

JUNTANDO PALAVRAS E MULTIPLICANDO IDEIAS: *Uma prática com hipercontos*

Autores:

André Milanez Rodrigues

Anna Luiza da Silva Fortini

Arthur Bruno de Oliveira

Isadora Ribeiro de Oliveira

João Pedro Gomes Moura

Matheus Felipe Martins Souza

Vinícios Richard Duarte de Andrade

Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais

Orientadoras: Hermínia Maria Martins Lima Silveira

Roselene Alves Amâncio

Co-orientadora:

Letícia Guedes Guimarães

hemartinslima@gmail.com

RESUMO

A realização do GTD “Juntando palavras e multiplicando ideias” no primeiro semestre de 2018 com um pequeno grupo de alunos do sexto ano escolar do Centro Pedagógico da UFMG teve o intuito de desenvolver várias habilidades de dois diferentes campos do saber: matemática e língua portuguesa. Os encontros eram organizados a partir de jogos matemáticos e de interpretação de papéis em um enredo específico, proporcionando aos estudantes: o contato com determinados conteúdos por meio do lúdico, a análise da situação problema para o desenvolvimento de estratégias de participação nos jogos, a leitura e interpretação das regras de cada jogo, o entendimento da dinâmica da relação com o outro (colegas), e, ainda, a experimentação de diferentes emoções e os possíveis modos de lidar com elas. Essa experiência se mostrou profícua e, por conseguinte, instigou os estudantes a elaborar e a apresentar na FEBRAT a produção de uma narrativa no ambiente digital a partir do estudo do hiperconto “Um estudo em vermelho”, de Marcelo Spalding. Considera-se aqui que o fenômeno das tecnologias digitais produziu novas práticas sociais de comunicação e, portanto, este trabalho contribuiu e contribuirá de forma significativa para o desenvolvimento de letramentos múltiplos ao proporcionar ações interdisciplinares capazes de propiciar o desenvolvimento do letramento digital e do letramento matemático, e de práticas colaborativas de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, foi possível verificar o interesse dos estudantes em participar da realização das atividades na medida em que eles iam se percebendo autores de textos em língua portuguesa e em matemática cuja abrangência estaria para além dos muros da escola.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos, Teconologias, Matemática, Português, Práticas Interdisciplinares.

Introdução

Desde 1998, em todos os ciclos do Centro Pedagógico há um componente curricular diversificado que é denominado GTD - Grupo de Trabalho Diferenciado. A organização dos GTDs se fundamenta em alguns objetivos: o desenvolvimento de habilidades que se aproximem dos componentes curriculares, a possibilidade de um trabalho capaz de propiciar ampliações curriculares e, ainda, o trabalho com temas que não têm relação direta com algum componente curricular.

No primeiro semestre de 2018 foi proposto para um grupo de seis estudantes do sexto ano um GTD denominado “Juntando Palavras e Multiplicando ideias”, cujo objetivo era o desenvolvimento das competências em Matemática e em Língua Portuguesa, de modo que os estudantes pudessem adquirir ferramentas fundamentais para compreender, interpretar e expressar com propriedade a linguagem matemática e o sistema linguístico do Português. O trabalho foi desenvolvido utilizando diferentes recursos como: textos digitais, revistas, jogos digitais e de tabuleiros, calculadoras e objetos diversos.

No segundo semestre, o GTD, realizado, agora, com um grupo de sete crianças, teve como foco de trabalho o desenvolvimento de práticas de letramento em matemática e em português capazes propiciar ações de ensino e aprendizagem de caráter interdisciplinar e, por conseguinte, promover a (re)significação da experiência escolar discente por meio da inclusão de ações colaborativas, interdisciplinares de ensino-aprendizagem. Assim, buscamos, a partir da elaboração de um hiperconto, trazer contribuições das duas áreas de conhecimento.

De acordo com Araujo (2003), trabalhar em uma perspectiva de interdisciplinaridade não significa desconsiderar a importância das disciplinas, mas, sim, considerar as contribuições de cada campo. Ainda, não se trata apenas de um trabalho de interação e cooperação entre as disciplinas curriculares, mas também entre pessoas, conceitos, dados e metodologias.

Nessa perspectiva, o hiperconto “Um estudo em vermelho” serviu de inspiração para que o grupo de alunos elaborasse um novo, de autoria própria. A linguagem matemática foi trabalhada, primeiramente, como recurso para compreender o número de finais possíveis (tanto para o hiperconto lido quanto para outros hipotéticos) e, depois, por meio da elaboração de problemas que o leitor deveria resolver ao longo da leitura do texto.

Hiperconto à luz de uma concepção dialógica de gênero discursivo

Os gêneros, de natureza plástica, dinâmica, dialógica, atualizam-se e modificam-se de acordo com as questões históricas e sociais. As rotinas

comunicativas, umas mais rígidas do que outras, possibilitam ao sujeito criar esquemas mentais que permitem atribuir a determinadas práticas discursivas um gênero específico. Para Bakhtin, há uma diversidade de gêneros disponíveis ao sujeito falante e essa diversidade é “determinada pelo fato de que eles são diferentes em função da situação, da posição social e das relações pessoais de reciprocidade entre os participantes da comunicação” (BAKHTIN, 2003, p.283).

Em relação à estrutura do enunciado e, conseqüentemente, aos gêneros, Bakhtin apresenta três elementos presentes na sua construção: estilo, composição e conteúdo temático.

O estilo, segundo Bakhtin (2003), apresenta-se inseparável do enunciado e dos gêneros discursivos. Ele é responsável pelo reflexo da individualidade de quem produz o enunciado, uma vez que cabe ao sujeito escolher o modo de fazer, de organizar seus enunciados. Mas nem todos os gêneros, como assinalado, são igualmente favoráveis ao reflexo da individualidade. Isso se deve ao fato de alguns gêneros apresentarem formas mais padronizadas, mais rígidas de produção – como trabalhos acadêmicos, intimação judicial, ofício, ata de reunião etc - que carregam essas marcas de rigidez.

Quanto ao segundo elemento de construção do discurso, a construção composicional, Bakhtin (2003) afirma que temos contato com os gêneros do discurso e os utilizamos sem, no primeiro momento, necessariamente conhecermos as suas especificidades no que diz respeito às suas características formais. Tal fato acontece porque falamos por enunciados e não por orações isoladas. Nesse sentido, é função da construção composicional garantir a regularidade dos gêneros do discurso de uma dada esfera, permitindo reconhecer e identificar um determinado gênero em relação à diversidade existente.

O conteúdo temático, outro aspecto dos gêneros do discurso, é inseparável da enunciação e se manifesta como a expressão de uma situação histórica concreta, caracterizando-o, assim, como único, individual. A construção do tema envolve, além das formas linguísticas (signos, elementos gramaticais), os elementos extraverbais que compõem o contexto real de enunciação.

Se os gêneros são criados e (re)criados conforme a necessidade de comunicação de uma determinada época, de uma determinada esfera social e apresentam diversidade funcional e caráter heterogêneo, o fenômeno das novas tecnologias trouxe novas demandas educacionais pedagógicas de ensino de leitura e produção de textos.

É à luz da concepção dialógica de gêneros discursivos que o desenvolvimento do nosso trabalho com o hiperconto se dá. Trata-se de um trabalho com textos concebidos em ambiente digital, cuja condição multimodal deve ser

explorada com os alunos a fim de ampliar seus conhecimentos em relação às estratégias de textualização. Essa condição não é exclusiva dos textos presentes nos ciberespaços, já que consideramos que todo texto é multimodal. De acordo com Dias (2012):

As possibilidades oferecidas por esses gêneros digitais contemporâneos, com uma estrutura narrativa multilinear, além de ampliar a participação do leitor na produção de sentidos, convida-o a revisitar, ou a resgatar, a autonomia no processo de criação da tessitura textual e, ainda, a interagir com o hipertexto. Esse processo vai além da interação homem e máquina e é ampliado para a interação homem e conteúdo, homem e narrativa, homem e hipertexto. (DIAS, 2012, p. 102)

Nesse sentido, o hiperconto, uma versão do conto concebida para o ambiente digital, apresenta-se como importante instrumento, capaz de proporcionar aos alunos o desenvolvimento de competências linguísticas e textuais próprias do ciberespaço. Mais do que um texto transposto para o espaço virtual, o hiperconto é um gênero que só se realiza nesse meio, pois conta com uso de recursos tecnológico atuais específicos do meio digital, como *hiperlinks*, imagens, vídeos e áudios. Sua criação se volta para a virtualidade e é dentro dela que funciona. É na interatividade do ciberespaço que a produção se dá.

A leitura e produção de texto no espaço digital e, mais especificamente, de “Um conto de vermelho”, exige do estudante novas posturas e diferentes modos de lidar com o texto, pois implica quebra de conceitos canônicos de leitura e escrita, e, ainda, promove a (re)significação do papel de leitor e de autor assumido pelo discente, uma vez que o coloca, de certa forma, na posição de condutor da história.

Metodologia

Ao grupo de alunos, no laboratório de informática, foi apresentado o hiperconto “Um estudo em vermelho”, produção de Marcelo Spalding. Nesse primeiro momento os estudantes leram o conto e, aos poucos, foram descobrindo a diversidade de finais possíveis para a história. Eles conversaram entre si na tentativa de verificar o número total de finais – no caso, oito – e as diferentes maneiras de se chegar a eles.

Após a leitura do hiperconto, algumas questões nortearam a nossa conversa em relação ao procedimento de leitura realizado pelos alunos e, também, a algumas características da narrativa:

- Quais foram as suas sensações durante a leitura do texto?

- O que chamou mais atenção de vocês?
- O que aconteceu na história?
- Quais são as personagens da história?
- Como elas foram apresentadas (características físicas ou psicológicas)?
- Quem é Sr/Mr Dupin? Qual é o papel dele na história?
- Quem é o leitor na história? Como esse leitor se comporta durante a leitura? Esse papel assumido pelo leitor do texto é comum a outros tipos de texto? Por quê?

A reflexão proposta propiciou a percepção, por parte dos alunos, da relação estabelecida entre leitor e textos em ambientes digitais. Além disso, eles analisaram o papel que assumiram durante a leitura de texto, isto é, o de personagem-jogador, à medida que ele escrevia os e-mails como irmão(ã) da moça desaparecida e clicava nos *links* presentes na página do hiperconto. Tal postura permitiu que o discente experienciasse a possibilidade de escolhas e, por conseguinte, de elaboração de estratégias para se chegar a um final pretendido, como em um jogo.

Embora houvesse certo controle em relação à atitude do personagem-jogador, uma vez que as combinações possíveis para a história já tinham sido elaboradas, essa oportunidade de interação entre leitor e texto promoveu um interesse maior de leitura por parte dos alunos. Eles, em muitos momentos, pareceram “escrever” a história e manifestaram o interesse de encontrar outro final para ela, na tentativa de salvar a personagem que, em princípio, havia sido sequestrada.

No segundo momento da atividade, foram analisados alguns pontos relevantes em relação ao hiperconto. Exploramos os efeitos de sentido presentes no título “Um estudo em vermelho”, discutimos sobre os *links* presentes no hiperconto, conversamos sobre a referência desse texto a clássicas histórias de detetive, como as escritas por Arthur Conan Doyle e Edgar Allan Poe. Pesquisamos, ainda no laboratório de informática, sobre esses autores, seus personagens e, também, sobre as principais características e a função social de um detetive, bem como sobre os instrumentos que possivelmente utiliza. As questões que direcionaram a atividade foram:

- Você conhece algum detetive?
- Imagina como é um detetive? Descreva-o.
- Quais os instrumentos um detetive usa durante a sua investigação?
- É possível pensar como um importante detetive? Como?

Nas aulas de matemática, logo após a discussão sobre o enredo do hiperconto e sobre a possibilidade de oito finais para a história, surgiu a seguinte questão: “Por que são oito finais?”. Objetivando trabalhar o número de possibilidades dos desfechos da história, elaboramos a atividade 1, intitulada “Números finais de um

hiperconto”, com intuito de propiciar a compreensão das ideias matemáticas que justificam a quantidade de finais. A aula foi pautada em alguns questionamentos, a saber:

- Em quê o hiperconto “Um estudo em Vermelho” é diferente de outros textos que você pode ler online?
- Quantas opções vocês tinham para escolher?
- Quantas vezes vocês fizeram escolhas?
- Quantos finais diferentes?
- Em algum momento aparece na tela do computador oito finais para vocês escolherem um dentre eles? Por que vocês acham que são oito, então?

Logo após a discussão oral, os alunos receberam uma folha com a atividade impressa. A primeira parte é mostrada no quadro a seguir.

Imagine que você irá fazer um hiperconto e que em dois momentos o leitor pode escolher duas opções de texto.
Vamos chamar de P1 a parte 1, de P2 a parte 2 e assim por diante.

Observe o esquema abaixo:

```
graph LR; I[Introdução] --> P1; I --> P2; P1 --> P3; P1 --> P4; P2 --> P5; P2 --> P6;
```

Nesse caso, o hiperconto teria quatro finais possíveis:
P3, P4, P5 ou P6.

Primeira parte da atividade 1. Fonte: Elaborado pelas orientadoras

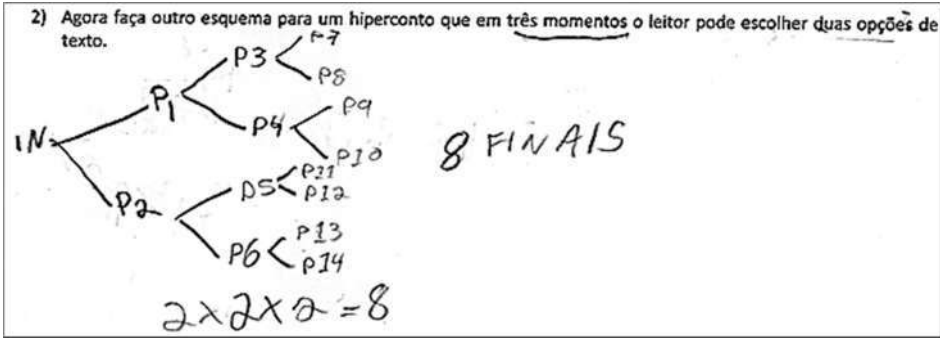
Uma aluna fez a leitura oral da primeira parte e a professora explicou o esquema. Depois disso os alunos resolveram os dois problemas propostos, conforme apresentado a seguir.

1) Faça um esquema para um hiperconto que em dois momentos o leitor pode escolher três opções de texto.

```
graph LR; I[INTRODUÇÃO] --> P1; I --> P2; I --> P3; P1 --> P4; P1 --> P5; P1 --> P6; P2 --> P7; P2 --> P8; P2 --> P9; P3 --> P10; P3 --> P11; P11 --> P12;
```

9 FINAIS

Enunciado e resolução de um estudante para o primeiro problema da atividade 1. Fonte: Foto das orientadoras.



Enunciado e resolução de um estudante para o problema 2 da atividade 1. Fonte: Foto das orientadoras.

A seguir, apresentamos o registro da justificativa de dois estudantes acerca do número de finais do hiperconto “Um Estudo em Vermelho”:

O estudo em vermelho tem 8 finais porque o leitor faz suas próprias escolhas e cada uma da pessoa vai escolher 2 opções em três momentos
 $2 \times 2 \times 2 = 8$

Fonte: Foto das orientadoras

Porque um hiperconto tem 2 questões, essas 2 questões tem 2 respostas e essas 2 respostas tem 2 questões finais que levam ao final
 $2 \times 2 \times 2 = 8$

Fonte: Foto das orientadoras.

A atividade apresentada mostra que o trabalho desenvolvido com matemática foi organizado tendo por base as dúvidas ou sugestões dos estudantes durante a leitura do hiperconto, bem como ao longo das reflexões sobre suas características.

O ponto de chegada do trabalho realizado no GTD, se assim podemos dizer, é a produção conjunta de um hiperconto, nos moldes do texto lido; porém, dessa vez, com a possibilidade de seis finais para a história, e não oito. Para isso, os alunos precisarão, primeiramente, aplicar o esquema aprendido nos primeiros GTDs de matemática, determinando, por meio dele, quantas vezes precisarão deixar a encargo do leitor a realização de escolhas dentro da história. Além disso, tendo por

base as reflexões iniciais a respeito de como funciona um hiperconto, ocorridas durante a leitura e interpretação de “Um estudo em vermelho”, os alunos precisarão decidir a dinâmica do próprio texto.

A decisão pelo enredo, bem como pela plataforma virtual que o acolherá, ainda está em andamento. O ponto de partida, acordado pelos alunos, era de que houvesse um mistério a ser resolvido. A primeira sugestão apresentada foi o desaparecimento de uma personagem em um *shopping center*, de forma que caberia ao personagem-jogador, pai da vítima e leitor do hiperconto, o papel de entrar em contato com o detetive para resolver o caso. Entretanto, em seguida, surgiu a oportunidade de retrabalhar o texto desenvolvido no GTD do semestre anterior, o qual também trata de um mistério a ser desvendado, mas, nesse caso, dizendo respeito a uma mansão antiga e possivelmente mal assombrada.

Dois outros pontos ainda estão, também, em discussão. O primeiro é a possibilidade de o conto ser escrito, como “Um estudo em vermelho”, em forma de *e-mails*. Isso resulta da “estrutura composicional do hiperconto”, “que pode fazer amplo uso da tecnologia” e, em consequência “potencializar a hibridização dos gêneros a ser usados na narrativa” (DIAS, 2012, p. 103). O segundo, por fim, é a opção por apresentar ou não elementos exteriores ao mundo digital, como desenhos e pistas elaboradas pelos próprios alunos, os quais seriam expostos junto ao hiperconto final.

Considerações finais

Independente das decisões ainda a serem tomadas, já se mostra claro que, no processo de leitura e escrita do hiperconto realizado pelos discentes, a matemática e o português realizam-se enquanto linguagens complementares, as quais, por sua vez, exigem processos de letramento condizentes com o avanço tecnológico.

Dentro da interpretação do texto lido, bem como da elaboração do enredo de autoria própria, a matemática representa, para os estudantes, uma importante linguagem para a construção e resolução de problemas, provando que, nas práticas reais, as disciplinas curriculares não são discriminadas como, muitas vezes, faz parecer a escola. A realização do GTD permite aos estudantes, por meio de aplicação de conceitos e da reflexão, perceber essas duas disciplinas – matemática e português – não como fins em si mesmas, mas como meios para se pensar o mundo.

Além disso, a proposta de produção de um hiperconto autoral estimula o desenvolvimento da criatividade, do pensamento lógico, do trabalho em grupo e mesmo da autoconfiança, pois coloca os estudantes em posição de autores, entregando em suas mãos a responsabilidade de contar uma história que, de fato, chegará a alguém. Esse processo se torna ainda mais envolvente na medida em que a temática do mistério, apreciada pelos alunos do grupo em questão, está sendo abordada.

A verdade é que

A chegada cada vez mais rápida e intensa das tecnologias (com o uso cada vez mais comum de computadores, Ipods, celulares, tablets etc.) e de novas práticas sociais de leitura e escrita (condizentes com os acontecimentos contemporâneos e com os textos multissemióticos circulantes) requerem da escola trabalhos focados nessa realidade. Ocorre que, se houve e se há essa mudança nas tecnologias e nos textos contemporâneos, deve haver também uma mudança na maneira como a escola aborda os letramentos requeridos por essas mudanças. (DIAS, 2012, p. 99)

Por isso, não se trata de abandonar os velhos letramentos, mas de abrigar os novos, formando alunos leitores e autores capazes de circular pelos mais diversos gêneros textuais, independente de seu meio de origem e circulação. Não é outro que não esse o objetivo do GTD.

Referências

ARAÚJO, Ulisses Ferreira de. Temas transversais e a estratégia de projetos. São Paulo: Moderna, 2003.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da Criação Verbal. 4ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DIAS, Anair Valênia Martins. Hipercontos multissemióticos: para a promoção dos multiletramentos. In: ROJO, Roxane Helena R.; MOURA, Eduardo [orgs.] Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (Org.) Didática e interdisciplinaridade. Campinas: Papirus, 1998.

SPALDING, Marcelo. Um estudo em vermelho. Artistas Gaúchos. Disponível em: <http://www.artistasgauchos.com.br/_estudovermelho/>, acesso em agosto de 2018.