



Texto Livre: Linguagem e Tecnologia  
E-ISSN: 1983-3652  
revista@textolivre.org  
Universidade Federal de Minas Gerais  
Brasil

de Mello Ferraz, Daniel; Vianna Nogarol, Isabele  
OS MULTILETRAMENTOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS POR ESTUDANTES DE  
LICENCIATURA EM LETRAS-INGLÊS  
Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, vol. 10, núm. 1, january-june, 2017, pp. 198-214  
Universidade Federal de Minas Gerais

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163620013>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica  
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## **OS MULTILETRAMENTOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS POR ESTUDANTES DE LICENCIATURA EM LETRAS-INGLÊS**

### **MULTILITERACIES IN THE LEARNING OF LANGUAGES IN AN ENGLISH LANGUAGE DEGREE COURSE**

Daniel de Mello Ferraz

Universidade Federal do Espírito Santo

[danielferrazufes@gmail.com](mailto:danielferrazufes@gmail.com)

Isabele Vianna Nogarol

Universidade Federal do Espírito Santo

[bele\\_fly@hotmail.com](mailto:bele_fly@hotmail.com)

**RESUMO:** Segundo Rojo (2012, p. 15), o conceito de multiletramentos aponta para “a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica”. Nesse sentido, percebemos que a maioria dos estudantes de Letras-Inglês da UFES inicia a graduação com excelente nível linguístico na língua inglesa (LI) e que, muitos deles, aprimoraram suas habilidades linguísticas por meio da multimodalidade presente nas músicas *on-line*, jogos virtuais, *websites* e aplicativos. Segundo Zacchi e Wielewicki (2015), essas ferramentas digitais são oportunidades para aprender conteúdos diversos de forma mais lúdica. Esta pesquisa se justifica na medida em que busca revisitar o que significa ensinar e aprender uma língua estrangeira em tempos contemporâneos, trazendo, dessa forma, temas transdisciplinares (multiletramentos) para a discussão sobre o ensino e a aprendizagem de LI. Assim, esta pesquisa, qualitativa, com coleta de dados por meio de entrevistas, questionários e observação de aulas, busca entender como e por quais meios a aprendizagem de inglês ocorre e de que maneira os multiletramentos vêm sendo abordados no curso de Letras-Inglês de uma universidade federal brasileira.

**PALAVRAS-CHAVE:** multiletramentos; educação em língua inglesa; formação de professores.

**ABSTRACT:** According to Rojo (2012, p. 15), the concept of multiliteracies focuses on “the cultural diversity of the peoples and the semiotic multiplicity regarding the creation of texts by means of which it informs and communicates”. In this sense, it is observed that most English language undergraduate students from the Federal University of Espírito Santo start their undergraduate courses with excellent linguistic levels in English, also, that many of them have improved their language skills through the multimodality in music, virtual games, websites and applications. According to Zacchi and Wielewicki (2015), these digital tools are opportunities for learning diverse contents in a more playful way. The aim of this research is to revisit what it means to teach and learn a foreign language in contemporary times, bringing thus transdisciplinary themes (multiliteracies) to the discussion about the teaching and learning of the English language. With that aim, a qualitative research endeavor was carried out with data collection involving interviews, questionnaires and classroom observation. We seek to understand how and by what means the English learning occurs, and how the theme of multiliteracies has been

approached in an English Language teaching course of a Brazilian Federal University.

**KEYWORDS:** multiliteracies; English language education; teacher education.

## 1 Considerações iniciais: multiletramentos e a sociedade contemporânea

O curso de Letras-Inglês da UFES exige, por meio de vestibular (prova específica de conhecimentos em língua inglesa), um nível linguístico intermediário de inglês para que os estudantes adentrem essa graduação. Embora hipotetizemos que o nível de proficiência linguística dos aprovados no exame advinha da formação na educação regular ou nos centros de línguas, acreditamos que outros fatores podem ter influenciado a aprendizagem de língua inglesa, por exemplo, o acesso à digitalidade e à multimodalidade de textos. A esse respeito, muitos estudantes, principalmente os nativos digitais (PRENSKY, 2010), estão acostumados a lidar com edição de imagens, vídeos, áudios, jogos, textos e *gifs*<sup>1</sup> em seu cotidiano e, com isso, criam sentidos e/ou navegam nos vários espaços virtuais/espaços de afinidade (GEE, 2007). Assim é que muitos jovens são capazes de criar *blogs*, *vlogs* (*videoblog*), fóruns, páginas no Facebook, *fanfictions*<sup>2</sup>, entre outros, para buscar conhecimentos sobre jogos virtuais, maquiagem, relacionamento, alimentação, moda, atividades físicas e aprendizagem de línguas. Monte Mór assevera que “[n]as últimas décadas, ocorreram inegáveis transformações sociais. Representações sociais mudaram visivelmente, um fato que pode ser evidentemente percebido em mídias eletrônicas e de escrita” (MONTE MÓR, 2009, p. 178, tradução nossa).

Portanto, esta pesquisa busca compreender se os estudantes (em sua maioria, jovens entre 18 e 30 anos) de Letras-Inglês da UFES aprenderam inglês por meio da multimodalidade sugerida pelas teorias dos multiletramentos (visual, gestual, sinestésico, auditivo, visuo-espacial, multimodal). Após a contextualização da pesquisa e apresentação da metodologia empregada, prosseguimos com um capítulo teórico sobre os multiletramentos. Em seguida, problematizamos a aprendizagem de LI e a ludicidade, e os multiletramentos no curso de Letras-Inglês da UFES sob as perspectivas discentes. Por fim, apresentamos as limitações desta pesquisa, sugerindo mais problematizações sobre o encontro entre multiletramentos e ensino de línguas no contexto capixaba.

## 2 Contextualização e metodologia

A coleta de dados foi realizada durante o ano de 2015 na disciplina de Fonética cursada pela turma do 1º período (30 estudantes) e na disciplina de Linguística Aplicada cursada pela turma do 6º período (16 estudantes), ambas de Letras-Inglês da Universidade Federal do Espírito Santo. Baseados em André (2008), classificamos esta pesquisa como qualitativa, interpretativa e de cunho etnográfico, por buscar aplicar alguns preceitos da pesquisa etnográfica, a saber: tentativa de descrição de uma cultura e

1 Formato de imagem dinâmica, geralmente de curta duração.

2 *Fanfictions* ou *fanfics* são narrativas ficcionais geralmente produzidas por jovens no ciberespaço, inspiradas em personagens e narrativas provenientes de séries, filmes, ou jogos, os quais reescrevem as narrativas a seu modo.

sociedade, aplicação de trabalho de campo de forma naturalística e descrição da realidade levando em conta a interpretação e a subjetividade dos pesquisadores. Para isso, empregamos a triangulação etnográfica em relação à coleta de dados, que envolveu técnicas e instrumentos, quais sejam: 1. Observações de aulas; 2. Entrevistas orais gravadas; 3. Questionários escritos. Nosso intuito foi o de obter variadas perspectivas e olhares sobre as questões centrais, cujas indagações são: Os estudantes de Letras-Inglês da UFES aprenderam a LI por meio da multimodalidade/multiletramentos, ou seja, fora do ambiente formal de ensino? Os estudantes conhecem alguns princípios dos multiletramentos? Em seu curso de graduação na UFES, aprenderam/discutiram tais conceitos? O que pensam desses conceitos e perspectivas teóricas?

Ressaltamos que os dados analisados neste artigo não foram alterados por estes pesquisadores, e o recorte para esta análise focalizou as respostas dos questionários escritos (Apêndice) e as entrevistas orais. Ademais, todos os estudantes foram informados sobre suas participações na pesquisa, e todos aqui citados (nomes fictícios) assinaram termos de autorização para a publicação dos dados.

### 3 Os Multiletramentos

Segundo Cope e Kalantzis (2000), um importante papel da educação “é assegurar que todos os estudantes se beneficiem da aprendizagem de modo que possam participar integralmente na vida pública, econômica e de suas comunidades” (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 9, tradução nossa). Ainda no entendimento dos autores, com os quais coadunamos, os multiletramentos podem ser fundamentais para o cumprimento desse papel. Embora muitos trabalhos incluam os multiletramentos (doravante ML) em suas agendas, percebemos que a maioria desses trabalhos focalizam, principalmente, as pedagogias e práticas multiletradas. Entretanto, faz-se necessário entendermos os ML (e todos os demais letramentos) também como epistemologias que embasam tais práticas e pedagogias. Assim, nesta seção, olhamos para os ML sob as perspectivas epistemológica e pedagógica.

Assim é que os ML, entendidos de um ponto de vista epistemológico, questionam as visões tradicionais sobre ensino e aprendizagem, uma vez que, enquanto os ML buscam problematizar a diversidade linguística e cultural por meio da pedagogia dos letramentos, há as reivindicações estridentes e contra-argumentos sobre a política ‘correta’, o cânone da grande literatura, a gramática e o retorno ao tradicional (COPE; KALANTZIS, 2000). Desse modo, as epistemologias que sustentam os ML problematizam as transformações nas vidas pública, pessoal e do trabalho, afirmando que o capitalismo acelerado (pós-fordismo), o declínio da importância dos espaços públicos e a invasão dos espaços privados vêm alterando as realidades dos cidadãos (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 19, tradução nossa), conforme Quadro 1:

*Quadro 1: Desenhando futuros sociais.*

| <b>Esferas</b>     | <b>Realidades em transformação</b> | <b>Desenhando futuros sociais</b>   |
|--------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| Esfera do trabalho | Capitalismo acelerado/pós-fordismo | Diversidade cívica                  |
| Esfera pública     | Declínio do cívico                 | Pluralismo cívico                   |
| Esfera pessoal     | Invasão dos espaços privados       | Vidas multifacetadas (multicamadas) |

*Fonte: Cope; Kalantzis (2000, p. 19, tradução nossa).*

Portanto, para Cope e Kalantzis (Ibid., p. 19), “este é o mundo com que a pedagogia dos letramentos deve lidar” se desejamos que a educação contribua com o “desenho de futuros sociais” de todos os cidadãos. Em relação à diversidade cívica, Rojo (2012, p. 23) afirma que os ML apontam 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 dos textos”. Em relação ao pluralismo cívico, entendemos que ele deva ser almejado e reconhecido, pois, conforme Cope e Kalantzis (2000):

Essa questão da diversidade tem se tornado um grande problema com que nós educadores devemos lidar. Embora numerosas teorias e práticas tenham sido desenvolvidas como respostas em relação à diversidade, parece haver certa ansiedade em como encará-la. Qual é a educação apropriada para as mulheres, para os povos indígenas, para falantes de ‘dialetos’ não oficiais ou padrões? O que é apropriado para todos em um contexto cada vez mais diverso localmente e conectado globalmente? (Ibid., p. 10, tradução nossa).

No tocante à esfera pessoal, os autores afirmam que cada vez mais vivenciamos identidades multifacetadas nas multicamadas das relações sociais: vivemos em um ambiente em que “as diferenças culturais de identidades e afiliações estão se tornando cada vez mais significativas: gênero, etnia e orientação sexual são alguns deles” (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 16, tradução nossa). É com esse entendimento que os autores sugerem, junto aos demais autores fundadores dos ML do Grupo Nova Londres (GNL), outra visão de pedagogia; uma que englobe as esferas públicas supracitadas, ou seja, a pedagogia dos ML.

Entendidos sob a perspectiva pedagógica, os ML abordam novas formas de compreender/ensinar língua(gens) por meio da multimodalidade presente nas imagens, vídeos, *hyperlinks*, entre outros recursos audiovisuais e tecnológicos. Nesse sentido, ser letrado já não envolve apenas ser funcional socialmente através de textos linearmente escritos, pois, para os ML, ser letrado significa circular socialmente por meio da multimodalidade de textos (escritos, imagéticos, digitais, multimodais, etc.) presente, principalmente, nos grandes centros urbanos; significa, ainda, fazê-lo de forma consciente e crítica. Felten (2008) participa do debate ao defender que

Em outras palavras, ser letrado necessariamente envolve entender além de palavras em textos. James Paul Gee, na obra *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (2004), defende o “princípio multimodal”, no qual “significado e conhecimento são construídos por várias modalidades (imagens, textos, símbolos, interações, design abstrato, som, etc.), não apenas palavras” (FELTEN, 2008, p. 60, tradução nossa).

Esse princípio multimodal poderia ser introduzido por meio da educação, algo que a escola/universidade deveria oferecer se almeja contribuir com a participação social e crítica dos estudantes/cidadãos. Corroborando Lankshear e Knobel (2003), afirmamos que essa pedagogia se volta para o entendimento de como as diversidades linguísticas e culturais, bem como o impacto das novas tecnologias estão mudando as maneiras de aprender. É possível afirmar que a geração de nativos digitais vem mudando a forma de aprender e realizar a leitura multimodal (por exemplo, a leitura audiovisual em filmes). Antigamente, esperávamos pelo filme ou seriado que iria aparecer na TV ou alugávamos os lançamentos nas locadoras de vídeos; hoje em dia, podemos escolher os filmes e as séries, os quais serão provavelmente assistidos *on-line*. Echenique et al. (2015) trazem esse debate para o campo educacional ao sustentarem que

O panorama educacional está mudando rapidamente (Kress, 2003). A internet tem um efeito multiplicativo que permite a disseminação e geração de novas tecnologias com consequências educacionais, sociais e culturais. Novas tecnologias digitais, por exemplo, podem integrar som e imagens em movimento, linguagem oral e escrita, objetos em 3D, etc. Usados em contextos educacionais, cada dispositivo digital tem específicas vantagens, usos e limites. Novas tecnologias de informação e comunicação, portanto, necessitam de novos letramentos (ECHENIQUE et al., 2015, p. 2, tradução nossa).

Essas novas multimodalidades de circulação de informação e cultura são constituintes do cotidiano de muitos jovens, como observado no curso de Letras-Inglês durante esta pesquisa. Nesse sentido, Zacchi e Wielewick (2015) destacam que “na era das novas tecnologias é fundamental para os jovens, por um lado, terem acesso a letramentos ‘transnacionais, criativos e multimodais’ e, por outro, a uma formação ética em torno da representação” (ZACCHI; WIELEWICKI, 2015, p. 174).

Por fim, o GNL chama a atenção para dois aspectos essenciais da pedagogia dos ML: O primeiro abrange os elementos de ‘design’ de significação, quais sejam, os designs linguísticos, visuais, auditivos, espaciais, gestuais e visuais (entre outros), conforme Figura 1:

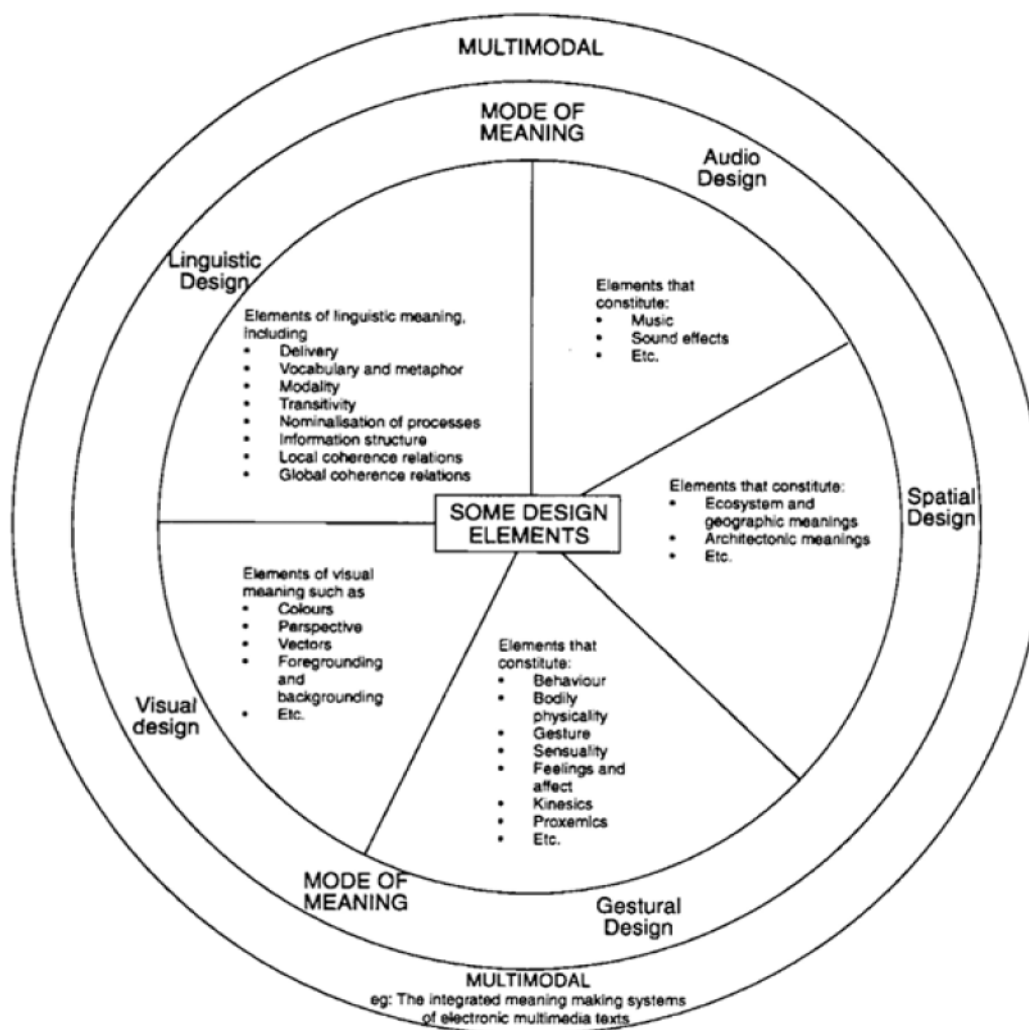


Figura 1: Multimodalidade e modos de significação.

Fonte: Cope; Kalantzis (2000, p. 26).

E o segundo aspecto, ou seja, a implementação da pedagogia dos ML: 1. Prática situada (por ex.: a contextualização da prática pedagógica e dos agentes: estudantes, educadores, contexto); 2. Instrução aberta (ROJO, 2012, p. 30) em que se realiza, de forma crítica, o ensino por parte do educador; 3. Enquadramento crítico (com base na educação crítica ou letramentos críticos, busca-se a criticidade por parte dos educandos) e 4. Prática transformadora em que, após todas essas 'etapas', os estudantes saem transformados e capazes de assumir suas agências no contexto trabalhado.

## 4 Discussão dos dados

### 4.1 Multiletramentos e a aprendizagem de inglês

De acordo com Lorenzi e Pádua (2012, p. 50), “O próprio ambiente digital estimula a construção de conhecimento necessário para realizar as alterações desejadas, tornando o usuário autor e organizador de seu próprio espaço textual”, ou seja, o usuário pode escolher os temas que deseja explorar e quais caminhos irá tomar nessa exploração, tornando-se o “autor” e construtor de sua aprendizagem. Os conceitos de texto e leitura podem, na perspectiva dos ML, ser ressignificados em uma sociedade tecnologizada:

A sociedade tecnológica contribuiu muito para a mudança do significado da ‘leitura’ e do ‘acesso à leitura’. Se o letrado era aquele capaz de ler uma simples nota ou mensagem ou escrever seu próprio nome, hoje em dia é o indivíduo capaz de usar a leitura e a escrita em uma prática social (MONTE MÓR, 2009, p. 8, tradução nossa).

Nos posicionamentos apontados por Monte Mór (Ibid.), podemos afirmar que o sentido de leitura é ressignificado e ampliado, de tal forma que textos podem ser: o texto escrito/linear, as imagens estáticas ou em movimento, ou textos multimodais (imagem, texto, áudio).

Como ressaltamos, podemos afirmar que os ML lançam mão de uma aprendizagem cada vez mais autônoma, na qual é possível o aprendiz escolher os seus próprios caminhos. Assim, percebemos que surgem autodidatas em diversas áreas, que aprendem por meio de sites, blogs, aplicativos, filmes, *vlogs*, *videogames*, *chats* e, claro, livros. Felten (2008) menciona como as tecnologias, principalmente aquelas voltadas para o visual, vêm influenciando esses jovens:

Nosso mundo virtual, baseado na tela, é o ambiente natural de muitos universitários de hoje em dia. Nossa tecnologia e cultura, alguns argumentam, estão produzindo muitos aprendizes virtuais – “nativos digitais” que são “comunicadores visuais intuitivos” e “mais visualmente letrados que gerações anteriores” (FELTEN, 2008, p. 60, tradução nossa).

Assim é que diversas maneiras de aprender/praticar línguas têm sido desenvolvidas por meio de diversos aplicativos, os quais, além de serem bastante dinâmicos, são oferecidos, em sua maioria, gratuitamente. Zacchi e Wielewicz (2015, p. 110) complementam que “Outro exemplo interessante são os aplicativos Duolingo e Língua Leo, em que os usuários interagem com um ambiente *gamificado* para aprender uma língua estrangeira, podendo inclusive compartilhar sua performance no Facebook”. Além disso, alguns jovens também colocam seus perfis do Facebook, do celular e de contas virtuais em outra língua, o que funciona como um incentivo para a aprendizagem multilíngue. Nas entrevistas orais desta pesquisa, perguntamos: “Como você acha que filmes, seriados, aplicativos, *fanfics*, salas de *chat*, *websites*, *blogs*, entre outros, ajudam no aprendizado da língua inglesa?”. Como exemplos de respostas, três estudantes afirmaram:

Ingrid: Ajuda muito, eu utilizo o Duolingo e o Busuu diariamente para praticar inglês e alemão... e também tem o Tandem onde posso conversar com pessoas do mundo inteiro que querem praticar a mesma língua que eu, também assisto muitos filmes e seriados em inglês.

Lisandra: Ajudam muito, muito mesmo [...] porque não é todo mundo que tem oportunidade de ir ter o contato com a língua, [...] então se você pode ter o máximo de contato [...] com a língua em uso é útil, por exemplo, sei lá, usar o celular todo em inglês, que é o que eu faço, ou assistir um filme nem que seja com legenda ou... e depois tirar a legenda e ouvir música, tudo isso te faz ficar em maior contato possível com a língua, então é ótimo.

Amanda: Eu acredito que [...] ajudou muito porque na sala de aula a gente vê uma linguagem mais limitada e quando a gente assiste a vídeos, quando a gente assiste [...] filmes, por exemplo, a gente vê uma linguagem um pouco mais aproximada do real, então eu... foi por lá que assim, eu... peguei mais essa linguagem mais que a gente utiliza no dia a dia eee... vocabulário, praticar o *listening* também.

Além dos aplicativos Duolingo, Busuu e Tandem (aplicativos para aprendizagem de línguas), as estudantes Amanda, Lisandra e Ingrid mencionaram filmes e seriados, que funcionam como possibilidades de aprendizagem. Essas são formas pelas quais as diversas línguas são aprendidas fora dos muros da escola, segundo as estudantes. Segundo Paiva (apud CHIMENTI; LINS, 2016, p. 164), a internet possibilita um ambiente virtual de comunicação com o mundo, oferecendo situações de comunicação autênticas, em que o aluno tem a oportunidade de interagir com outros aprendizes da língua-alvo. Tratando-se especificamente do inglês, além de entrarem em contato com o inglês hegemônico americano ou britânico, por exemplo, os aprendizes têm a chance de escutar, em determinados filmes, seriados e *podcasts*<sup>3</sup>, o inglês africano, caribenho, mexicano, japonês e, assim, compreender a variação linguística da LI.

Num segundo bloco de ideias, apreendemos, dos dados, o papel e a importância dos *on-line games* (jogos virtuais) na vida de alguns jovens estudantes. No entendimento de Gee (2007, p. 158, tradução nossa), os jogos “apresentam um potencial, ainda não compreendido, para criar complexidades ao permitir que as pessoas vivenciem o mundo a partir de diferentes perspectivas”. Participam do debate Zacchi e Wielewicki (2015) afirmando que, entre a televisão e os *games*, a imersão linguística em língua estrangeira é muito maior nos *games*. Em relação à televisão (programas de notícias, vídeos ou novelas), o sujeito se encontra numa posição de certa forma passiva, pois pode escolher o programa que vai assistir, mas não pode decidir sobre o seu conteúdo. O contrário acontece com os *games*:

Turkle (2005) argumenta que a televisão é algo a que você assiste. Os videogames são algo que você faz, algo que você faz para sua cabeça, um mundo em que você entra, e, até certo ponto, eles são algo em que você “se torna”. A analogia generalizada com a televisão é compreensível. Mas analogias entre as duas telas ignoram o elemento mais importante por trás da sedução dos jogos: videogames são micromundos eletrônicos interativos (ZACCHI; WIELEWICKI, 2015, p. 148).

Nessa imersão oferecida pelos jogos virtuais, esses jovens se tornam participantes

3 Arquivos de mídia digital, principalmente em áudio, postados no ciberespaço.

ativos, uma vez que podem construir sua própria história em um mundo paralelo, fazer suas próprias conquistas baseadas em seu desempenho no jogo. Segundo Balding (2008):

A variedade de jogos é vasta, com várias formas híbridas contendo elementos de mais de um gênero cada vez mais disponível. Considerando alguns gêneros recentes, existem jogos de corrida, de plataforma, de estratégia, atiradores em primeira pessoa (FPS), atiradores em terceira pessoa, jogos de pelotão, jogos de encenação (RPG), de “Deus”, de vários tipos de esportes, simulações, e maciços jogos on-line de *multi-players* (MMO) para mencionar apenas uma fração (BALDING, 2008, p. 5, tradução nossa).

Esses diversos jogos também são oferecidos por várias ferramentas, seja através de um console de *Play Station* ou *Xbox*, por exemplo, ou por celulares, *tablets* e computadores. Jogos virtuais são geralmente oferecidos em diversas línguas, algo que proporciona, a nosso ver, um ambiente multilíngue propício para a aprendizagem por meio da tradução, inferência e colaboração. Além disso, quando utilizados em plataforma on-line, jogadores do mundo inteiro geralmente optam pela LI, o que desperta o interesse em muitos jovens em buscar aprender o inglês para serem capazes de se comunicar naquele espaço. Ainda sobre a prática por meio da multimodalidade, outros estudantes responderam, por meio dos questionários escritos:

Mariana: Filmes: Sempre assisto no idioma original. / Músicas: aprendo novas palavras e expressões. / *Fanfics*: quando era mais nova. / Games: aprendi muito jogando RPG / Jornais: leio às vezes / Livros: quando viajo para o exterior / Chats: conversava com as pessoas quando era mais nova / Encontros de *couch-surfing*: bons para treinar conversação.

Tamyris: Sim. Tradução e memorização de músicas e jogos de RPG de videogame.

Ingrid: Assistio a muitos filmes e seriados, jogo um RPG para celular chamado *Summoners War* onde todos só conversam em inglês, aplicativos, escuto músicas em inglês.

Depreendemos das perspectivas acima que as três estudantes citaram os jogos de RPG, nos quais a língua comum utilizada geralmente é a inglesa. Há, ainda, em tais jogos, a necessidade de interação, que é crucial para formar guildas de batalha, informações sobre níveis, como melhorar seu desempenho, passar de fase, etc. Zacchi e Wielewicki (2015) também mencionam os sites e blogs criados com a finalidade de agrupar indivíduos interessados no mesmo jogo virtual e que desejam compartilhar e receber informações, ideias, descobertas ou até mesmo formar grupos de batalha com pessoas do mundo inteiro. Nesse sentido, Neto et al. (2013, p. 138) asseveram que “conteúdos significativos são construídos nas práticas sociais de linguagem que circulam no ambiente digital. Muitos desses conteúdos significativos são perceptíveis e compartilhados nas interações entre os participantes dos ambientes virtuais”. Tais práticas estão intimamente ligadas ao conceito de multiletramentos, e sem o mínimo de entendimento de inglês, fica quase impossível circular em ambientes de jogos internacionais. Zacchi e Wielewick (Ibid.) comentam sobre os jogos virtuais:

Há um grau bastante intenso de interatividade e colaboração, o que dá mais sentido ao ato de jogar, além de prazer. Essa interatividade pode se dar com pessoas de várias partes do mundo e em diferentes línguas (...) O elemento comum aqui é o jogo ou o ato de jogar, suficiente para caracterizar essas comunidades como espaços de afinidade (ZACCHI; WIELEWICKI, 2015, p. 178).

Para além dos jogos virtuais/videogames, Rojo (2012) aponta a necessidade de interação em vários níveis e com vários interlocutores que as mídias digitais trouxeram, e que as antigas mídias sozinhas não dão mais conta de muitas relações sociais. Com isso, é notável a importância do lúdico no aprendizado desses estudantes, em suas vidas e em seus cotidianos; algo que, talvez, eles não encontrem na escola. Retomando Zacchi e Wielewicki (2015), podemos afirmar que

Nos últimos anos o conceito de ludicidade foi discutido e revisitado, sendo atualizado para o que é ser lúdico mediado pela cultura digital. (...) As crianças, adolescentes e adultos conhecidos como gamers investem horas em frente das diferentes telas, imersos em narrativas que os desafiam a representar e viver distintos papéis, aprendendo e desenvolvendo habilidades cognitivas, mas o mais importante: eles estão se divertindo, vivenciando de forma lúdica diferentes histórias. No Brasil há 11 milhões de gamers com a idade média de 30 anos; destes, 45% são do sexo feminino. O gamer brasileiro passa em média duas horas por dia em frente a algum tipo de tela jogando, apresentando um dado para se pensar: as relações que são estabelecidas por estes jovens entre a cultura lúdica e a cultura digital (ZACCHI; WIELEWICKI, 2015, p. 107).

A esse respeito, é comum afirmarmos que um indivíduo aprende e se diverte, ao mesmo tempo que nem sente que está aprendendo. Essa oportunidade de conectar a diversão com a aprendizagem é uma prática presente no cotidiano de muitos estudantes de Letras-Inglês da UFES:

Ana Luisa: Quando comecei a estudar inglês utilizava mais de músicas para a prática. Hoje em dia utilizo de websites-notícias, entretenimento-redes sociais, vídeos, filmes, livros e também músicas. Sempre utilizei desses recursos tanto para prática da língua inglesa quanto para divertimento.

Mariana: Eu acho que elas [séries de TV] são uma maneira mais interessante de aprender inglês porque eles são os considerados entretenimentos, então você consegue se divertir e assimilar o conteúdo, e pela facilidade do acesso também, ele tá presente em diversos lugares, quando você chega em casa, liga uma TV e assiste um episódio é... se assiste um episódio você tá descansando e aprendendo e é muito divertido, ajuda também em vocabulário, como desenvolver pensamento pra você falar, você percebe que eles não falam que nem na gramática né que a gente aprende na, na sala de aula falando com um contexto muito informal então eu acho muito positivo.

Ana Luisa e Mariana estabelecem uma relação entre o lúdico/entretenimento e a multimodalidade/ML presentes em seu cotidiano (*websites*, músicas, filmes, redes sociais e séries de TV). Isso nos leva a problematizar a importância de tornarmos a prática educacional mais lúdica, para que, dessa forma, possamos nos aproximar da maneira como esses alunos aprendem fora das salas de aula. É bem possível que, antes mesmo de terem conhecido as teorias dos ML, essas estudantes já realizassem práticas

multimodais intermediadas pela diversão sem nem mesmo se darem conta disso. Outrossim, fundamentados em Ferraz (2014) asseveramos que essa geração de alunos (nascidos após a década de 1990) pertence ao grupo de nativos digitais:

Em relação às novas tecnologias, afirma-se que encaramos mais conectividade, mais comunicação mundial, novas formas de pensar, e a presença de nativos digitais (a geração que geralmente nasceu depois da década de 90 que possuem como característica a habilidade natural para lidar com tecnologias e formas de pensar tecnológicas). Os novos multiletramentos são áreas educacionais que problematizam as novas tecnologias e a educação (FERRAZ, 2014, p. 18).

Dessarte, ressaltamos a necessidade de problematizarmos as novas formas multimodais de comunicação e de reconhecermos que muitos jovens as praticam em seus cotidianos. Enfatizamos a importância de transpormos os conceitos de ML para a sala de aula, principalmente em um curso que se compromete com a formação de professores.

#### **4.2 O curso de Letras-Inglês e os multiletramentos: perspectivas discentes**

No entendimento de Lorenzi e Pádua (2012, p. 36), “Se levarmos em conta a gama diversa de textos disponíveis, a escola ainda se restringe ao texto impresso e não prepara o aluno para a leitura de textos em diferentes mídias”. A nosso ver, no curso de Letras-Inglês da UFES a linguística teórica ainda é majoritariamente priorizada. Em Balding (2008), vemos que as instituições educacionais chegam a ser relutantes à inclusão e adaptação da forma de ensino às novas mídias/multimodalidade/multiletramentos. Acreditamos que isso ocorra devido às diferenças cultural, social e formativa existentes entre os professores e os jovens, o que torna a sala de aula o único lugar onde esses alunos não aproveitam o potencial da multimodalidade de designs a que somos expostos hoje em dia. A esse respeito, Felten (2008) afirma que

As escolas tradicionalmente colocam ênfase principalmente no letramento textual. Nossa pedagogia e treinamento acadêmico normalmente focam em palavras e textos como fonte de conhecimento. Como Carmen Luke (2003) explica em um artigo provocativo sobre pedagogia e multimodalidade, a sala de aula é o único lugar onde os alunos de hoje não estão “misturando e combinando conhecimento vindo de diversas fontes textuais e mídias de comunicação” (FELTEN, 2008, p. 62, tradução nossa).

Porém, alguns professores do curso pesquisado estão demonstrando preocupação com essas questões e começaram a introduzir o conceito de ML em suas aulas. Isso pode ser confirmado através das respostas que obtivemos de alunas do curso de Letras-Inglês quando perguntamos: “Você conhece os conceitos dos multiletramentos? Poderia nos dizer o que sabe a respeito?”. Alguns estudantes responderam:

Maria: Comecei a estudar este tópico. Por enquanto, entendo como técnicas alternativas às já padronizadas nas salas de aula. Boa parte envolve atividades audiovisuais, limitando o uso do quadro e giz, além de tentar desenvolver o senso crítico no aluno.

Rosane: Fiz um workshop sobre multiletramentos na JELE e confesso que gostei

muito. Adorei ver a introdução dos mais variados recursos tecnológicos que usamos e usufruímos no dia a dia nas salas de aula. Fiquei essencialmente impressionada com o relato de alguns professores em relação ao uso do telefone celular nas disciplinas. Também me encantei com a postura esperada dos “novos professores” na era dos multiletramentos. Além da abertura crítica, respeito e consideração com o conhecimento alheio, etc.

Amanda: Comecei meus estudos sobre a pedagogia dos multiletramentos há pouco tempo e é algo que muito me interessa. No meu entendimento essa prática busca trazer as multiplicidades de linguagens, culturas e mídia que circulam na sociedade globalizada e dinâmica em que vivemos para dentro de sala de aula e que façam parte do processo de aprendizagem do aluno.

Lisandra: Sim. Os multiletramentos são, na minha visão, apenas um reflexo da sociedade nos dias atuais. Assim como os estudantes são capazes de utilizar diferentes recursos quando estão em aula, os professores devem, também, ser capazes de “acompanhá-los”, oferecendo a eles diferentes formas de apresentação/desenvolvimento/coautoria do assunto a ser estudado. Os multiletramentos proporcionam, então, que o processo de ensino-aprendizagem ocorra de diferentes maneiras, ainda que sobre um mesmo assunto, além de respeitar as individualidades e envolver o estudante na autoria do plano de ensino, buscando uma aprendizagem mais agradável.

Interpretamos, por meio das respostas dessas alunas, que há uma mudança no curso de Letras-Inglês da UFES. As estudantes demonstraram ter algum conhecimento sobre os ML e se identificaram com o conceito de forma positiva. Com base nessas respostas, podemos ainda asseverar que há transformações na formação de professores de língua inglesa, pois, mesmo que as teorias dos ML não tenham adentrado o currículo do curso (não há disciplinas que mencionem os letramentos em suas ementas), as estudantes afirmam terem estudado tais teorias em suas aulas e também em *workshops* de eventos locais. A esse respeito, Merlo e Ferraz (2016, p. 273) sustentam que, “Se o objetivo das instituições formadoras de professores de inglês como língua estrangeira é promover um aprendizado relevante, há que se repensar algumas práticas direcionadas ao aluno-professor”. Para os autores, há o desafio, não menos importante, de revisitar as práticas pedagógicas de forma que almejem e abarquem aspectos socioculturais e críticos. Esse “revisitar” é almejado pela pedagogia dos ML. Acreditamos que o papel do formador de professores é extremamente relevante nesse contexto:

É papel 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 (GARCIA, SILVA, FELÍCIO, 2012, p. 133).

Ou seja, é importante trabalharmos com alunos o desenvolvimento de um pensamento crítico, ou seja, uma reflexão prática e epistemológica dos ML. Prosseguindo a discussão, preconizamos que, com as novas tecnologias, a noção de letramentos pôde ser ampliada para multiletramentos: “A ampliação desse conceito vem dar conta da diversidade de semioses que co-ocorrem nos textos encontrados hoje nas mídias: visual (uso das imagens), sonoro (uso de sons), verbal (uso das línguas), para citar os mais recorrentes” (DIAS et al., 2012, p. 76). Assim, indagamos na pesquisa: “Você incluiria, se pudesse, (ou já inclui) as pedagogias dos multiletramentos em suas aulas?”:

Rosane: Com certeza! Ignorar tais recursos é pedir para seus alunos não “aderirem” aos conteúdos dados em sala de aula. Por que não tirar proveito daquilo que faz parte do cotidiano dos alunos e que provoca neles tanta simpatia? Em minha opinião, tudo isso vem para agregar e positivamente!

Amanda: Certamente, apesar de que não tenha tanto conhecimento desse conceito e de não estar tão claro para mim quando comecei a atuar como professora, acredito que comecei a utilizar dessa diversidade de semioses por saber que tais recursos foram importantes para o meu aprendizado e porque senti uma necessidade dos alunos por aulas mais dinâmicas e mais próximas da realidade deles.

Lisandra: Sim. Já incluo justamente por acreditar que o uso de diferentes mídias podem nos ajudar a alcançar os estudantes de formas variadas. Por exemplo, “se não entender desse jeito, entende de outro”, de maneira bem esdrúxula. Além disso, o uso de multiletramentos permite que meus estudantes produzam conhecimento, em vez de receberem instruções.

Nas respostas das estudantes, percebemos que existe a preocupação, como (futuras) professoras de língua, em tentar incluir os ML em suas práticas pedagógicas. Amanda, por exemplo, afirmou que os ML foram importantes para seu aprendizado, e ainda constatou que é uma forma de se aproximar da realidade de seus alunos. Lisandra ressaltou algo importante dessa proposta pedagógica: “o uso dos multiletramentos permite que meus estudantes produzam conhecimento, em vez de esperarem receberem informações”. Além disso, como Echenique et al. (2015) afirmam, cada vez mais o mercado de trabalho vai exigir como algo essencial: a destreza com tecnologias digitais de seus empregados. Portanto, deixar os multiletramentos de lado em um curso formativo é, a nosso ver, deixar seus formandos com um *gap* educacional, como nos lembram Echenique et al.:

Nesse novo panorama educacional, muitos aprendizes entram na educação superior sem as habilidades necessárias para aplicar as tecnologias digitais na educação (European Commission, 2013). Estender e melhorar a competência digital são um componente essencial no desenvolvimento de graduandos empregáveis. Sendo que 90% dos novos empregos irão demandar excelentes habilidades digitais, aqueles sem habilidades suficientes estarão em desvantagem no mercado de trabalho e terão menos acesso à informação (ECHENIQUE et al., 2015, p. 2, tradução nossa).

Ao discorrermos sobre as mudanças sociais e sobre a presença das teorias dos ML no contexto investigado, reafirmamos a necessidade de incluí-las (oficialmente) na educação de línguas. Finalizamos esta seção com questionamentos sugeridos por Zacchi e Wielewicki (2015): “Quanto ainda precisamos caminhar para compreender que o lúdico deve estar presente nas situações de aprendizagem? Que a escola deve se constituir como um espaço de prazer? Que devemos nos aproximar do **universo semiótico** dos nossos alunos?” (ZACCHI; WIELEWICKI, 2015, p. 115, grifo nosso).

## 5 Considerações finais

Em muitas escolas regulares (públicas), reforça-se o discurso de que “é muito difícil aprender inglês”, e até pouco tempo atrás a única opção para tal fim se encontrava nos

cursos oferecidos pelas escolas de línguas (principalmente privadas). Entretanto, como pudemos averiguar nesta pesquisa, possuímos, nos dias de hoje, muitas possibilidades e ferramentas que podem nos auxiliar no incentivo da aprendizagem autônoma. Por isso, acreditamos que, se os professores incentivassem seus alunos a utilizarem de forma educativa e proveitosa a multimodalidade de textos, talvez o ensino/aprendizagem de línguas (educação linguística) fizesse mais sentido nos ambientes de educação básica e de nível superior. Acreditamos que seria importante incentivar cada vez mais as pessoas a produzirem seus próprios conhecimentos (*meaning making process*, MONTE MÓR, 2008) para que, dessa forma, a aprendizagem verdadeiramente colaborativa ocorra, pois esse é um dos princípios da aprendizagem pautada nas epistemologias que sustentam os ML. À vista disso, Rojo (2012) complementa que

Vivemos em um mundo em que se espera (empregadores, professores, cidadãos, dirigentes) que as pessoas saibam guiar suas próprias aprendizagens na direção do possível, do necessário e do desejável, que tenham autonomia e saibam buscar como e o que aprender, que tenham flexibilidade e consigam colaborar com urbanidade (ROJO, 2012, p. 27).

Assim, retomando as nossas perguntas de pesquisa, podemos afirmar que os estudantes de Letras-Inglês da UFES apresentam alto nível linguístico e certamente vêm aprendendo a LI em ambientes formais de ensino (escolas regulares e centros de línguas); no entanto têm complementado essa aprendizagem por meio da multimodalidade/multiletramentos fora do ambiente escolar formal. Os estudantes desta pesquisa conhecem/reconhecem alguns princípios dos ML, uma vez que já tiveram contato com essas teorias em seu curso de graduação na UFES, dado que nos surpreendeu. As limitações desta pesquisa (estudo com apenas duas turmas do curso de Letras, a falta de crítica em relação aos ML) sugerem mais problematizações sobre o encontro entre os ML e o ensino de línguas no contexto capixaba.

Portanto, concluímos que é necessário nos mantermos atualizados em relação às novas epistemologias, sermos capazes de aprender e ensinar de forma colaborativa e, ao mesmo tempo, autônoma. Junto a isso, vem o compromisso ético e a necessidade de mudança em nossas práticas pedagógicas, as quais poderiam abordar conteúdos de maneira lúdica para, assim, aproximarmos-nos das formas pelas quais os alunos aprendem, numa educação para além dos muros da escola.

## Referências

ANDRÉ, M. E. D. A. *Etnografia da prática escolar*. Ed. 14. São Paulo: Editora Papirus, 2008.

BALDING, G. Digital Game-Based Learning as a Medium for Teaching and Learning in the Digital Era, ISL, PGCE, p. 1-21, 2008. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1812074/Digital\\_Game-based\\_Learning](https://www.academia.edu/1812074/Digital_Game-based_Learning)> Acesso em 25/08/2016. Acesso em: 10 jul. 2016.

CHIMENTI, M. C. C.; LINS, H. A. M. Uma pesquisa-ação no ensino-aprendizagem da

língua inglesa para crianças com uso de tecnologias digitais. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, Belo Horizonte, v. 9, n. 2, p. 128-147, jul.-dez. 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/10909/9813>>.

Acesso em: 15 mai. 2017.

COPE, B.; KALANTZIS, M. (Eds.) *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.

DIAS, A. L. M.; MORAIS, D. C. G.; PIMENTA, V. R.; SILVA, W. B. Minicontos multimodais: reescrevendo imagens cotidianas. In: ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 75-94.

ECHENIQUE, E. E. G.; OLIVEIRA, J. M.; MON, L. M. M.; MON, F. E. MERLOT. Digital competence in the knowledge society. *Journal of Online Learning and Teaching*, California, vol. 11, n. 1, p. 1-16, 2015.

FELTEN, P. Visual Literacy. *Change* 40, n. 6, p. 60-63, 2008. Disponível em: <[http://one2oneheights.pbworks.com/f/Felten.P.\(2008\).Visual%20Literacy.pdf](http://one2oneheights.pbworks.com/f/Felten.P.(2008).Visual%20Literacy.pdf)>. Acesso em: 14 mai. 2017.

FERRAZ, D. M. Novos letramentos e educação de línguas estrangeiras: problematizações e desafios. In: STELLA, P. R.; CAVALCANTI, I.; TAVARES, R.; IFA, S. *Transculturalidade e De(s)colonialidade nos Estudos em Inglês no Brasil*. 1ª ed. Maceio: Edufal, 2014, p. 53-83.

GARCIA, C. B.; SILVA, F. D. S.; FELÍCIO, R. P. Projet(o)arte: uma proposta didática. In: ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 123-146.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

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

LORENZI, G. C. C.; PÁDUA, T. R. W. Blogs nos anos iniciais do fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. In: ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 35-54.

MERLO, M. C. R.; FERRAZ, D. M. Letramentos e formação docente para o ensino de inglês. In: TOMAZI, M. M.; ROCHA, L. H. P.; FERRAZ, D. M. *Estudos linguísticos: Descrição, texto, discurso e ensino*. Vitória: PPGEL, 2016, p. 265-278.

MONTE MÓR, W. Critical Literacies, Meaning Making, and New Epistemological Perspectives. *Revista Electrónica Matrices en Lenguas Extranjeras*, Bogotá, n. 2, p. 1-18, 2008.

MONTE MÓR, W. Foreign languages teaching, education and the new literacies studies: expanding views. In: GONÇALVES, G. R. et al. (Orgs.). *New Challenges in Language and Literature*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2009, p. 177-189.

NETO, A. T.; THADEI, J.; SILVA-COSTA, L. P.; FERNANDES, M. A.; BORGES, R. R.; MELO, R. Multiletramentos em ambientes educacionais. In: ROJO, R. (Org.). *Escol@Conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013, p. 135-158.

PRENSKY, M. *Teaching Digital Natives: partnering for real learning*. California: Corwin, 2010.

PRENSKY, M. Digital wisdom and Homo Sapiens Digital. In: THOMAS, M. (Ed.) *Deconstructing Digital Natives: Young People, Technology, and the New Literacies*. New York: Routledge, 2011. p. 15-29.

ROJO, R. Pedagogia dos Multiletramentos. In: ROJO, R.; MOURA, E (Orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 11-32.

ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ZACCHI, V. J.; WIELEWICKI, V. H. G. *Letramentos e Mídias: música televisão e jogos digitais no ensino de língua e literatura*. Maceió, Al: EDUFAL, 2015.

Recebido em 12 de fevereiro de 2017.

Aprovado em 02 de março de 2017.

## APÊNDICE



### UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

Nome: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

Instituição de Ensino: \_\_\_\_\_

1-O que o(a) motivou a estudar inglês? Escreva um pouco sobre sua aprendizagem de língua inglesa.

2-Você aprendeu inglês fora da sala de aula (fora do colégio oficial, do cursinho de inglês)? Como?

3-Você já praticou ou pratica seu inglês com filmes, músicas, blogs, *fanfics*, apps de celulares, games, jornais, revistas, livros, chats, websites educacionais, entre outros? Favor explicar quais e como.

4-Você conhece os conceitos dos multiletramentos? Poderia nos dizer o que sabe a respeito?

5-Uma pedagogia dos Multiletramentos afirma que: “A ampliação desse conceito vem dar conta da diversidade de semioses que co-ocorrem nos textos encontrados hoje nas mídias: visual (uso de imagens), sonoro (uso de sons), verbal (uso de línguas), para citar os mais recorrentes” (DIAS et al., 2012, p. 76). Baseado nessa passagem, você incluiria (ou já inclui) as pedagogias dos multiletramentos em suas aulas?

---

### Autorização

Eu, \_\_\_\_\_, autorizo a publicação das respostas acima, ciente de que estas serão utilizadas no anonimato. Sem mais,

\_\_\_\_\_