencer seu maior oponente e, ao final de toda essa jornada, o herói percebe que não é mais o mesmo. Assim, não há como não encontrar semelhanças dessas narrativas fictícias com o mundo real. Todos os indivíduos passam por dificuldades e enfrentam seus “vilões” diários, que metaforicamente se configuram em medos, inseguranças, problemas emocionais, financeiros ou até mesmo em seus relacionamentos interpessoais. Enfim, somos protagonistas de nossas próprias histórias e, portanto, os heróis da nossa própria jornada. É o que afirma Freitas (2015) em seu artigo sobre a representação do mito do herói nos filmes de super-heróis:

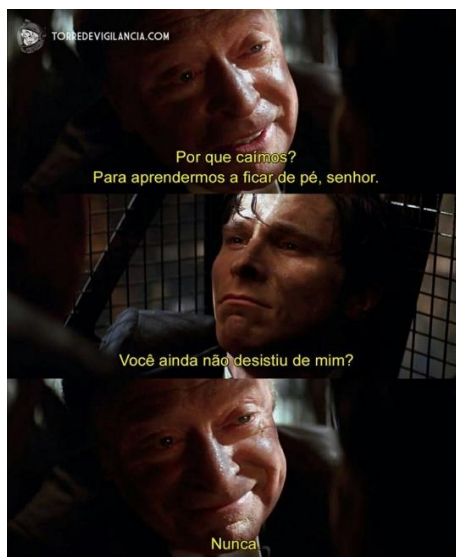
Assim como a Jornada do Herói segue uma determinada padronização, a jornada dos seres humanos não se mostra diferente. Nascimento, crescimento e declínio, com desafios a serem enfrentados e dificuldades a serem superadas, são os fatos básicos da existência humana. Percebemos então que o monomito é muito mais do que uma fórmula para contar histórias, pois seus elementos estão presentes na sociedade desde sempre, e perduram nas narrativas atuais. (FREITAS, 2015, p.10)

Para o autor, as histórias de super-heróis são “narrativas de mitos adaptados à sociedade moderna” (FREITAS, 2015, p.5), que nasceram através das histórias em quadrinhos, como forma de releitura de uma sociedade cada vez mais corrompida pelo caos, pela violência, pela injustiça e a desigualdade. Os super-heróis, portanto, surgem como um símbolo de inspiração e esperança para a sociedade contemporânea. Tal contexto se aplica a um dos personagens mais icônicos da DC Comics: Batman, alter ego de Bruce Wayne, playboy, milionário, filantropo e cidadão de Gotham, que motivado pelo assassinato dos pais e indignado com os inúmeros problemas que assolam sua cidade, decide combater criminosos e corruptos, vestido de homem morcego.

Essa verossimilhança entre a realidade e a ficção gera identificação, envolve, inspira e fascina aqueles que consomem esse tipo de narrativa, sejam nos livros, nas histórias em quadrinhos, sejam nos filmes ou nos games. Esses

heróis, como o Batman, Super Homem, Homem de ferro e o Capitão América, traçam não só um símbolo de esperança, mas também representam um ideal de caráter e valores a serem seguidos pelos seus cultuadores, em sua maioria jovens e adolescentes.

**Figura 3-** Cenas do diálogo entre Bruce Wayne e seu mordomo, Alfred, em Batman Begins



Fonte: Batman Begins (2005), legendado e adaptado por Torre de Vigilancia.com, disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/677439968923508927/?lp=true>>. Acesso em: 09 nov. 2019.

Em concordância com o exposto, Weschenfelder (2011) afirma que:

As HQ's tornaram-se uma referência na formação de opiniões porque de maneira sutil e perspicaz colocam em debate as questões fundamentais das relações sociais e os dilemas morais com os quais todos os seres humanos normais se defrontam no dia a dia. Elas abordam, na forma exemplar de vivência do personagem, as questões de suma importância enfrentadas pelos seres humanos, tais como a responsabilidade pessoal e social, a identidade pessoal, a diferença; as questões atinentes, à alma, à mente e às emoções humanas, além de problemas bem concretos do cotidiano. (WESCHENFELDER, 2011, p. 12)

Outro aspecto importante que deve ser levado em consideração sobre a temática de super-heróis, é que por ser um produto cultural, essas narrativas ficcionais também possuem uma carga ideológica, principalmente no que se refere às questões sociais, políticas, econômicas e culturais que cercam o mundo real. É como afirma o historiador Fábio Guerra (2011):

Em primeiro lugar, as histórias em quadrinhos, como manifestação cultural, tiveram influência do período em que foram produzidas, estando inseridas nos embates ideológicos e culturais desde o seu surgimento, principalmente no que concerne o gênero dos super-heróis. (GUERRA, 2011, p. 21)

Ou seja, por ser um produto midiático e cultural, os heróis, de acordo com o autor, representam, de alguma forma, o que se passa no mundo real, as políticas, as crises e guerras mundiais, os maiores feitos científicos da humanidade. Além disso, disseminam conhecimentos sobre diferentes áreas do conhecimento, como a filosofia em Batman; a biologia, a química e a física nas aventuras do Incrível Hulk, a história mundial (estadunidense) representada nas narrativas do Super Homem em 1929, Capitão América na Segunda Guerra Mundial, Homem de Ferro na Guerra do Vietnã, Quarteto Fantástico durante a Guerra Fria.

**Figura 4 e 5** - Capitão América contra o nazismo em sua HQ e sua adaptação transmidiática para o cinema.



Figura 4. Capitão América combatendo o nazismo, dando um soco no rosto de Adolf Hitler. Capa de Captain America Comics nº 01 – (março de 1941). Disponível em: [https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain\\_america\\_comics\\_1941\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1). Acesso em: 10 nov. 2019.

Figura 5. Cenas do filme - Capitão América: Primeiro Vingador (julho de 2011), faz propaganda a favor dos EUA na guerra contra os nazistas. Disponível em: <https://whatculture.com/film/10-blatant-fan-service-movie-moments?page=2>. Acesso em: 10 nov. 2019.

Enfim, levando em consideração tudo que foi exposto sobre a temática do universo de super-heróis, é possível afirmar que essas histórias têm um enorme potencial pedagógico, já que são produtos culturais que carregam grande afetividade pelo público jovem e, além disso, proporcionam (in)diretamente a formação intelectual, a construção do caráter e da personalidade do alunado, bem como seu posicionamento ideológico e político. Como explicita Silva (2012, p.11),

[...]as histórias em quadrinhos têm muitas outras aplicações didáticas que geram a criação, a pesquisa e a reflexão e podem ser exploradas por professores de todas as disciplinas. Temas das mais variadas áreas podem ser discutidos a partir de uma determinada HQ. Os alunos teriam em mãos um riquíssimo material para debate e reflexão. Tantas são as aplicações didáticas que é muito importante que sejam realizadas mais pesquisas em torno desse assunto, o que por sua vez, não só contribui, de modo expressivo, para a formação do leitor, mas serve, sobretudo, na elaboração de material de apoio para professores em sua prática docente.

Daí o interesse em levar esse universo para a sala de aula, estimulando a letramento crítico, o debate e a produção oral através dessa temática. Contemplando assim, a pedagogia dos multiletramentos defendida por Rojo (2012).

(...)constituir uma ética plural e democrática, discutindo criticamente as diferenças 'estéticas', constituir variados critérios críticos de apreciação dos produtos culturais locais e globais. Aqui estamos no domínio de atitudes valores que se aplicam às línguas (e suas variedades), às linguagens e suas combinações e às práticas letradas em suas variedades (e, logo, justifica-se uma área de língua/linguagens na escola). (ROJO, 2012, p. 28)

A autora defende que a escola e principalmente o professor de linguagens adotem uma nova pedagogia que valorize as culturas locais do alunado. No contexto deste trabalho, optamos pelo universo dos super-heróis, combinados com as diferentes linguagens, não só a língua escrita, mas também a oral, a partir da multimodalidade dos textos constituídos em nossa sociedade contemporânea, que foi desenvolvido nesse trabalho através do desenvolvimento de um podcast.

Enquanto os currículos não são modificados e essas novas questões pensadas, é imprescindível sugerir a mudança de postura do professor dada a incompatibilidade entre as novas práticas letradas e

os currículos tradicionais. O professor pode trabalhar com esferas sociais em várias culturas e com os gêneros que delas emergem e nelas circulam, servindo como ponte para a construção de conhecimento e protagonismo por parte de seus alunos, levando-os a perceber como novos significados são produzidos nas novas mídias e como eles podem ser críticos e produtivos. (ROJO,2012, p.132)

Pois, segundo ela, “com os seus produtos, a indústria cultural busca o reforço de normas sociais, repetidas até a exaustão e sem discussão. Em consequência, tem outra função: a de promover o conformismo, a alienação (ROJO,2009, p.112).

Por isso a importância de levar as histórias de super-heróis para dentro da sala de aula, não só porque é um assunto que desperta interesse nos alunos ou porque auxiliam no processo de aquisição de conhecimentos (intelectuais, emocionais e pessoais), mas sim porque os heróis e suas narrativas fazem parte de uma “indústria cultural”. Para tanto, a autora explicita que

se tornam tão importantes hoje as maneiras de incrementar na escola, e fora dela, os *letramentos críticos*, capazes de lidar com os textos e discursos naturalizados, neutralizados, de maneira a perceber seus valores e suas intenções, suas estratégias, seus efeitos de sentido. [...] é papel da escola e dos professores reconhecerem que a virtualidade não abarca unicamente o entretenimento, mas pode educar os estudantes para a ética, a estética, e a crítica (por meio de e em diferentes linguagens e mídias), objetivando, em última instância, que os alunos produzam significados e sejam protagonistas da sociedade em que vivem. (ROJO,2012, p.112)

E pensando nessa “indústria cultural” do universo Marvel e DC, atrelado aos interesses pessoais dos jovens que estão no Ensino Médio é que decidimos levar uma sequência didática que abordasse esse conteúdo para aplicar atividades que abarcassem os multiletramentos. Para isso, o protótipo didático deste trabalho buscou contemplar as culturas de referência do alunado atendido, a fim de contemplar/ampliar tanto a competência oral discursiva dos estudantes quanto os letramentos críticos acerca dessa temática, tendo como produto o podcast.

#### **4.4 O Podcast: e suas múltiplas possibilidades no contexto educacional contemporâneo.**

A WEB 2.0<sup>2</sup> revolucionou as relações entre leitor e produtor de conteúdo. Hoje, qualquer internauta com um simples celular consegue produzir, editar, combinar e compartilhar textos, fotos, vídeos e áudios. É nesse contexto democrático de criação e consumo compartilhado que há o surgimento de novas mídias, imbricadas principalmente a internet e ao mundo digital. Como é o caso do "*podcast*".

O *podcast* é uma mídia digital de transmissão de informações tendo como base principal o áudio, por isso é comumente comparado a um programa de rádio. No entanto, seu maior diferencial é o conteúdo sob demanda, em outras palavras, o ouvinte escolhe quando, onde e como consumi-lo, já que é possível ouvi-lo *online* ou *offline*. Geralmente cada *podcast* possui um conteúdo e contempla temáticas específicas, que vão desde o entretenimento, abordando o cinema, os games a cultura pop em geral, a temas que reverberam tons mais "sérios", como a política, a educação e a ciência. É válido ressaltar que cada episódio do *podcast* tem a duração em média de 40 a 90 minutos, sendo que sua variação se dá de acordo com as escolhas e necessidades do podcaster(s) (criador e desenvolvedor do podcast). Dias (2012) define que o podcast:

pode ser considerado um formato de conteúdo que possui sua própria técnica de modelagem e distribuição sonora (podcasting) e com linguagem focada para a Internet. Pode ser considerado também como se um "blog sonoro", com o método de produção mais informal, sem grandes complexidades, procurando torná-lo o mais acessível possível. [...] usuários da internet desenvolvem seus conteúdos áudios (embora alguns já estejam fazendo vídeos), utilizando equipamentos domésticos ou profissionais, softwares de edição, e publicam na Internet em MP3 ou outros tipos como o WMA ou OGG, para que qualquer pessoa possa fazer download e escutar em qualquer dispositivo de áudio compatível, seja em um computador, seja em um MP3 Player portátil (e não, obrigatoriamente, dispositivo de áudio compatível, seja em um computador, seja em um MP3 Player portátil (e não, obrigatoriamente, um iPod) ou de carro. (DIAS, 2012, p. 2)

Sobre seu surgimento, SOUZA (2016), apoiado nas perspectivas de MOURA & CARVALHO (2006, p. 88), aponta que

o termo podcast é novo e surgiu em 2004 por Adam Curry (DJ da MTV) e Dave Winer (criador de software), que descreveram a

---

<sup>2</sup> Ver Levy (1999), a respeito.

tecnologia como a possibilidade de descarregar conteúdo de áudio nas páginas da web. Assim, criou-se o podcasting, tecnologia surgida da soma das palavras iPod (dispositivo de reprodução de áudio/vídeo da Apple) e broadcasting (método de transmissão ou distribuição de dados) que, através de uma subscrição de feed, possibilitava a transmissão e download de arquivos de áudio via web.

Apesar de não ser uma mídia *mainstream*<sup>3</sup> de conhecimento massificado, o podcast vem crescendo e conquistando cada vez mais novos consumidores, principalmente no que se refere ao público jovem e adulto. No contexto brasileiro, seu fortalecimento enquanto mídia tem aumentado nos últimos cinco anos. Atualmente, 2019, é considerado o "ano do podcast no Brasil", <sup>4</sup>segundo uma pesquisa pela agência Volt Data Lab, evidenciando um crescimento significativo na publicação de episódios pelos podcasters em mais de 3.400 episódios, e também houve o aumento das taxas de ouvintes em mais de 400% desde 2017 até o ano da pesquisa.

Dessa forma, a explicação para o sucesso dos *podcasts* está veiculada tanto à facilidade de acesso, advinda dos avanços tecnológicos e dos vários aplicativos, sites e suportes digitais, como *Spotify*, *Deezer*, *YouTube* e *SoundCloud* que hospedam essa plataforma, quanto a facilidade de seu consumo, pois o *podcast*, diferente de outras mídias que têm como base a imagem, seja estática ou em movimento, como a televisão, não exige o monopólio da atenção de seu consumidor, pois essa nova plataforma permite que seus ouvintes realizem outras atividades em paralelo ao seu consumo, como a caminho do trabalho, no trânsito, nas realizações dos afazeres domésticos, na academia, e em diversas outras situações que envolvem o cotidiano. Para Cris Bartes, cofundadora do Mamilos<sup>5</sup>, um dos maiores podcasts do Brasil, o podcast é a plataforma mais democrática de produção de conteúdo disponível atualmente: <sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> *mainstream* designa um grupo, estilo ou movimento com características dominantes. Este conceito está relacionado com o mundo das artes, principalmente com a música e literatura. Um grupo musical *mainstream* agrada a maioria da população e apresenta um conteúdo que é usual, familiar e disponível à maioria e que é comercializado com algum ou muito sucesso.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2019/08/20/2019-e-o-ano-dos-podcasts-no-brasil.htm>>. Acesso em 22 nov. 2019.

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.b9.com.br/shows/mamilos/>>. Acesso em 22 nov. 2019

<sup>6</sup> Entrevista dada por Cris Bartes a PodPesquisa, maior levantamento recente sobre o funcionamento do podcast no Brasil desenvolvido pela Associação Brasileira de Podcaster em

“É uma mídia de acompanhamento. Ela não interrompe, ela não pede para você parar, ela te acompanha e como as pessoas estão cada vez mais em movimento, os momentos de consumo estão garantidos. Fora isso o podcast tem um charme difícil de mensurar, é uma relação com a voz, que nos remete a infância. Não tem o visual para se criar um conceito em cima de quem está falando, tem apenas o som e isso pode ser uma poderosa ferramenta de aproximação.” (BARTES 2018)

E é por acreditarmos no potencial dessa mídia e na dinamicidade do processo educativo é que decidimos levá-la para a sala de aula.

#### 4.4.1 Mas o que torna o podcast uma ferramenta de ensino em potencial?

“Precisamos pensar um pouco em como as novas tecnologias da informação podem transformar nossos hábitos institucionais de ensinar e aprender”. Lemke (2010[1998], p.468)

Sabe-se que as TDICs<sup>7</sup> revolucionaram e intensificaram a maneira de como a sociedade se comunica, informa, interage e vive. Hoje, tablets, computadores e celulares fazem cada vez mais parte do cotidiano de todas as pessoas, independente de sua classe social. Essa democratização digital impacta principalmente a instituição escolar, já que seus alunos, também conhecidos como “nativos digitais”<sup>8</sup>, fazem uso desses aparatos tecnológicos com mais intensidade do que qualquer outra geração. No entanto, ao que parece, a escola, em sua grande maioria, ainda permanece alheia a inserção das TDICs nas práticas de seu currículo, mantendo uma pedagogia de caráter tradicional, fragmentada e obsoleta, o que, por sua vez, engendra a desmotivação e a falta de interesse dos alunos. Dessa forma, DIAS (2016) complementa que:

---

parceria com a CBN. Disponível em:<<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2018/10/23/o-perfil-da-audiencia-de-podcasts-no-brasil.html>>. Acesso em 22 nov.2019

<sup>7</sup> Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

<sup>8</sup> A expressão “nativos digitais” surgiu em 2001, criada por Marc Prensky, especialista estadunidense em educação. Em um artigo, ele usou o termo para se referir a todos os nascidos após 1980, cujo desenvolvimento biológico e social se deu em contato direto com a tecnologia.

com a obsolescência do conteúdo programático, a dificuldade em manter a atenção do aluno em uma aula clássica é cada vez mais difícil, visto que, **para além dos muros da escola, os sujeitos estão expostos a eventos sociais que lhes impelem e lhes requerem leituras e interações cada vez mais rápidas e semióticas.** (DIAS, 2016, p.1, ênfase adicionada)

É pensando em uma educação de linguagens contemporânea que Rojo (2019) orienta que o currículo estabelecido pela escola não deve ser substituído, mas o que deve haver é a combinação do letramento digital com o letramento tradicional. “Não podemos mais pensar o ensino à moda da pedagogia tradicional. O webcurrículo<sup>9</sup> pede trabalho colaborativo, não só atividades de recepção, como geralmente acontece com o livro didático.”<sup>10</sup> Ou seja, para a autora não basta que as instituições educativas adotem a tecnologia em sua rotina apenas como uma ferramenta de pesquisa e acesso aos conteúdos, mas que insira e explore todas as potencialidades que as novas tecnologias trazem consigo, de maneira que tanto o professor quanto o aluno possam produzir conteúdos e os compreendê-los ativamente.

Perrenoud, já nos anos (2000), apontava para as possíveis possibilidades que as tecnologias digitais traziam para a educação.

“As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos” (PERRENOUD, 2000, p. 139).

É diante dessa perspectiva que o podcast se apresenta como uma ferramenta digital de grande potencial para o desenvolvimento de projetos pedagógicos que atendam às necessidades do ensino contemporâneo<sup>11</sup>. E já que sua plataforma apresenta características que julgamos sedutoras e

---

<sup>9</sup> É o currículo que se desenvolve por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação, especialmente mediado pela internet. Para mais informações a respeito, ver Beth Almeida (2010).

<sup>10</sup> Trechos da entrevista dada por Rojo para a Editora Parábola sobre: Como as linguagens digitais mudam o currículo escolar? Disponível em: <<https://www.parabolablog.com.br/index.php/blogs/como-as-linguagens-digitais-mudam-o-curriculo-escolar>> Acesso em 23 nov. 2019

<sup>11</sup> Intrinsecamente relacionado a pedagogia dos multiletramentos (ROJO 2012), que já foi abordada em tópicos anteriores deste trabalho.

interessantes para elaboração de protótipos didáticos colaborativos entre o professor e seus alunos, tais características estão elencadas a seguir:

- **É de custeio acessível e democrático:** para criar e produzir esse tipo de mídia, bastam recursos simples, que já estão disponíveis ou de fácil obtenção tanto para o professor quanto para o aluno, como a internet, computadores, celulares e fones de ouvido.

- **Ambiente digital propício para o exercício de práticas multiletradas:** sua plataforma permite a construção colaborativa, a interação e o protagonismo de todos os envolvidos no processo de produção. O podcast oportuniza um espaço de diálogo que admite a pluralidade de vozes e discursos entre o professor e alunos, havendo “a troca de ideias” sobre suas realidades, seus acervos culturais, e suas preferências e critérios estéticos.

- **O exercício da oralidade:** Tendo em vista que o podcast é uma mídia que tem por base o áudio, ao produzir um episódio, os alunos exercitariam sua oralidade de maneira a adequarem seus discursos e registros linguísticos de acordo com a situação comunicativa e o público-alvo que lhes é imposto.

Em suma, a persistência do ensino tradicional voltado apenas para a cultura do impresso, alinhado a falta de iniciativa do professor para o desenvolvimento de trabalhos orais em sala, o descompasso do ensino escolar frente a realidade do alunado contemporâneo marcado pelo uso ininterrupto das novas tecnologias; o consumo midiático das narrativas de super-heróis por estudantes e as potencialidades educacionais que o podcast possui de engajar em uma única produção todos os aspectos mencionados acima, foram fatores que influenciaram a criação da proposta metodológica a seguir:

## 5 METODOLOGIA APLICADA / SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Este trabalho foi pautado numa pesquisa-ação que visa realizar possibilidades inovadoras de trabalho com a linguagem. Para sua

concretização, optamos pela sequência didática (SD), tendo em vista que esse recurso permite a elaboração e organização lógica de atividades práticas que visam o ensino e a aprendizagem dos estudantes através da pedagogia dos multiletramentos. Dessa forma, Oliveira (2013) define a (SD) como,

um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para a delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino-aprendizagem. (OLIVEIRA, 2013, p. 53)

Dolz e Schneuwly (2011) salientam ainda a importância de o professor desenvolver práticas didáticas, usando a sequenciação de módulos de ensino, tendo em vista que: “a sequência didática tem como finalidade de ajudar o aluno a dominar melhor um gênero de texto, permitindo-lhe escrever ou falar de uma maneira mais adequada numa dada situação de comunicação”.

Dessa forma, os autores desenvolveram a estruturação básica de uma SD, em que se consiste na apresentação do objeto de estudo para a turma, e o que será desenvolvido e produzido ao final da série de atividades. As práticas se concentrariam em módulos ou oficinas que serviriam de exercício para a produção final, momento de pôr em prática tudo que foi apreendido ao longo dos módulos. É o que afirma Araújo (2013), em seu artigo “o que é, e como faz a sequência didática?”:

Para Dolz e Schneuwly, deve haver uma produção inicial ou diagnóstica, a partir da qual o professor avalia as capacidades já adquiridas e ajusta as atividades e os exercícios previstos na sequência às possibilidades e dificuldades reais de uma turma. Após esta etapa, o trabalho se concentra nos módulos (também chamados de oficinas por outros autores que seguem esses mesmos princípios) constituídos de várias atividades ou exercícios sistemáticos e progressivos que temáticas, características permitem aos alunos apreenderem as estilísticas e composicionais do gênero alvo do estudo. O número dos módulos varia de acordo com o gênero e com o conhecimento prévio que os alunos já têm sobre o mesmo. A produção final, segundo os autores, é o momento de os alunos porem em prática os conhecimentos adquiridos e de o professor avaliar os progressos efetivados, servindo esse momento, também, para uma avaliação do tipo somativo. (ARAÚJO, 2013, p. 323)

No caso dessa pesquisa, o foco foi desenvolver atividades procedimentais que contribuíssem para o aprimoramento da oralidade dos alunos, assim como o letramento crítico e multimodal dos estudantes do 2º ano

do ensino médio integrado em Eletrotécnica no (IFTO) Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - *Campus Palmas*.

Sendo assim, para melhor visibilidade da *sequência didática*, abaixo está apresentado o plano geral de atividades, seguindo uma organização de etapas que foram desenvolvidas ao longo do projeto:

**Apresentação - Contextualização do tema:** A primeira etapa da SD teve como foco analisar a oralidade e o conhecimento prévio dos estudantes em relação ao universo de super-heróis, principalmente as produções cinematográficas do universo Marvel (MCU). Após isso, foi realizada com os alunos uma roda de conversa com a temática - Conflitos sociais e políticos representados no universo da Marvel Comics. Essa roda de conversa visou fomentar uma aproximação com os alunos que fariam parte do projeto e serviu de base para a realização da próxima atividade.

➤ **I Oficina - Exibição do filme:** Na segunda etapa da SD, foi realizada a exibição do filme *Capitão América: Guerra Civil* (2016). Para seu sucesso, seria necessário que os estudantes conseguissem interpretar e analisar criticamente o filme de acordo com os diálogos estabelecidos na atividade anterior, ou seja, os alunos deveriam compreender de que maneira os conflitos sociais e políticos são representados na história. No caso, os EUA passaram por uma guerra civil violenta na história deles, que ocorreu por um motivo ideológico e econômico, movida pelos estados separatistas do norte contra os ianques do sul por conta da escravidão. A guerra foi decorrente da necessidade de uma nova economia. No filme, houve uma guerra entre os próprios heróis, momento em que um deles, numa ação, matou vários civis. A ONU não queria mais a liberdade dos heróis. Haveria a necessidade de controle deles, questão que provocou divergências diplomáticas entre os próprios heróis e o governo, já que o Homem de Ferro aceitou essa condição e o Capitão América não aceitou, pois queria os Vingadores livres para atuarem em qualquer situação, inclusive contra o governo, se necessário. É preciso contextualizar essa situação para a discussão, para que os alunos absorvam os acontecimentos retratados, que vão muito além de uma simples rivalidade entre Homem de Ferro e Capitão América.

➤ **II Oficina - Júri simulado:** A terceira atividade foi realizada após a exibição do filme. Foi realizado um júri simulado. Essa atividade didático-pedagógica permitiu aos estudantes a simulação de um tribunal judiciário para defenderem ou julgarem determinada causa. Os componentes desta atividade são: juiz, vítima(s), advogado(s) de acusação, testemunha(s) de acusação, réu(s), advogado(s) de defesa, testemunha(s) de defesa e júri popular. Para seu desenvolvimento, a turma foi dividida em duas equipes: uma a favor dos ideais do Capitão América e outra a favor dos ideais do Homem de Ferro.

Os benefícios dessa ação didático- pedagógica aos estudantes são inúmeros, conforme afirma Anastasiou e Alves (2012, p. 99):

A estratégia de um júri simulado leva em consideração a possibilidade da realização de inúmeras operações de pensamento, como: defesa de ideias, argumentação, julgamento, tomada de decisão etc. Sua preparação é de intensa mobilização, pois, além de ativar a busca do conteúdo em si, [...] oportunizam um envolvimento de todos para além da sala de aula. [...] Essa estratégia envolve todos os momentos de construção do conhecimento, da mobilização à síntese, pela sua característica de possibilitar o envolvimento de um número elevado de estudantes.

A atividade do júri simulado visa desenvolver a competência discursiva dos alunos, já que de acordo com Bentes (2010):

[...] deve-se não apenas dar oportunidade aos alunos de observarem e de analisarem determinadas práticas orais, como também deve fornecer os contextos, as motivações e as finalidades para o exercício de diferentes oralidades, na sala de aula e fora dela (BENTES 2010, p. 137).

➤ **Produção- Criação do Podcast:** Levando em consideração todas as etapas/oficinas da SD realizadas anteriormente. O encerramento dessas atividades ocorreu através do desenvolvimento da produção de um episódio de *podcast*. A pauta do episódio retratou o universo de super-heróis e suas produções midiáticas. Os alunos e a pesquisadora realizaram essa etapa de apresentação de uma forma descontraída, mas sempre preocupados em manter o grau de formalidade adequado para plataforma e seus futuros ouvintes; destacando os filmes, as séries e as animações de suas preferências, e os critérios estéticos que justificam suas escolhas pessoais.

O objetivo dessa produção foi o de promover um trabalho dinâmico e multimodal com a oralidade, tendo em vista a importância do exercício da fala dos alunos nos mais amplos contextos e situações comunicativas. Neste caso, os alunos precisaram lidar com as múltiplas linguagens que emergem no ambiente digital, porque para que eles conseguissem produzir o episódio, seria necessário que soubessem lidar com as ferramentas, os softwares e os demais aparatos tecnológicos necessários para esse tipo de produção, como o computador, o celular, o microfone e o *headset*<sup>12</sup>. A elaboração dessa mídia, além da inclusão digital, permitiu a aproximação e a construção colaborativa entre os estudantes e o professor, já que os *podcasters* estabeleceram um diálogo sobre seus respectivos e singulares repertórios culturais e midiáticos que fazem alusão às narrativas dos super-heróis.

Com essa proposta aplicada, o trabalho foi de encontro à pedagogia dos multiletramentos, pois fez jus ao prefixo “multi”, já que contempla tanto a multiplicidade de culturas – do alunado e do professor- quanto a multiplicidade de linguagens envolvidas – digital, midiática, cinematográfica e oral.

### **Sobre a plataforma de gravação:**

Tendo em vista as vastas opções de plataformas, mídias, sites e recursos digitais disponíveis para a criação do podcast, optou-se por utilizar o Discord<sup>13</sup>, um software destinado à comunidade *gamer*, que utiliza dessa plataforma para se comunicarem por áudios ou até mesmo videochamadas desenvolvidas inicialmente para a comunicação entre jogadores *online*. O Discord funciona por um VoIP que significa voz sobre IP", é uma chamada *online*, através da internet, realizada por banda larga, transmitindo as vozes e informações. Neste caso, para a gravação do podcast foi utilizado o Craig<sup>14</sup>, um *bot* <sup>15</sup>responsável por gravar as vozes de todos os usuários presentes na chamada.

---

<sup>12</sup> É um conjunto de fone de ouvido com controle de volume e microfone acoplado para uso em microcomputadores multimídia.

<sup>13</sup>

<sup>14</sup> O motivo da escolha dessa plataforma estará relatado na descrição e reflexão sobre das oficinas.

<sup>15</sup> Bot, é o diminutivo de robot, na tradução para o português “robô”, assim, esse robô é programado para a repetição de atividades específicas no ciberespaço.

**Figura 6-** Página inicial do Discord



Disponível em: <<https://discordapp.com/>>. Acesso em: 23 nov. 2019.

## 5.1 Descrição e reflexões sobre a prática: o desenvolvimento da SD sobre o universo de SH

### Sobre o processo de escolha da turma:

O processo de escolha da turma em que foi desenvolvido o projeto no IFTO partiu do pressuposto da classe que já consumia ou que demonstrava maior interesse por essas temáticas. Sendo assim, a turma selecionada foi a de Eletrotécnica II, tendo em vista que a pesquisadora já teve em outros momentos a oportunidade de lecionar e conviver com essa e inúmeras outras turmas através do Estágio Supervisionado IV e o Programa Residência Pedagógica<sup>16</sup>. Apesar de toda a classe de Eletrotécnica II ter sido convidada para participar do projeto interdisciplinar, que aconteceria no contraturno de suas aulas, uma quantia significativa de alunos não atuou nas atividades propostas, alegando que estavam extremamente atarefados com as atividades

<sup>16</sup> Programa articulado pela Capes, que tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso. Disponível em: <<https://capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

advindas do Instituto. Por fim, os integrantes efetivos da proposta didática se constituíram por 10 alunos, oito meninos e duas meninas.

#### 5.1.1 I Oficina

A primeira etapa da sequência didática teve o objetivo de contextualizar, de uma maneira crítica, os conflitos sociais e políticos representados no universo de super-heróis. Por isso, a roda de conversa trouxe a participação de um especialista e colecionador de cultura nerd e geek.<sup>17</sup> O momento da roda de discussão foi de extrema importância para o seguimento das demais atividades, pois aqueles alunos que tinham um olhar mais “infantilizado” das histórias de heróis, passaram a enxergar com uma nova óptica essas narrativas e seus personagens protagonistas. Durante algumas das várias revelações feitas pelo palestrante, relacionando a política mundial com as narrativas fictícias da DC Comics e Marvel Comics, observou-se que muitos alunos ficaram surpresos com tamanha relação entre o mundo que os cerca e a relação dos fatos representados nessas obras, o que prova que esse tipo de atividade pode ampliar os repertórios e horizontes culturais do alunado.

Além disso, a palestra dedicou um tempo considerável ao conjunto de HQ's da Marvel Comics que compõem a história Guerra Civil.<sup>18</sup> O objetivo foi fazer com que os alunos conheçam a literatura que originou a adaptação cinematográfica desse quadrinho, tendo em vista que ela é muito mais densa e aborda questões mais complexas do que no filme, principalmente sobre os personagens centrais da história: Capitão América e Homem de Ferro. Além disso, é importante mencionar que cerca de dois alunos já haviam lido o quadrinho, o que constata que já são leitores familiarizados nesse gênero. Assim, falar sobre a HQ foi um momento crucial para o desenrolar das demais atividades, tendo em vista que a segunda etapa da SD é justamente a exibição do filme Capitão América – Guerra Civil (2016).

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.motorino.com.br/cultura-nerd-e-geek-cultura-que-virou-pop/>>, acesso em 27 nov. 2019.

<sup>18</sup> Leia o artigo do historiador Victor Callari “Política e terrorismo na série Guerra Civil da Marvel Comics”. Disponível em: <<http://repositorio.unifesp.br/handle/11600/47942>>. Acesso em: 27 nov. 19

**Figuras 7 e 8 – Capa da HQ de Guerra Civil (2006) e pôster promocional do filme Capitão América: Guerra Civil (2016)**

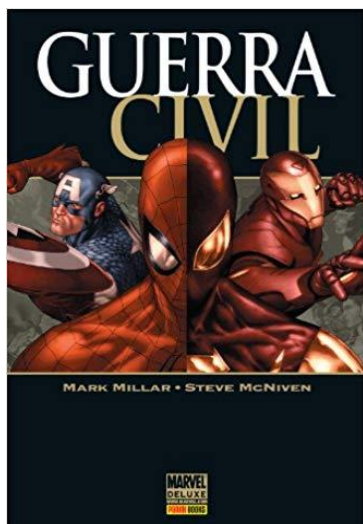


Figura 7 disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Guerra-Civil-Mark-Millar/dp/8573516909>>. Acesso em: 14 nov.2019.

Figura 8 disponível em: <<http://filmes.film-cine.com/captain-america-civil-war-m182206>>. Acesso em: 14 nov. 2019.

Durante essa etapa, um dos momentos mais fascinantes para os estudantes foi a ‘pequena’ amostra do acervo de Actions Figures<sup>19</sup> e de HQ’s de super-heróis que o palestrante expôs (**ANEXO B**). Os alunos queriam tocar e ver de perto todos os itens, muitos conversavam entre si sobre os detalhes estéticos dos personagens, como seus designs, os uniformes, os cabelos, as aparências e feições desses heróis.

Além disso, a maioria dos alunos folheavam as HQ’s e comentavam sobre o desejo de ler e possuir esses objetos. Isso demonstra que eles são consumidores ou pelo menos almejam ser, não somente no sentido de consumir em diferentes mídias e plataformas esse tipo de conteúdo, mas sim no sentido de comprar e adquirir tais produtos relacionados à cultura nerd e geek. Não era difícil localizar nas bolsas ou em outros apetrechos dos

<sup>19</sup> (**figura de ação**) é uma figura plástica de um personagem que pode mudar de posição, ou seja, pode mudar sua posição de ação. Elas são frequentemente de filmes, animes, de Video-games, ou de programas de televisão. Diferente de Estátuas que são fixas e não possuem movimento. Disponível em <<https://allmanaque.com/noticias/action-figures-vs-brinquedos-qual-a-diferenca-3210/>>. Acesso em: 27 nov. 2019.

estudantes alguns *buttons*/ botons e acessórios, como pingentes, chaveiros e colares que contemplassem essa temática. As próprias camisas do palestrante e da pesquisadora estampavam esses personagens icônicos (**ANEXO A**) e, de certa forma, personificavam o crescimento massificado da indústria cultural sobre esses produtos midiáticos.<sup>20</sup>

Em um diálogo entre dois alunos, no momento da exposição, também foi possível constatar o que Rojo (2019) diz acerca da nova mentalidade do leitor adolescente dentro do ciberespaço, principalmente sobre “querer conteúdo livre” e “ficar irritado quando não pode se apropriar do conteúdo”<sup>21</sup>. Isso porque os alunos comentavam sobre os altos preços das HQ’s<sup>22</sup> e quão difícil é encontrá-las gratuitamente através de downloads na internet.

Em suma, nessa primeira etapa, foi possível perceber que os alunos estavam bastante animados e demonstraram muito interesse sobre a temática. Alguns estavam mais tímidos para fazerem perguntas, mas no geral houve uma boa participação e interação dos alunos na discussão. Pôde-se perceber também que eles conseguiram absorver e assimilar bem o que foi dito pelo palestrante e pela pesquisadora.

### 5.1.2 II Oficina

A segunda atividade foi realizada logo após a roda de conversa, na sala de cinema da Biblioteca João Paulo II, do IFTO - Campus Palmas. A infraestrutura da sala fez toda a diferença, tendo em vista que a acústica, a iluminação e a qualidade do vídeo contribuíram para a imersão dos alunos no filme. Para ter acesso a essa sala, é necessário reservá-la na biblioteca com antecedência, apresentando a justificativa para tal necessidade. É importante evidenciar que esta não é a realidade da maioria das escolas públicas brasileiras, tendo em vista que muitas não têm nem o acesso básico à internet,

---

<sup>20</sup> Para se aprofundar nesse assunto, leia o artigo de Patricia Matos “O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão.” Em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/r24-1149-1.pdf>>. acesso em 27 nov. 2019.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3CwQI5vevbE>>. Acesso em: 27 nov. 2019

<sup>22</sup> O preço de uma HQ pode variar entre 15 a 100 reais, dependendo muito do tipo de material fabricado e da edição da revista.

o que demonstra que o país tem muito a caminhar para a implementação de um ensino que se utiliza do digital.

A produção cinematográfica já era conhecida por grande parte dos estudantes, mesmo assim todos demonstraram interesse em assisti-la. Durante sua exibição, muitos comentavam as cenas, os diálogos e os seus personagens preferidos do filme, o que constata mais uma vez que os estudantes são além de consumidores e sim apreciadores desse tipo de gênero.

Logo após a exibição do filme, que durou cerca de 2h30m, foi realizado um momento de discussão e contextualização sobre os principais aspectos que nortearam o longa. Nesse momento, todos os alunos participaram oralmente, inclusive os mais introvertidos. Falavam sobre as suas impressões da narrativa, se concordavam ou não com as ações dos principais personagens, Capitão América e Homem de Ferro e, partir disso, de que lado eles estariam. A sala se manteve polarizada, alguns alunos debatiam entre si, e muitos comentaram que mudaram seu posicionamento sobre esses super-heróis depois de terem conhecido a história original através da palestra.

Isso mostra o quanto é importante que o professor, ao utilizar qualquer recurso midiático, se preocupe em contextualizá-lo com a atividade e os objetivos que deseja desenvolver, pois levar um filme sem um propósito é o mesmo que levar um texto para a sala de aula sem explorá-lo. Para o aluno, o texto independente de ser digital ou impresso, precisa fazer sentido e ser, portanto, significativo; e é partindo da bagagem cultural de seu alunado que o professor conseguirá atingir tal objetivo.

Em suma, a exibição do filme foi extremamente produtiva, pois promoveu a leitura crítica, a reflexão e o conflito moral nos estudantes. O que realça a importância de levar esse tipo de mídia para dentro dos portões da escola, já que ela possibilita que o professor trabalhe os inúmeros temas e conteúdos pré-estabelecidos em seu currículo de uma maneira mais atrativa, sensível e dinâmica para os seus alunos.

### 5.1.3 III Oficina

Após a exibição do filme, foi proposto a realização de um Júri simulado acerca das ações e ideias dos dois personagens principais: Capitão América e Homem de Ferro. Por ser um grupo de 10 alunos, houve um sorteio para dividi-los em duas equipes de 5, sendo que cada uma defenderia um personagem, justificando através dos atos cometidos por eles tanto no filme quanto na HQ. Os alunos tiveram cerca de duas semanas para se planejarem até o dia do júri. Também foi criado um grupo por Whatsapp<sup>23</sup> para transmissão de diversos materiais multimodais de apoio (vídeos no Youtube, podcasts, textos especializados) para que os alunos embasassem seus argumentos.

### (ANEXO C)

No dia da dinâmica, a sala foi decorada e foram feitas lembrancinhas para os alunos com o intuito de estimulá-los e agradecê-los por terem embarcado em todas as atividades propostas pelo projeto. Os alunos estavam ansiosos pela dinâmica, e o espírito de competitividade se tornou grande combustível para a participação imersiva dos adolescentes no júri. Os critérios para avaliar o grupo vencedor se dariam a partir da capacidade oral de argumentar, defender e expor seus pontos de vista, bem como a adequação e postura de linguagem frente a essa situação comunicativa.

Durante a concretização dessa oficina, foi possível perceber que os alunos estudaram a temática e prepararam as suas falas, alguns estudantes levaram até resumos. Cada grupo se preocupou inclusive em representar seus clientes, sendo que um aluno fez o cosplay<sup>24</sup> de Tony Stark, o Homem de Ferro. E uma aluna levou o principal símbolo do Capitão América, seu escudo. Sobre a linguagem, alguns alunos se destacaram mais do que outros, apresentando mais desenvoltura ao falar e ao expor seus conhecimentos sobre

---

<sup>23</sup> Os alunos interagiam bastante no grupo, o que proporcionou a observação de como esses adolescentes se comportam em rede. Usam textos multimodais o tempo inteiro, combinando o texto escrito com figurinhas, áudios e memes. (ANEXO X)

<sup>24</sup> Cosplay é um termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). É considerado um **hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa**. Um cosplay pode estar relacionado com personagens de games, animes e mangás, porém podem também englobar qualquer outro tipo de caracterização que pertença a cultura pop ocidental. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/cosplay/>>. Acesso em 01 dez. 2019

a história. Fator que não diminui o trabalho desenvolvido por cada aluno, que estava ali para aprender e ter o seu processo de oralidade estimulado. Em contrapartida, uma pequena parcela de alunos, talvez por nunca terem sido expostos a esse tipo de atividade, estavam mais nervosos, mesmo assim enfrentaram o medo de falar em público.

Mas o que foi perceptível nessa atividade é que a grande maioria dos alunos não sabia como se comportar diante de um júri, seus discursos eram carregados de informalidade e do próprio linguajar jovem característico dessa idade. Assim, essas características são sintomáticas da falta de trabalhos orais desenvolvidos pelos professores nessa comunidade escolar. Analisando o desempenho de todas as equipes, a vencedora foi a do Capitão América, pois foi a que menos cometeu deslizes em relação à adequação linguística e a pontos cruciais da história. Mas, antes de ser anunciado o resultado, a pesquisadora informou os critérios avaliados para os alunos através de feedbacks. Esse momento é muito importante para que os alunos reconheçam seus desvios e suas maiores dificuldades, para que futuramente passem a cometê-los em menor quantidade.

#### 5.1.4 IV Oficina

A quarta e última oficina aconteceu virtualmente, já que explicado em tópicos anteriores, a produção do podcast se deu através do site Discord. A escolha dessa plataforma digital também partiu dos alunos, pois eles já estavam familiarizados com ela, tendo em vista que a utilizam para se comunicarem em grupo enquanto jogavam videogame. É importante mencionar que 4 alunos desistiram de gravar o podcast, porque atestaram que não teriam tempo para participar das reuniões e de gravá-lo.

Mas para aqueles que participaram foram feitas duas reuniões *online* através do chat de voz multi simultâneo com o intuito de discutir democraticamente a pauta do episódio e os detalhes da gravação, como o respeito à fala de cada um, através de pausas, o cuidado com a dicção, e o cuidado com palavras e discursos. Os alunos demonstravam estar bem animados em gravar o episódio, mas logo no início ficaram um pouco inibidos

por saberem que tudo estava sendo gravado e que futuramente estaria disponível na internet para qualquer pessoa escutar. Houve algumas tentativas antes da versão final, porque os alunos começavam a rir de vergonha, mas foi um momento divertido para todos os envolvidos.

Apesar das brincadeiras, os participantes demonstravam grande senso de responsabilidade, todos os estudantes falavam e sentiam prazer em expor as suas impressões, seus gostos pessoais e seus critérios estéticos sobre as produções midiáticas que envolvem as narrativas de super-heróis. No final da gravação, alguns alunos comentaram que sempre tiveram vontade de criar um podcast e que a atividade foi de grande incentivo para que eles produzissem seu próprio programa. A gravação do *podcast* durou cerca de 72 minutos e foi editado através do programa Audacity<sup>25</sup>.

Em suma, percebemos que o podcast é um instrumento de grande potencial no contexto escolar, já que estimula a produção colaborativa entre os alunos e o professor, trabalhando a desenvoltura e estimulando a oralidade e o senso crítico de todos os envolvidos.

Além disso, essa mídia estimula o protagonismo juvenil, já que os alunos não se tornam apenas leitores, mas sim produtores de conteúdo.

## 6 CONSIDERAÇÕES

É notório que diante de todas as transformações sociais advindas dos avanços tecnológicos, a escola não pode mais se isentar de seu papel enquanto agência de letramento. A alta modernidade implica em novas mentalidades de ensinar e aprender, que vão muito além do impresso e das práticas valorizadas pela instituição escolar. Muito se fala sobre a necessidade de tornar o ensino significativo para o aluno, mas como fazer isso se os professores mal conhecem seus estudantes? É preciso que o professor conheça seu público, identifique suas necessidades, os gostos, o que lhes chama atenção e, partir disso, traçar estratégias de ensino que abarquem todas essas características.

---

<sup>25</sup> Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais. Disponível em: <<https://www.audacityteam.org/>>. Acesso em: 01 dez. 2019

Desse modo, é preciso pensar nas práticas não valorizadas, na cultura do alunado, tornar as aulas mais atrativas utilizando a combinação de diferentes ferramentas, sejam impressas ou digitais. As instituições educativas necessitam ampliar seus horizontes crítica, ética e pluralmente em relação as produções da indústria cultural e midiática, a fim de entender como elas transformam, mudam, educam, e moldam a personalidade desses adolescentes.

Portanto, todas as descrições acima impulsionaram a criação e o desenvolvimento desse projeto com a turma de Eletrotécnica II do Instituto Federal do Tocantins - Campus Palmas. A partir das oficinas, foi possível perceber que esses alunos representam o perfil do alunado do ensino médio, adolescentes cada vez mais conectados à internet, usuários assíduos das redes sociais, que estão presentes nas mais diversas comunidades e grupos virtuais com os quais se identificam como geeks, nerds, otakus, gamers, cinéfilos<sup>26</sup> e entre outras terminações.

Através do projeto também foi possível perceber que exercícios com a oralidade precisam ser inseridos com mais frequência nas aulas dos professores; tendo em vista que a timidez, a vergonha, a insegurança e a dificuldade para se expressar e adequar linguisticamente seus discursos são aspectos sintomáticos da escassez de trabalhos que tem como foco a língua falada.

Além disso, através da convivência com os alunos durante meses de projeto, é possível afirmar que a carga horária regular dos participantes foi o maior empecilho para a concretização das oficinas, levando em consideração que as datas das dinâmicas tiveram que ser remarcadas algumas vezes em função da quantidade de atividades, exercícios, trabalhos e orientações provenientes da rotina escolar. Inclusive, a sobrecarga de trabalho impactou a desistência de participação de 4 estudantes na pesquisa. Foi notório pela pesquisadora e confirmado por meio de relatos informais dos alunos, que a rotina escolar os deixava ansiosos, desgastados e desmotivados, principalmente porque as aulas eram extremamente tradicionais e centradas no

---

<sup>26</sup> Otaku é o termo para quem é fã de anime; gamers é o termo que faz referência a comunidade de pessoas que jogam vídeo game; cinéfilos está relacionado a comunidade que aprecia e consome grande quantidade de filmes.

uso do livro didático. É por isso que a pesquisa foi considerada como bem-sucedida, tendo em vista que ela proporcionou a dinamicidade, a inovação, e o prazer para todos os envolvidos no processo de ensino aprendizagem.

Aliás, a responsabilidade de sentir prazer no processo de ensino aprendizagem não é apenas do aluno. A atividade ou o projeto que o professor deseja realizar também precisa ser significativo para ele. O docente precisa ter prazer, se sentir realizado e envolvido na proposta de trabalho que deseja desenvolver. Assim, os letramentos contemporâneos abarcam relações de afeto entre o objeto estudado tanto pelo professor quanto pelo aluno. Isto quer dizer que é partindo da cultura do alunado e do professor, os sujeitos do processo de ensino, que se constrói uma educação ética, plural e democrática.

E é fato que grande parte do êxito dessa pesquisa foi desencadeado pelas relações afetivas, os interesses, e os gostos semelhantes da pesquisadora e dos alunos pelo objeto de ensino, neste caso, as narrativas de super-heróis. Mas isso não quer dizer que “boas” propostas só serão feitas a partir de gostos semelhantes entre o professor e o aluno. O que está sendo dito é que haja a combinação, a hibridização de diferentes coleções culturais.

Apesar de todos os recursos tecnológicos disponíveis, como a internet, sala de cinema e retroprojetor em todas as salas, ainda há a persistência na cultura tradicional e impressa no IFTO. Isso significa que não adianta ter os melhores recursos disponíveis se não souber como usá-los a favor do ensino. Portanto, a pesquisa se mostra relevante levando em consideração que serve como produto de inspiração de estudo para toda comunidade escolar e principalmente para os professores do Campus Palmas, pois o trabalho apresenta o perfil de seus alunos e suas inúmeras potencialidades. Por isso evidenciamos a necessidade de repensar um novo currículo que valorize e tenha por essência os multiletramentos, fazendo com que o processo de ensino se torne de fato efetivo e significativo para educadores e alunos.

## CRONOGRAMA

Encontram-se listadas na tabela abaixo as atividades desenvolvidas neste trabalho. O Cronograma demonstra as etapas e os períodos utilizados para o desenvolvimento de cada etapa.

| ETAPAS                                    | 2019 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 2020 |    |  |
|-------------------------------------------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|--|
|                                           | 04   | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 01 | 02   | 03 |  |
| Orientações do pré-projeto                | X    | X  | X  | X  |    |    |    |    |    |    |      |    |  |
| Elaboração do pré-projeto                 | X    | X  | X  | X  |    |    |    |    |    |    |      |    |  |
| Revisão da base teórica.                  | X    | X  | X  | X  |    |    |    |    |    |    |      |    |  |
| Defesa do Projeto de TCC.                 |      |    |    | X  |    |    |    |    |    |    |      |    |  |
| Aplicação e desenvolvimento do projeto.   |      |    |    |    | X  | X  | X  | X  |    |    |      |    |  |
| Análise de dados.                         |      |    |    |    |    |    | X  | X  | X  |    |      |    |  |
| Elaboração da versão final do TCC.        |      |    |    |    |    |    |    | X  | X  |    |      |    |  |
| Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso. |      |    |    |    |    |    |    |    | X  |    |      |    |  |

## REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. **Processo de ensinagem na universidade: pressupostos para estratégias de trabalho em aula**. 10. ed. Joinville, SC: Univille, 2012.
- ANTUNES, Irandé. 2003. **Aulas de português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola, 2005, p.36 e 46, 99-101.
- BAKHTIN, M. M. Os gêneros do discurso. In: **Estética da Criação Verbal**. Trad.: P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003 [1952-1953/1979], p. 290.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001, p.8.
- BENTES, Anna Christina. **Linguagem oral no espaço escolar: rediscutindo o lugar das práticas e dos gêneros orais na escola**. Cap. 6. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010, p. 137(Coleção Explorando o Ensino; v. 19).
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa**. Brasília: MEC, 1997, p. 26. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 18. maio.2019.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular- O Ensino Médio no contexto da Educação Básica**. Brasília: MEC, 2018, p. 463 e 473-477. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 01.out. 2019
- BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases. **Lei nº 9.394/96**, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11690799/artigo-35-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996>>. Acesso em 18 de maio de 2019.
- CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. Sp. 2002.
- DIAS, Anair Valênia Martins. Hipercontos multissemióticos. In: ROXANE, Rojo. MOURA, Eduardo. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p.95-122.
- DIAS, Anair Valênia Martins; FERREIRA, Daniela Carvalho Monteiro. **O Podcast como Promotor dos Multiletramentos na Sociedade Contemporânea**. Sonora, v. 4, n. 7, 2016.p. 1-2
- FARACO, Carlos Alberto. Área de Linguagem: algumas contribuições para sua organização. -4.ed.-In: Kuenzer, A. **Ensino Médio: construindo uma proposta para os que vivem do trabalho**. São Paulo: Cortez, 2005, p. 99-110.
- FREITAS, S.H.C. **Desafios no ensino da oralidade**.| Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v.2, n.1, p.197 - 215, 2016. CAP UFPE.
- GUERRA, Fábio Vieira. **Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA (1961-1981)**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2011.p. 21

JUNIOR, Josemar Pereira de Freitas; FREITAS, Susy Elaine da Costa Freitas. **Comunicação e cinema: um estudo da representação do mito do herói nos filmes de super-herói**. 2015. p. 10

KLEIMAN, Angela. **Os significados do letramento**. São Paulo: mercado das letras, 1991. p. 20

LEMKE, J. L. **Letramento metamidiático: transformando significados e mídias**. Tradução de Clara Dornelles. Campinas: Trab. Linguística Aplicada, 2010, p. 455-479.

MARCUSCHI, Luis Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionabilidade. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Org.). **Gêneros Textuais e ensino**. São Paulo: Parábola Editora, 2010. p. 31

NOLAN, Christopher. Batman: **O cavaleiro das trevas** (The Dark Knight). Direção: Christopher Nolan. Warner Bros Picture, 2008. 1 DVD (152 min.).

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Sequência Didática Interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2013, p. 53

PERRENOUD, Philippe. Pedagogia diferenciada. **Porto Alegre: Artmed**, 2000. p. 139.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009. p. 89

ROJO, R. H. R. Protótipos didáticos para os multiletramentos. In: ROJO, R. e MOURA, E. (orgs) **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 7- 132

ROJO, Roxane. *Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos*.

In: \_\_\_\_\_ (Org). **Escol@ Conectada: Os multiletramentos e as TICS**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 07-36.

ROJO, Roxane, **Letramentos mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019. p. 18

ROMANO, Giovanni. Imagens da juventude na era moderna. In: LEVI, G.; SCHMIDT, J. (Org.). *História dos jovens 2: a época contemporânea*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996. p. 7-16.

RUSSO, Joe, Capitão América: **Guerra Civil** (Captain America- Civil War). Direção: Joe Russo. Universo cinematográfico Marvel (MCU), 2016. ( 148 min.)

SILVA, Rafael Laytynher. **A contribuição das histórias em quadrinhos de super-heróis para a formação de leitores críticos**. v. 5, n. 1, p. 1-11, 2011.

SOARES, Magda. **Uma proposta para o letramento**. São Paulo: moderna, 2000, p. 22 e 47.

TEIXEIRA, Josina Augusta Tavares. **Eles fala, nós cala: como a escola tem enfrentado o desafio de ensinar a norma culta a seus alunos**. Juiz de Fora: UFJF, 2014, p. 31.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995. p. 20

Ures. London: Routledge, 2000. p. 9-37. COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: New literacies, new learning**. Pedagogies: An International Journal, Nanyang Walk, v.4, n.3, p. 164-195, 2009.

VERGNANO-JUNGER, C. S. Leitura na tela: reconstruindo uma prática antiga. In: SOTO, U. et al. (Org.) **Novas tecnologias em sala de aula: (re)construindo conceitos e práticas**. São Carlos: Claraluz, 2009. p. 31

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação da consciência moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes**. 2011.p.12

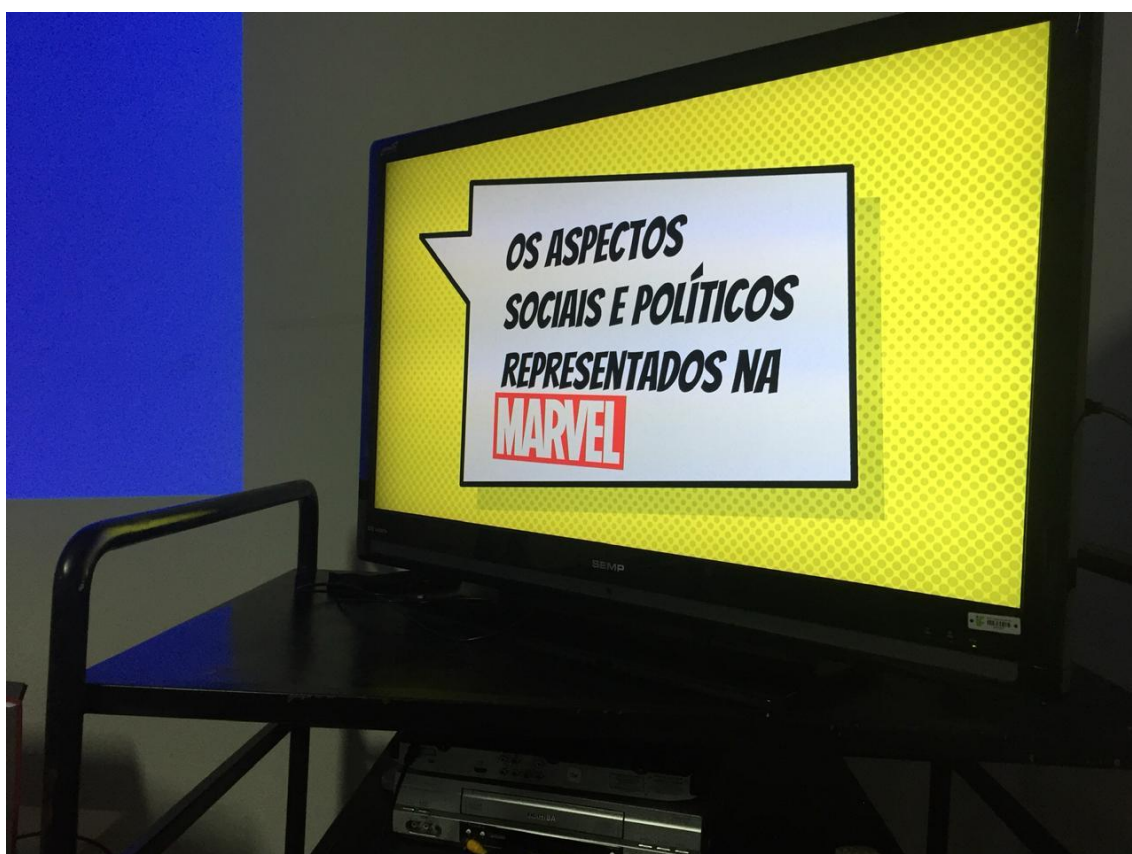
## ANEXOS <sup>27</sup>

### ANEXO A – Palestra e roda de conversa.



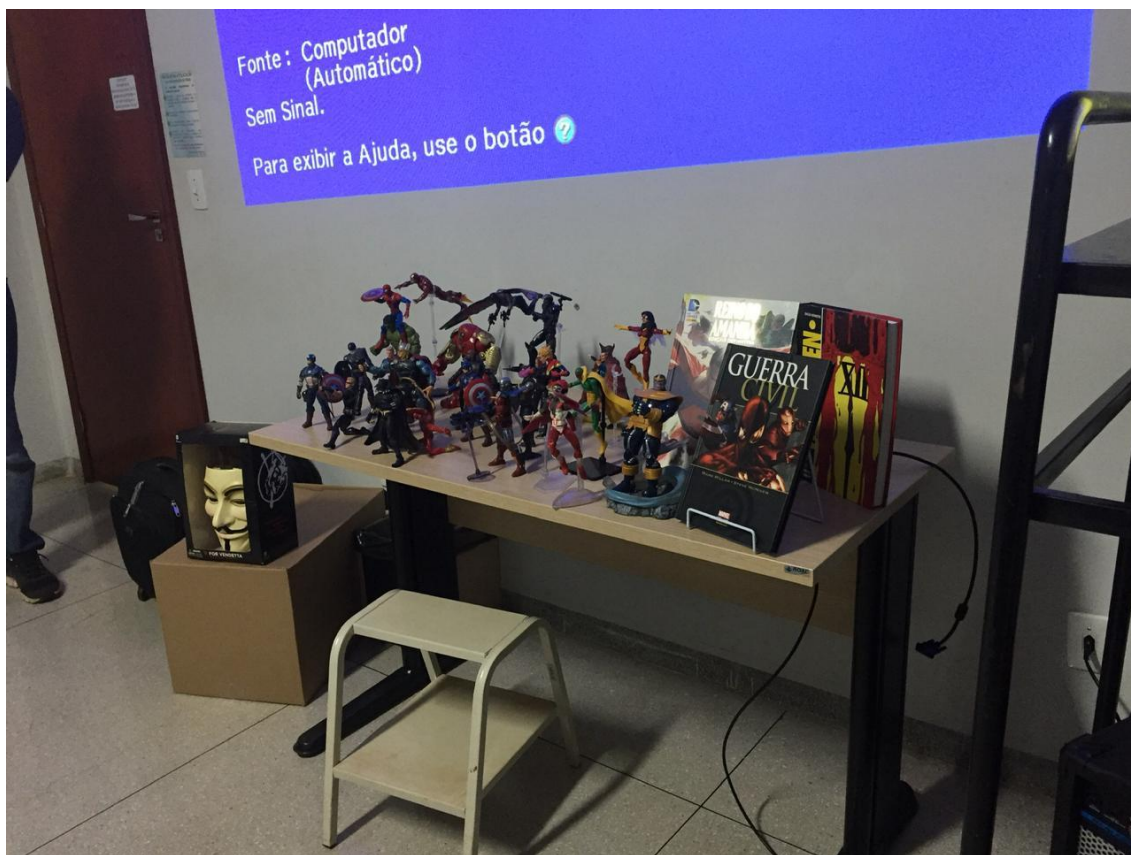
<sup>27</sup> É válido ressaltar que todos os indivíduos presentes nas fotos, cederam autorização de sua imagem.









**ANEXO B - Acervo do palestrante.**



## ANEXO C - Júri simulado





