

Educação, Ensino e Aprendizagem de Línguas e Linguagens por meio das quadro-telas – o papel das mídias na Educação

Ricardo Toshihito Saito
Universidade Federal da Bahia
Universidade de São Paulo

Introdução

Vivemos o Século XXI por meio das quadro-telas, quatro telas pelas quais nos conectamos com o mundo 24/7, a saber, a lousa digital interativa, o computador, os *tablets* e *smartphones*, estejamos com as telas conectadas ou distantes de cada um de nós.

Esse *ethos* digital outros, escolar, social e cultural, oferece propiciações (*affordances*, BRUNS, 2007) para que nós, sujeitos onlife (FLORIDI, 2015) possamos participar de processos de produção (BRUNS, 2007), consumo de conteúdos digitais, remixagens, (re)produção, e compartilhamento de conteúdos na rede mundial de computadores.

Entretanto, a simples presença das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) é incapaz de provocar movimentos significativos por meio de

seus recursos e ferramentas, pois somos nós, sujeitos produzuários, inseridos em ecologias sociais, culturais e escolares, que co-construímos, a partir de nossas curiosidades epistêmicas (FREIRE, 1996) e agências (BIESTA; TEDDER, 1997), discursos e enunciados outros por meio das múltiplas línguas e linguagens (BAKHTIN, 1929; THE NEW LONDON GROUP, 1996), cujos letramentos outros, Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2016), Novos Letramentos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2011), Letramentos (MONTE-MOR; PESSOA; SILVESTRE, 2018), são propiciados por esses *ethos* em constante co-construção rizomática.

Os Novos Letramentos são relevantes, menos pela tecnologia, mas principalmente pelo novo *ethos* que acarretam, ao possibilitarem, por meio de ações discursivas como distribuição de informação, compartilhamento de conhecimento, colaboração, e participação em discursos contraditórios, questionadores e inovadores, o que tornam possíveis outras performances identitárias e a reinvenção social. (MOITA LOPES, 2012, p. 208)

A potência e a força dos devires, emanados a partir desses sujeitos produzuários, por meio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, podem ser capazes de reconfigurar algumas ecologias escolares, sociais e culturais nas quais, nós, sujeitos envolvidos em processos de Educação, Ensino e Aprendizagem (FREIRE, 1967; MORIN, 2011), encontramos-nos inseridos, e assim, o papel das mídias na Educação, Ensino e Aprendizagem de línguas e linguagens por meio das quadro-telas será descrito e analisado a partir de alguns processos de co-construção de webcurrículos coletivos (ALMEIDA, 2014; SAITO, 2017) vivenciados por professores e alunos de Línguas.

Da cultura da escrita à sociedade em rede: desterritorialização e reterritorialização

Viver em uma sociedade digital em Rede (CASTELLS, 1999) nos faz transcender do estado físico entre o estar conectado ou desconectado. Como sujeitos *onlife* (FLORIDI, 2015), pensamos e vivemos incessantemente de maneira conectada e imersos em um mundo virtual que se torna cada vez mais real. Um viver ubíquo que propicia a cada um de nós, participantes da Cultura Digital (BRAGA, 2013; EKMAN & BOLTER, 2016; SANTAELLA, 2013; THE NEW LONDON GROUP,

1996), experiências em ambientes multimodais em que, cada vez mais desconstruem-se e reconstruem-se rizomatizações entre as várias linguagens: escrita, oral, visual, tátil, gestual e espacial, em um movimento de desterritorialização e reterritorialização contínua e contígua.

Entretanto, a Cultura Escolar e muitas das instituições criadas a partir de conceitos iluministas de construção de conhecimento, invisibiliza outras maneiras de expressão por meio de outras linguagens, obscurecidas em sua quase totalidade pela Cultura da Escrita (MONTE-MOR; PESSOA; SILVESTRE, 2018), que uniformiza e lineariza os processos de construção de conhecimento.

O “resgate” das Línguas e Linguagens promovido pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação também promove rupturas relacionais entre sujeitos, instituições sociais e culturais nas quais vivemos, convivemos e transitamos, seus *lifeworlds* (THE NEW LONDON GROUP, 1996) e as combinações de cronotopos escolares (BAKHTIN, 1992) possíveis e imaginários. Por meio de interações entre alguns desses sujeitos ali presentes e mediatizados pelo mundo, as leituras das palavras e do mundo, a partir desses locais de fala outros, em que as diversas vozes e as vivências individuais e em interação, as ecologias escolares, sociais e culturais e seus respectivos cronotopos escolares, propiciam a desconstrução, reconstrução e co-construção de outros discursos e reflexões sobre esses processos de Educação, Ensino e Aprendizagem.

... nenhuma tecnologia da linguagem e da comunicação borra ou elimina as tecnologias anteriores. O que ela faz é *alterar as funções sociais* realizadas pelas tecnologias precedentes, provocando remanejamentos no papel que cabe a cada uma desempenhar. Desses remanejamentos resultam gradualmente ambientes socioculturais inteiramente novos. (SANTAELLA, 2010, p.18, grifo meu)

Assim, a desterritorialização e reterritorialização de alguns processos de Educação, Ensino e Aprendizagem, ainda centrada na Cultura da Escrita, moderna e iluminista, possibilita expandimos os nossos horizontes para outras formas caleidoscópicas de expressão, em que sujeitos em interação em cronotopos outros fazem uso de Línguas e Linguagens diversas e participam conjuntamente da co-construção de sentidos e significados de um mundo real-virtu-

al-real por meio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, seus recursos e ferramentas.

Co-construções de Webcurrículos coletivos

Reflexões sobre o discurso do gênero textual sala de aula nos leva a pensar em cronotopos escolares como sendo locais de construções de significados e sentidos muito mais amplo do que os conteúdos curriculares elaborados por governos, instituições escolares e mercado editorial oferecem por meio de seus materiais impressos e digitalizados.

Ao considerar o gênero textual sala de aula (ROJO, 2009), o quadro-negro e os livros didáticos são alguns dos elementos mediatizadores mais comumente empregados para que as construções de sentido e significado possam ocorrer de maneira a propiciar processos de Educação, Ensino e Aprendizagem de Línguas e Linguagens em sala de aula. As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação e os dispositivos móveis propiciam oportunidades de experimentações outras relacionadas aos processos de Educação, Ensino e Aprendizagem de maneira não linear e mais centrada nos alunos.

O movimento por e entre as quadro telas, a saber, a lousa digital interativa, os computadores, *tablets* e *smartphones*, dialogicamente rizomatizam os movimentos do pensamento e as construções de sentidos e significados em processos de Educação, Ensino e Aprendizagem com os pares, além de ressignificar as realidades vividas por cada um de nós, seja dentro da sala de aula, ou fora dela. São esses movimentos do pensamento concretizados pelo deslizar dos dedos nas telas que faz com que os webcurrículos coletivos sejam co-construídos ao longo da aula de Língua e Linguagens.

Os movimentos webcurriculares podem oferecer aos processos de Educação, Ensino e Aprendizagem de Línguas e Linguagens outras experiências de co-construção de conhecimentos propiciados por desenhos rizomáticos outros de desconstrução e reconstrução de estruturas de currículos escolares, que vão sendo colaborativamente co-construídos e abandonam a linearidade dos conteúdos presentes nos livros didáticos e oferecem, por meio das quadro telas, uma Arquitetura Pedagógica com formas mais orgânicas que propiciam aos alunos e professores explorarem a curiosidade epistêmica e co-construírem seus conhecimentos coletivos, um dos objetivos maiores da Educação.

The biker, a maratona ciclística

Este primeiro estudo de caso descreve os movimentos webcurriculares de um aluno, participante de uma maratona ciclística em uma cidade do interior do Estado de São Paulo.

Ao iniciarmos a aula, *the biker* começa a querer narrar, em Língua Inglesa, a sua participação em uma maratona ciclística da qual havia participado no final de semana. Entretanto, a sua narrativa encontra um pequeno obstáculo inicial, a falta de um repertório lexical que o permita narrar a sua aventura. Ao mesmo tempo, alguns termos mais específicos da própria maratona ciclística são desconhecidos pelo professor, por esse tipo de atividade não fazer parte do seu repertório social e cultural.

O professor prossegue a aula indagando sobre as possibilidades de pesquisa na rede mundial de computadores, com o objetivo de encontrar as respostas àquelas questões lexicais que foram levantadas pelo aluno, e em busca de um instrumental linguístico que forneça elementos para que tal narrativa se concretize, e após algumas buscas pelo Google, alunos e professor abrem o sítio de uma maratona ciclística com sede na França, <https://www.letour.fr/en/>, que oferece informações sobre o Tour de France, por fazer parte do repertório cultural do professor e cuja página inicial, no dia da aula encontra-se abaixo:

The screenshot shows the homepage of the official website for the 2017 Tour de France. The page features a large map of France with the race route highlighted in red. Key cities and stages are labeled, including Paris, Mûsseldore, and various mountain passes. The top navigation bar includes social media icons (Facebook, Twitter, YouTube, Instagram) and a language selector set to 'EN'. A main headline reads '2017 TOUR DE FRANCE: THE ROAD JUST GOT STEEPER' with a sub-headline 'Tuesday, October 18th' and a brief description of the race's start in Paris. Below this is a 'MORE NEWS' button. A navigation menu at the bottom includes 'THE RACE', 'ROUTE', 'VIDEOS & PHOTOS', 'HISTORY', 'OFFICIAL TOUR OPERATOR', and 'STORE'. A prominent black banner at the bottom left announces a 'SALE UP TO 40% OFF' with a 'SHOP NOW' button. The footer contains 'OTHER EVENTS', 'Broadcasters', 'Games', and a social media link for 'Vuelta - Love of all things spanish'.

Figura 1: sítio www.letour.fr página inicial

Apesar de a visita a esse sítio ter sido inicialmente orientada pela busca por informações lexicais que eram desconhecidas também pelo professor, a curiosidade dos alunos faz com que sejam exploradas outras questões relacionadas a esse evento esportivo, como as fotos disponibilizadas no sítio e a história do evento.

As informações encontradas durante o passeio virtual por esse evento localizado na França dialogavam com as narrativas do aluno sobre o evento local, cuja participação e o desejo de construir uma narrativa provocou uma movimentação atravessada por essas telas, com eventuais visitas ao seu perfil no Facebook e também ao perfil de alguns de seus amigos também participantes da competição, com o objetivo de visualizar outras fotos do evento que foram disponibilizadas por outros participantes. Os movimentos e diálogos que surgem ao longo de toda essa atividade são realizados majoritariamente em Língua Inglesa pelo professor e em Língua Portuguesa pelos alunos. Após algumas incursões por páginas do sítio em estudo, o professor sugere que seja analisado a rota do Tour de France, e a página correspondente se abre.

The screenshot displays the official website for the 2017 Tour de France. At the top, a yellow navigation bar contains links for 'THE RACE', 'ROUTE', 'VIDEOS & PHOTOS', 'HISTORY', 'OFFICIAL TOUR OPERATOR', and 'STORE', along with a search bar. The main content area is titled 'Le Tour 2017 route' and features a large map of France with the race route highlighted in red. To the right of the map, text provides details about the race: 'TOUR DE FRANCE 2017', 'Running from Saturday July 1st to Sunday July 23rd 2017, the 104th Tour de France will be made up of 21 stages and will cover a total distance of 3,516 kilometres.', and a list of stage profiles: '9 flat stages', '5 hilly stages', '5 mountain stages including altitude finishes (La Planche des Belles Filles, Peyragudes, Izoard)', '2 individual time-trials stages', and '2 rest days'. Below this, it lists '10 new sites and stage cities' and provides a list of specific locations and their corresponding stages. On the right side of the page, there are two promotional banners. The top one is for the 'TOUR DE FRANCE OFFICIAL ONLINE STORE' with a 'SALE UP TO 40% OFF' and a 'SHOP NOW' button. The bottom one is for 'THE OFFICIAL VIDEO GAMES OF LE TOUR DE FRANCE' featuring 'Pro Cycling Manager 2017' and a 'CLICK HERE' button. At the bottom of the page, a yellow bar contains 'OTHER EVENTS', 'Broadcasters', 'Games', and a news item: 'Madrid Challenge : D'Horee wins the Madrid Challenge'.

Figura 2: Le Tour 2017 roteiro

Nela é possível visualizar os vocábulos necessários para que a narrativa do aluno possa ocorrer a contento. Ao sugerir a leitura dos textos projetados na tela da lousa digital interativa, os alunos não apenas reconhecem os léxicos já aprendidos, como realizam o reconhecimento daqueles termos técnicos relativos àquela modalidade de competição ciclística, e inferem significados, ou não, de outras palavras presentes no texto. As palavras *hilly* e *flat* são exploradas a partir de questionamentos realizados pelo professor, e imagens no Google Imagens, por meio de seus mecanismos de pesquisa e busca, estabelecendo outros contatos com seus respectivos significados. Em seguida, o aluno decide mostrar por meio da ferramenta *Street View* presente no Google Mapas, alguns dos caminhos *hilly* percorridos por ele durante a competição.

Encerrado esse outro movimento, pede-se ao aluno que descreva e narre a sua aventura em Língua Inglesa. Com as janelas do sítio abertas e projetadas na lousa digital interativa, o aluno realiza a tarefa requisitada, com e sem o auxílio dos textos projetados, e inserindo algumas palavras em Língua Portuguesa, sempre que necessário, em sua construção de enunciados em Língua Inglesa.

Este movimento caracteriza-se por uma expansão para além das telas e dos limites físicos da lousa digital interativa. Alunos e professor exploram os conteúdos de outras janelas e de outros sítios e aplicativos, com o objetivo de oferecer enunciados que também contenham elementos visuais e sonoros para a construção de sentidos e significados.

O estudo dos movimentos realizados por este aluno e a maneira como ele elabora os seus enunciados espelha um gênero do discurso constituído, construído e compartilhado socialmente que se encontra inserida em uma ecologia social e cultural pertencente àquela sala de aula, cujos hibridismos em suas construções contemplam enunciados remixados, com vozes e estilos, línguas e linguagens variadas.

Bakhtin (1992) descreve os movimentos caleidoscópicos de criação de novos gêneros, em processos que, ao mesmo tempo, estabilizam e metamorfoseiam os gêneros.

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia a medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo. (BAKHTIN, 1992, p.262)

Assim, os enunciados compartilhados em sala de aula e a aula propriamente dita, refletem gêneros integrados ao discurso escolar, que funcionam como um sistema de gêneros específicos e “complexos que integram outros gêneros e apresenta um hibridismo de vozes e linguagens sociais (ROJO, 2009).

Como furar um coco verde com uma bala Sete Belo

As cortinas se abrem para este primeiro ato, cena 15. O desafio apresentado aos atores adolescentes é filmar a abertura de um coco verde com duas balas 7 Belo e coletar, em um copo de vidro, a água contida em seu interior.

A atividade se inicia com a visualização de um vídeo postado, em Língua Portuguesa, no Youtube e também disponível no Sítio do Manual do Mundo, www.manualdomundo.com.br. O vídeo descreve o processo em que o protagonista abre um coco verde com duas balas 7 Belo ao mesmo tempo em que explica os processos necessários para que a ação tenha o efeito desejado. Posteriormente, é oferecida uma explicação científica com o objetivo de fazer o vídeo espectador compreender os elementos e fatores físicos do coco e da bala 7 Belo que possibilitam a abertura do coco por meio de um movimento um tanto quanto inusitado aos nossos olhos, corpos e mentes, enquanto as cenas prosseguem na tela.

Após a visualização do vídeo, a sequência planejada pelo professor contemplava alguns ensaios linguísticos e gestuais com os alunos, com a finalidade de, posteriormente, gravarem, em formato de vídeo, a mesma experiência assistida neste canal do YouTube. Entretanto, ante a relutância em não quererem realizar um ensaio prévio, das linguagens orais e gestuais, e a ânsia em iniciar imediatamente as gravações, o professor resolve acatar a vontade dos alunos e as gravações se iniciam.



Figura 3: *sítio www.manualdomundo.com.br*

Surpreendentemente, conforme essa sequência didática colaborativa avança, o que era para ser uma gravação do vídeo propriamente dita, torna-se uma espécie de ensaio linguístico e gestual.

Um dos alunos-atores sempre que percebe que cometeu algum desliz linguístico pede para que a filmagem seja interrompida e toda a ação se inicie novamente. E a cada reinício de gravação, a linguagem verbal e gestual deste aluno-ator vai sendo reelaborada, sem um planejamento prévio, mas certamente em pleno movimento em sua mente. Em sua quarta tentativa, ele pede que a gravação se inicie com ele ainda de costas para a câmera. Ao ser avisado de que a câmera está gravando, ele atira o coco para cima, gira o seu corpo 180°, pega o coco em suas mãos e inicia a introdução do texto oral da cena em questão.

A descrição dessa sequência didática, que contempla as interações e os movimentos agênticos de alunos e professor, pode ser caracterizada como o contex-

to no qual a Geração Participativa (KALANTZIS e COPE, 2010) elaboram, compartilham e resolvem os problemas a ela apresentados.

A Geração P, participativa, que se acostumou a ser um personagem nas histórias de videogames, onde eles desempenham um papel em como a história termina [...] faz as suas próprias listas de reprodução para os seus iPods, e se alfabetizam escrevendo em seu tempo livre - no Facebook, twitter, blogs e até mesmo mensagens de texto, ao mesmo tempo em que surfam centenas de canais, ou os milhões de vídeos no YouTube, ou faz seus próprios Vídeos - nos celulares, e os carrega no YouTube. Os melhores trabalhadores hoje e no futuro próximo serão aqueles que participam, que resolvem problemas, que inovam, que são tomadores de risco, que são criativos. (KALANTZIS e COPE, 2010)

Após o término das gravações, com a abertura do coco e a coleta de sua água, o vídeo gravado é assistido pelos alunos, que realizam comentários sobre as linguagens empregadas, as brincadeiras realizadas com a pronúncia de determinadas palavras, como cock nut, ao invés de coconut, e os gestos ao longo do vídeo, assim como comentários sobre o esforço necessário para moldar a bala 7 Belo e retirar a mesmo após ficar incrustada na casca do coco verde.

Percebe-se ao final da atividade que, apesar de a sequência didática não ter ocorrido conforme planejada pelo professor, a arquitetura pedagógica previamente formulada, de fato, tornou-se realidade, provocada e realizada por outros movimentos agênticos. As negociações realizadas provocaram o emprego sistemático da filmadora durante as gravações, movimentos que, na verdade, correspondiam aos ensaios inicialmente planejados pelo professor.

A construção dos enunciados, contemplada com as elaborações linguísticas e gestuais, ocorre durante as gravações (ensaios), propriamente ditas, e a avaliação de todo o processo ocorre no momento em que os alunos assistem ao trabalho realizado pelos mesmos e a avalia, do ponto de vista linguístico e gestual, assim como as reflexões diante das dificuldades enfrentadas no decorrer da própria gravação, ação.

A partir dessa perspectiva co-construída, Newman e Holzman (1993, apud LOBMAN, 2010) consideram a Zona de Desenvolvimento Proximal (VYGOTSKY, 1991) como uma atividade criativa e improvisada.

É a atividade de pessoas criando ambientes em que crianças [e adultos] possam correr riscos, cometer erros, e ajudar um ao outro a fazer o que eles ainda não sabem como fazer. Mais do que ser uma ferramenta para aprender informações esparsas, “a Zona de Desenvolvimento Proximal é um elemento em constante emergência e continuamente mudando a ‘distância’ entre o ser e o tornar-se” (HOLZMAN, 2009, apud LOBMAN, 2010, p.202). (LOBMAN, 2010, p.202)

É novamente perceptível o emprego da Língua Portuguesa, participante e presente em mais um momento pedagógico com alguns sujeitos da pesquisa. A apresentação do vídeo em Língua Portuguesa, na verdade, serve como um elemento mediador, o scaffolding (VYGOTSKY, 1991) para que as atividades seguintes, conforme a arquitetura pedagógica planejada da aula, possam ser realizadas em Língua Inglesa.

Ao longo desta sequência didática a relevância da língua empregada no vídeo é minimizada ante as leituras das outras linguagens presentes na sequência de imagens assistidas. De fato, o protagonista poderia estar se expressando em quaisquer línguas. Não é a língua empregada, mas sim as várias linguagens presentes no vídeo assistido, e as leituras realizadas por aqueles vídeo-espectadores, que auxiliam a construção dos processos mentais e constroem os scaffoldings de maneira a oferecer oportunidades de transposição de uma Zona de Desenvolvimento Proximal e alcançar uma Zona de Desenvolvimento Real outra (VYGOTSKY, 1991).

Considerações em movimento

Só escrevemos na extremidade de nosso próprio saber, nesta ponta extrema que separa nosso saber e nossa ignorância e que transforma um no outro. (DELEUZE, 2006, p.18, grifo do autor)

Este trabalho iniciou com a incorporação da lousa digital interativa em sala de aula. Assim como os livros didáticos, que com as suas páginas impressas emolduram o conhecimento que se deseja “ensinar”, os limites das quadro-telas precisaram ser expandidos para além das páginas de um livro digitalizado ou de softwares produzidos pelo mercado editorial.

Inicialmente desenhado como uma pesquisa-ação, este trabalho foi repaginado a partir de observações das interações entre os sujeitos da pesquisa, professor e alunos, e o emprego das ferramentas e recursos disponibilizados pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

Reconstituída com o objetivo de investigar os processos de co-construção dos webcurrículos coletivos, cujos movimentos foram narrados por meio de dois estudos de caso, ela toma novos contornos ao se transformar em uma pesquisa etnográfica, em que o foco deixa de ser as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação para se concentrar nos sujeitos da pesquisa, professor e alunos, que se tornam os protagonistas de seus próprios movimentos agênticos.

Foi também durante o processo de construção de dados desta pesquisa etnográfica que se percebeu a importância da documentação. Muitas das imagens e reflexões que movimentavam os pensamentos deste pesquisador, deixaram de existir no momento de análise dos dados documentados. As impressões que se imaginavam serem reais, simplesmente não existiam, pois, os conteúdos das gravações em vídeo das aulas e as entrevistas não contemplavam o que se imaginava ter acontecido durante as aulas.

A partir da necessidade de busca por elementos aglutinadores que descrevessem a percepção do olhar do etnógrafo pesquisador e os sentidos e significados advindos dessa construção semiótica, de olhares, de enunciados, de dados, surge a proposta de investigar a co-construção de webcurrículos coletivos.

Múltiplos são os movimentos de integração das telas a partir dos desejos dos sujeitos em construir sentidos e significados aos seus discursos e enunciados. As relações entre sujeitos, recursos e ferramentas digitais são co-construídas imbricadas aos processos de co-construção dos webcurrículos coletivos, em movimentos caleidoscópicos de reorganizações relacionais, representadas por espirais de aprendizado (MORIN, 2011), que empregam as ferramentas e recur-

dos das tecnologias digitais da informação e comunicação por meio de processos relacionais criados pelos sujeitos da pesquisa.

Tais movimentos relacionais podem ser observados ao longo da análise e reflexão do tema que circunda a maratona ciclística, com a visita ao sítio www.tourdefrance.fr, cujo movimento é realizado pelo professor com o objetivo de pesquisar os léxicos necessários para a construção discursiva e enunciativa pelo aluno, cujo aprendizado ocorre simultaneamente para professor e alunos. A construção discursiva e enunciativa deste aluno ciclista o movimenta por páginas do Facebook, seu e de seus companheiros de maratona, por outros sites de maratonas ciclísticas de maneira a construir uma narrativa acerca das experiências vividas por este aluno, assim como a busca por elementos linguísticos e visuais necessários para a construção discursiva e enunciativa desejada em concordância com as práticas translíngues de elaboração de discursos e enunciados a partir da combinação de múltiplas linguagens.

A elaboração de discursos e enunciados por meio de práticas translíngues: línguas e linguagens, corpo e mente, ocorre com a abertura das lentes de uma filmadora em uma aula-experimento cuja proposta é a abertura de um coco verde com duas balas 7Belo. Um movimento que se inicia com a abertura de uma tela no canal do YouTube e insere os alunos, seus corpos e mentes, no interior de outras telas, da filmadora e posteriormente, a tela do computador, tablet ou smartphone por meio do carregamento do vídeo no YouTube.

É interessante lembrar que o planejamento inicial do professor que incluía alguns ensaios antes da filmagem propriamente dita foi rearticulado pelo aluno ante a presença da filmadora. A lente urgia esse movimento de captura pela tela. Enquanto o aluno visualizava, em sua mente, seus movimentos no interior da tela, o professor tentava enquadrar os planos mentais arquitetados pelo aluno que co-constrói com o professor a concretização dos objetivos inicialmente propostos. Juntos, professor e aluno trabalharam na realização de uma tarefa que tomava novos contornos devido à presença de algumas telas.

Este estar integrado com as tecnologias digitais da informação e comunicação é a essência dos conceitos de webcurrículos (ALMEIDA, 2014), e esta integração entre sujeitos, ferramentas e seus recursos, concomitantemente à construção

de um olhar questionador de discursos hegemônicos pode direcionar os nossos olhares em direção a uma relação criativa de uso das ferramentas e recursos das tecnologias digitais da informação e comunicação.

As relações criativas surgem no momento em que os recursos presentes na ecologia social, cultural e material daquele movimento possam propiciar outras co-construções relacionais entre sujeitos e entre sujeitos e as suas ferramentas e, apesar do impacto inicial das tecnologias digitais da informação e comunicação, a sua integração nos processos de co-construção dos webcurrículos coletivos é reposicionada de maneira a situar as ferramentas e recursos digitais para fora dos holofotes, tornando-a invisível aos olhos, dedos e corpos de alguns alunos da pesquisa, e certamente aos olhos, dedos e corpo do professor, sujeito participante desta pesquisa.

É este estar invisível, a sua presença-ausência, e os recursos advindos dela que possibilitam a materialização dos webcurrículos. Contudo, o elemento central de todo esse estudo e reflexão está no fato de que sem a agência dos sujeitos envolvidos na pesquisa, alunos e professor, a co-construção dos webcurrículos não se tornaria uma realidade.

Por fim, é preciso que o desejo de experimentar, sem nomear o erro ou acerto, sem dicotomizar o erro do acerto, provoque devires outros por meio de interações entre sujeitos, e também consigo mesmo. Viver não é criar discursos e enunciados sobre a vida. Viver não é sobre-viver.

“Nada aprendemos com aquele que nos diz: ‘faça como eu’. Nossos únicos mestres são aqueles que nos dizem: ‘façam comigo’ e que, em vez de nos proporem gestos a serem reproduzidos, sabem emitir signos a serem desenvolvidos no heterogêneo” (DELEUZE, 2006).

Referências

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini (2014) Integração, currículo e tecnologias: concepção e possibilidades de criação de web currículo. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; ALVES, Dom Robson Medeiros; OSB; LEMOS, Silvana Donadio Vilella (org) (2014). *Web Currículo, aprendizagem, pesquisa e conhecimento com o uso de tecnologias digitais*. Rio de Janeiro, Letra Capital.
- BAKHTIN, Mikhail e VOLOSHINOV, V. N. (2014 [1929]) *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo, Hucitec.
- BAKHTIN, Mikhail (1992) *Estética da criação verbal*. São Paulo, Martins Fontes.
- BIESTA, Gert; TEDDER, Michael (2007) Agency and learning in the life course: Towards an ecological perspective. *Studies in the Education of Adults* Vol. 39, No.2, Autumn 2007.
- BRAGA, Denise Bertoli. (2013) *Ambientes Digitais: reflexões teóricas e práticas*. São Paulo, Cortez.
- BRUNS, Axel. (2007) *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage*. New York, Peter Lang Publishing.
- CASTELLS, Manuel (1999) *Sociedade em Rede*. São Paulo, Paz e Terra.
- DELEUZE, Gilles (2006 [1968]) *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro, Graal.
- EKMAN, Ulrik & BOLTER, Jay David (org) (2016) *Ubiquitous Computing, Complexity and Culture*. New York, Routledge. 432p.
- FLORIDI, Luciano. (2015) *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Oxford, Springer.
- FREIRE, Paulo (1967) *Educação como Prática da Liberdade*. Rio de Janeiro, Paz e Terra.
- _____ (1996) *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. São Paulo, Paz e Terra.
- GEERTZ, Clifford. (1973) *The Interpretation of Cultures: selected essays*. New York, Basic Books. 461p.
- KALANTZIS, Mary e COPE, Bill (2010) The Teacher as Designer: pedagogy in the new media age. In: *E-Learning and Digital Media*, Vol.7, Nº.3.
- _____ (2016) *Learning by Design*. Champaign, IL, Common Ground Publishing LCC. 295p.
- LANKSHEAR, C. & KNOBEL, M. (2011) *New Literacies: everyday practices and social learning*. Glasgow, Open University Press, 254p.
- LOBMAN, Carrie (2010) Creating developmental moments: teaching and learning as creative activities. In: CONNERY, Mary Cathrene; JOHN-STEINER, Vera; MARJANOVIC-SHANE, Ana. (org)

(2010) *Vygotsky and Creativity: a cultural-historical approach to play. Meaning making and the arts*. New York, Peter Lang, 245p.

MOITA LOPES, Luis Paulo da (2012) O novo ethos dos letramentos digitais: modos de construir sentido, revolução das relações e performances identitárias fluidas. In: SIGNORINI, I. & FIAD, R.S. (org). *Ensino de Língua: das reformas, das inquietações e dos desafios*. Belo Horizonte, Editora UFMG.

MONTE-MÓR, Walkyria; PESSOA, R.R.; SILVESTRE, V.P.V. (2018) *Perspectivas Críticas de Educação Linguística no Brasil: trajetórias e práticas de professoras/es universitárias/os de inglês*. São Paulo. Pá de Palavra.

MORIN, Edgar (2011) *Introdução ao Pensamento Complexo*, Porto Alegre, Sulinas.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues (2009) Bakhtin Circle's Speech Genres Theory: Tools for a Transdisciplinary Analysis of Utterances in Didactic Practices. In: Bazerman, Charles; Bonini, Adair; Figueiredo, Débora (Org.). *Genre in a Changing World. Perspectives on Writing*. Fort Collins, Colorado, The WAC Clearinghouse and Parlor Press, p. 295-316.

SAITO, Ricardo Toshihito (2017) Da lousa digital interativa aos webcurrículos coletivos: agências, letramentos e práticas translíngues em um curso de Língua Inglesa. Dissertação. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

SANTELLA, Lúcia. (2010) A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? In: Revista de Computação e Tecnologia. Vol.2, Nº.1, p.17-22.

_____ (2013) *Comunicação ubíqua – Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo, Paulus.

THE NEW LONDON GROUP (1996) A Pedagogy of Multiliteracies: designing social futures. In: Harvard Educational Review, v.66, n.1; Research Library p. 60-92. Spring 1996.

VYGOSTKY, Lev Semenovitch (1991) *A formação social da mente*. São Paulo, Martins Fontes. 168p.

Sobre o autor

Ricardo Toshihito Saito é doutorando em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo e professor do Departamento de Letras Germânicas do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia onde também coordena o Grupo de Pesquisa LET-WEB, Formação de Professores de Línguas Estrangeiras: Letramentos, Educação, Tecnologias e Webcurrículos.

ricardo.saito@ufba.br; ricardosaito@usp.br