

**A RETEXTUALIZAÇÃO DIGITAL NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA:
A UTILIZAÇÃO DE HIPERTEXTOS NA ESCOLA**

Eloíza Martins Primo CAPELOCI

eloizamp@gmail.comProf^a Dr^a Daniela Nogueira de Moraes GARCIA

Faculdade de Ciências e Letras-Assis/ UNESP

dany7garcia@gmail.com**RESUMO**

Considerando o advento tecnológico e as deficiências encontradas nas competências leitora e escritora, enfocamos os gêneros digitais e o hipertexto na sala de aula de língua portuguesa com vistas às múltiplas semioses proporcionadas. A popularização da Internet contribuiu para o surgimento de novas práticas sociais e eventos de letramento e gêneros textuais. As novas tecnologias possibilitam a criação de comunicação pelo uso das novas tecnologias. Autores como Marcuschi (2001), Soares (2002), Lévy (1999), Xavier (2005) serviram de base para nosso estudo. Com ampliação dos espaços de informação e comunicação promovida pela Internet e de outros suportes, faz-se necessário o desenvolvimento de habilidades que permitam ao leitor/navegador pesquisar, selecionar e refletir sobre as informações para atuação com a linguagem mediada pela tecnologia. A escola precisa se atentar para as questões da leitura e produção de textos digitais, visto que essa modalidade textual já faz parte da nossa vida. Abordaremos um estudo que investigou estratégias no ensino do hipertexto, a partir das concepções do texto impresso que a maioria já domina, que é chamada retextualização. Os dados foram coletados sob uma metodologia qualitativa de cunho etnográfico, a partir de atividades em plataforma Wiki, para alunos de 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública. Pretendemos, a partir de um texto impresso, fazer a transposição para o formato hipertextual para (a) analisar os novos fatores de textualidade do hipertexto, (b) estabelecer diferenças, (c) buscar estratégias que facilitem tal retextualização em atividades concretas a fim de sistematizar para uso efetivo no ensino de produção hipertextual. Os resultados apontam que, apesar dos alunos estarem familiarizados com os usos das ferramentas digitais, os mesmos não utilizam totalmente as possibilidades de leitura, mesmo nas mídias e redes sociais mais utilizadas por eles e que a escola precisa do trabalho com os multiletramentos.

Palavras-chave: Letramento; gêneros digitais; hipertexto; sala de aula.

1. INTRODUÇÃO

A popularização da Internet contribuiu para o surgimento de novas práticas sociais, eventos de letramento e gêneros textuais. As novas tecnologias, mídias e redes sociais disponíveis na rede digital de comunicação possibilitaram a criação de formas sociais e de comunicação.

Atualmente, com o uso dessas tecnologias e com a velocidade da informação, faz-se necessário oportunizar uma educação que atenda às exigências e necessidades

dos sujeitos que se encontram no contexto dessa nova sociedade globalizada e cujo acesso à tecnologia tem sido ampliado.

Devido a esse fato, as práticas pedagógicas e os eventos de letramento devem ser voltados para que os sujeitos possam adquirir novas competências linguísticas sob a perspectiva do letramento e dos multiletramentos, utilizando-se dos gêneros textuais, principalmente, os digitais.

A definição de letramento adotada nesse trabalho é a de estado ou a condição de quem sabe ler e escrever e que usa a leitura e a escrita como prática social e dela se apropria (SOARES, 2003).

Autores como Marcuschi (2001), Kleiman (1995), Soares (2002) e Rojo (2012) afirmam que não haveria apenas um, mas vários letramentos, pois letramento está ligado às questões relacionadas à leitura e à escrita e designa o processo de aquisição de outros conhecimentos, pois quando lidamos com a diversidade e multiplicidade de culturas e linguagens nas diferentes esferas de atividades, são necessários novos letramentos, os multiletramentos.

Dentro das práticas dos multiletramentos, temos o letramento digital que se dá pela necessidade das práticas de leitura e de escrita possibilitadas pelas tecnologias digitais, pois estas se tornaram como um novo suporte e trazem mudanças significativas nas formas de interação.

Essas práticas de leitura e escrita nesses suportes são feitas através dos gêneros digitais, que surgem mediante uma necessidade sócio comunicativa para a utilização da tecnologia e suas formas de comunicação.

E dentro dos gêneros digitais, damos especial atenção ao hipertexto, que não é caracterizado com um gênero digital, mas sim uma característica da interatividade desse. O hipertexto é um espaço que possibilita ao leitor navegar pelos percursos de leitura possíveis e participar da construção do texto que ele lê, contribuindo para a estruturação do hipertexto e tornando-se coautor do texto lido. A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita.

Snyder (1998) reconhece que os aspectos advindos do uso de hipertextos incluem a promoção de uma aprendizagem mais ativa e independente, mudanças quanto ao modo de ensinar e quanto à organização curricular, assim como desafios quanto aos nossos conceitos sobre ensino. O hipertexto é, ao mesmo tempo, um instrumento de

ensino e aprendizagem. Porém, isso requer que os envolvidos no contexto escolar estejam preparados para lidar com a autonomia diante do saber que o hipertexto suscita.

A partir dessas concepções e ideias apresentadas, é possível e faz-se necessário, a construção de práticas propiciando a relação entre educação, linguagem e tecnologia, criando novas possibilidades de objetos de aprendizagem em sintonia com as demandas da sociedade. Nesse contexto, as aulas devem promover a interatividade nos ambientes de aprendizagem e criar novas formas de construção de sentidos.

A presente pesquisa de cunho qualitativo tem como objetivo afirmar a necessidade do letramento digital na escola, especificamente nas aulas de Língua Portuguesa, por meio do estudo dos gêneros digitais e da utilização de hipertextos. Foi realizado um estudo de material bibliográfico acerca de gêneros textuais e Sequência Didática, letramento, multiletramento, letramento digital, hipertexto e retextualização digital e a plataforma Wiki.

Desenvolveu-se um experimento de retextualização de um texto impresso para o formato hipertextual, analisando os novos fatores de textualidade do hipertexto, estabelecendo as diferenças entre estes e os textos impressos convencionais; buscando estratégias que facilitem a retextualização do texto para o hipertexto; utilizando essas estratégias em atividades concretas de retextualização hipertextual e, por fim, realizando uma análise do efetivo resultado dessas estratégias, a fim de sistematizando-as para uso efetivo no ensino de produção hipertextual.

A base para este trabalho foi a concepção de Marcuschi (2001) sobre a retextualização, transportando-a do texto convencional para o hipertexto digital e pesquisas de estudiosos da hipertextualidade, como Levy (1999) e Xavier (2004).

As produções com as retextualizações digitais foram construídas na Internet, por meio da plataforma Wiki, com alunos de 9º ano, através de atividades com o trabalho de redefinição da ordem de apresentação do conteúdo, transformando o formato linear do texto impresso na raiz do hipertexto.

Este conjunto de atividades foi organizado em torno dos gêneros digitais e da tipologia hipertexto, obedecendo ao esquema de Sequência Didática descrito por Dolz et al. (2004). Dessa forma, a partir do diagnóstico realizado com o público-alvo, a Sequência Didática apresentou quatro módulos com o propósito de, gradativamente,

fazer com que os alunos se apropriassem do gênero digital e do uso do hipertexto e se tornassem capazes, ao final, de também produzi-lo.

Os alunos adaptaram o texto base para hipertextos, sendo que as explicações mais detalhadas e as citações foram retextualizadas em forma de links do hipertexto básico e substituição da palavra por outras mídias não-verbais, quando necessário ou conveniente.

Espera-se que através do trabalho com essa Sequência Didática com os gêneros digitais, principalmente o hipertexto, que os alunos adquiram / aprimorem as competências e habilidades de leitura e escrita, favorecendo o desenvolvimento das capacidades de linguagem do aluno, possibilitando atitudes altamente positivas no seu processo educativo e na construção de autonomia para sua formação de cidadãos em uma sociedade que se utiliza e se comunica dentro das novas tecnologias.

2. A PESQUISA

A pesquisa aqui apresentada é qualitativa, de cunho etnográfico, tendo em vista que se utiliza de uma abordagem sociocultural acerca do objeto investigado, por meio de uma epistemologia interpretativa, em que o conhecimento é concebido como uma construção (SOARES, 2006). Em um estudo voltado para questões educacionais que se utilize da etnografia deve refletir sobre o processo de ensino aprendizagem, situando-o dentro de um contexto sociocultural amplo. A pesquisa não deve ser reduzida apenas a escola, mas também promover uma relação entre o que se aprende na escola e o que acontece fora.

Para o desenvolvimento desta pesquisa foram consideradas algumas etapas.

Inicialmente, foi realizado um estudo de material bibliográfico acerca de gêneros textuais, letramento, multiletramento, letramento digital e o hipertexto buscando teorias que possam comprovar a essencialidade de trabalhar com os gêneros digitais na escola, devido às mudanças no ler e escrever, dentro de uma sociedade tecnológica.

Em seguida, realizou-se a seleção do corpus para desenvolvimento deste trabalho, com a aplicação de uma Sequência Didática, que contempla o trabalho de retextualização digital com a produção e utilização de hipertextos, em uma plataforma Wiki, com alunos de 9º ano de uma escola pública estadual e

propõe como objeto de estudo os gêneros digitais e o hipertexto na sala de aula e a utilização de múltiplas semioses (textos, imagens e sons) em uma atividade de a retextualização digital, realizada em plataforma Wiki, considerando o ensino de Língua Portuguesa sob a perspectiva dos multiletramentos, em específico, o letramento digital.

Finalizada a escolha do corpus, foram iniciados o estudo e a análise dos textos produzidos e realizado um estudo e interrelação das teorias com as propostas, das intervenções necessárias e dos resultados obtidos.

Todos os alunos participantes possuem acesso à Internet, por meio de computadores pessoais, na escola, em LAN Houses¹ e em Smartphones² pessoais e a utilizam para diferentes finalidades, como pesquisa escolar, por exemplo, mas sobretudo para uso pessoal (Redes Sociais) e eles veem a Internet como um grande meio de comunicação e interação e nem tanto como fonte de conhecimento e aprendizagem, principalmente porque as atividades de escrita em meio digital realizadas por esses alunos acontecem fora da escola.

Essa turma apresenta déficit nas competências leitora e escritora, verificado em avaliações internas realizadas mensal e bimestralmente e também em índices de avaliações externas.

Pretendemos, a partir de um texto impresso, fazer a transposição para o formato hipertextual para (a) analisar os novos fatores de textualidade do hipertexto, (b) estabelecer diferenças, (c) buscar estratégias que facilitem tal retextualização em atividades concretas a fim de sistematizar para uso efetivo no ensino de produção hipertextual que investiga estratégias no ensino do hipertexto, a partir das concepções do texto impresso que a maioria já domina, que é chamada retextualização, através da aplicação de uma Sequência Didática.

¹LAN house é um estabelecimento comercial onde os usuários podem pagar para utilizar um PC com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e entretenimento através dos jogos em rede ou online. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/LAN_house Acesso em: 10.jun.15

² Smartphone é um termo em inglês que significa telefone inteligente e é usado para designar uma nova linhagem de telefones celulares que possuem uma série de tecnologias integradas no mesmo aparelho. Disponível em: <http://www.significadosbr.com.br/smartphone> Acesso em: 10.jun.15

A proposta da Sequência Didática foi desenvolver um trabalho com os gêneros digitais, principalmente o hipertexto, constituída por um conjunto de atividades que apresentam as dimensões constitutivas desse gênero de texto e do tipo de texto selecionado, que neste estudo foi o gênero notícia.

Na Wiki, os alunos foram agrupados por duplas, o que resultou em 16 produções finais. Como a produção poderia ser feita assincronicamente, as ausências de alguns alunos nas aulas não prejudicaram a coleta, pois tinham acesso a Wiki de seu grupo, fora do ambiente escolar e realizaram a atividade.

A proposta de Sequência Didática foi prevista para 06 aulas de 50 minutos, porém, foram utilizadas 10 aulas de 50 minutos. As aulas não foram sequenciais, no período planejado, pois foram realizados eventos escolares, pontos facultativos e solicitações da Equipe Gestora para que as aulas com as atividades do Caderno do Professor e do Aluno de Língua Portuguesa do Currículo Oficial do Estado de São Paulo não ficassem atrasadas dentro do bimestre, visando o cumprimento do mesmo e as avaliações bimestrais e avaliações externas.

A Sequência Didática foi realizada em duas aulas semanais de Língua Portuguesa, na sala de informática da escola, com os alunos divididos em duplas, que foram escolhidas pelos mesmos. Foi utilizado um projetor conectado a um computador, com as aulas planejadas e exemplos projetados, para que todos os alunos visualizassem.

O planejamento das aulas seguiu as etapas e os módulos organizados na Sequência Didática propostos, visando à preparação para a produção final.

Nas 1ª e 2ª aulas, iniciamos a Sequência Didática com a apresentação desta, com seus módulos e sua proposta de Produção Final. Os alunos demonstraram-se muito receptivos com a proposta, pois nunca haviam realizado uma atividade desse tipo.

Como os alunos nunca haviam trabalhado com a plataforma Wiki, a Produção Inicial, com uma escrita hipertextual, foi realizada como modelização no 2º módulo.

Após iniciamos o 1º Módulo: Conhecendo os gêneros digitais e o hipertexto.

A primeira etapa foi retomar o conceito de gêneros textuais com os alunos. Antes, foram realizadas perguntas oralmente aos alunos, para verificar o conhecimento prévio sobre gêneros.

Pergunta 1: “O que é gênero textual?”

Os alunos responderam com os gêneros que lhes são mais conhecidos como carta, receita, artigo de opinião e notícia.

Pergunta 2: “Para que servem esses gêneros?”

Foram poucas as respostas e as mais recorrentes foram:

Para que a gente saiba escrever os textos.

Para que todo mundo saiba que tipo de texto que é e pra que serve

Se é uma receita ou uma história a gente vê e já sabe.

Pergunta 3: “Quais as características dos gêneros?”

Obtivemos respostas com exemplos dentro dos gêneros, como:

Uma receita tem os ingredientes, o modo de fazer, o título.

Num artigo de opinião tem a introdução, a argumentação e a conclusão.

Na carta tem que ter a data, o nome da pessoa que vai receber a carta, o assunto e o nome de quem mandou.

Seguindo esse levantamento de conhecimentos prévios, foi retomado o estudo sobre os gêneros, sua finalidade e a prática social no campo no qual circula.

O Currículo Oficial do Estado de São Paulo de Língua Portuguesa (SEESP 2008), foi organizado sob a perspectiva do Letramento, onde o texto (e os gêneros textuais) são o centro da aula de Língua Portuguesa.

Dessa forma, nas escolas estaduais do Estado de São Paulo, os alunos estudam gêneros textuais desde a 5ª série/ 6º ano até o 3º ano do Ensino Médio e esse estudo:

Relaciona os textos com suas funções sócio comunicativas. Serão selecionados dois gêneros para estudo em cada bimestre; essa escolha relaciona-se com a tipologia textual apresentada naquele ano, uma vez que cada gênero privilegia uma ou mais tipologias em seus modos de organização. O objetivo principal da seção, de um ponto de vista da escolha do conteúdo, é apresentar o texto e suas especificidades funcionais, constituídas pelas demandas das situações de comunicação nas quais eles são construídos. (SEESP, 2008).

Porém, o Currículo Oficial do Estado de São Paulo de Língua Portuguesa, não contempla o estudo dos gêneros digitais. Assim, foi necessário introduzir o conceito de gêneros digitais com os alunos.

Pergunta 4: “O que são gêneros digitais?”

Não houve resposta.

Pergunta 5: “Qual foi a última vez que escreveram uma carta?” “E um e-mail?”

Estas perguntas foram feitas para instigar a reflexão. Em relação à carta, não houve resposta. Em conversas entre eles, foi possível ouvir que alguns nunca haviam escrito uma carta.

Já em relação ao e-mail, doze responderam que foi na semana corrente, dez no último mês e dez responderam que não se lembravam, mas que havia sido neste ano.

Pergunta 6: “Qual a última vez que você fez um post no WhatsApp³ ou no Facebook⁴?”

Todos os alunos responderam: “Hoje”.

Pergunta 7: “Vocês utilizam a Internet?” “Como a utilizam?”

As respostas mais recorrentes foram:

Para usar o Facebook

O que eu uso mais é o WhatsApp

Para fazer pesquisas no Google.

Eu uso para jogar online, com outras pessoas. (apenas meninos deram essa resposta).

Após as respostas dos alunos, foi introduzido o conceito de gênero digital. Os mesmos mostraram-se surpresos e relataram nunca ter pensado que as ações que realizam na Internet, são considerados gêneros textuais.

Após, continuamos com perguntas para checar o entendimento do que foi trabalhado por todos e se há dúvidas e os conhecimentos prévios sobre os próximos assuntos.

Pergunta 8: “Nós utilizamos a linguagem da mesma forma em todos os meios digitais? Por exemplo: escrevemos do mesmo jeito no Twitter⁴ e no WhatsApp?”

Os alunos responderam que não, que cada um escreve de uma forma e depende para quem. Deram exemplos como no Twitter temos que escrever pouco, somente 140 caracteres e no WhatsApp, depende pra quem, se é pessoal, se é grupo, se é uma pessoa próxima, ou não e que hoje em dia as pessoas fazem até vendas por WhatsApp

Discutimos sobre as características e funcionalidades de gêneros digitais como e-mail, blogs, chats. Como são as conversas e interações em Redes Sociais como Facebook, Instagram⁵

³ WhatsApp é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos, mensagens de áudio de mídia e ligar para qualquer contato de sua agenda que possua WhatsApp. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/WhatsApp> Acesso em: 10.jun.15

² O Facebook é uma rede social que permite conversar com amigos e compartilhar mensagens, links, vídeos e fotografias. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/formacao/formacao-continuada/como-funciona-facebook-624752.shtml>

⁴ Twitter é uma rede social, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do website do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter> Acesso em: 10.jun.15

⁵ Instagram é uma rede social online de compartilhamento de foto e vídeo que permite aos seus usuários tirar fotos e vídeos, aplicar filtros digitais e compartilhá-los em uma variedade de serviços de redes sociais, como Facebook, Twitter. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram> Acesso em: 10.jun.15

WhatsApp, , Snapchat⁶, Tinder⁷, Twitter. Também como pode ser feita a criação de Podcasts⁸, vídeos e interação em jogos (a possibilidade de jogar à distância) e também a criação de RPG⁹.

Pergunta 9: “ O que mais vocês utilizam na Internet?”

As respostas foram Redes Sociais e pesquisas em sites de busca (Google).

Pergunta 10: “ Quais são os recursos que os textos digitais possuem que não são possíveis no texto impresso?”

Os alunos responderam que são os áudios, os vídeos, a possibilidade rápida de pesquisar algo que você não conhece ou não entendeu e de ir para outro assunto rápido,

o uso de emoticons e de palavras abreviadas ou que eles consideraram Internetês (palavras, gírias e neologismos que circulam em textos digitais).

Aqui lhes foi apresentado o conceito de hipertexto e suas funcionalidades, que os mesmos já as conheciam na prática, mas relataram que nunca haviam pensado como os links devem ser pensados, selecionados, como fazer a pesquisa dos hipertextos e como essa seleção e pesquisa é importante para a leitura e compreensão do texto base.

Os alunos relataram que nunca haviam pensado que poderiam produzir um texto com hipertexto, pois o que fizeram era compartilhamento de links com arquivos e sites.

Relataram também que ler na Internet é mais fácil, pois se encontram os assuntos com maior facilidade e rapidez do que em livros.

Essa primeira etapa é considerada muito importante dentro de uma Sequência Didática, pois, conforme nos dizem Dolz et al. (2004, p.85), “ a fase inicial da apresentação da situação permite, fornecer aos alunos as informações necessárias para que conheçam o objeto a ser estudado visado e a aprendizagem de linguagem a que está relacionado”.

Nas 3ª, 4ª e 5ª aulas, foi iniciado o 2º Módulo– Conhecendo a plataforma Wiki.

Nesta etapa foi apresentado a plataforma Wiki, suas funcionalidades e ferramentas, as possibilidades de inserção de imagens, vídeos, slides, criação de hiperlinks e assim, hipertextos, através de um passo a passo, com um tutorial projetado na sala de Informática e criada uma página como exemplo, sendo feita aqui uma Produção Inicial coletiva.

Essa foi a produção Inicial coletiva, utilizada como exemplo das funcionalidades da Wiki: como inserir e editar texto, imagens, vídeos, tabelas, mídias, como produzir hipertextos, fazer publicações, trabalhar coletivamente.

O texto utilizado como exemplo de como realizar a pesquisa e de inserção de texto e hipertexto, foi retirado da Wikipedia¹⁰, com o tema chocolate, sugerido pelos alunos.

Os alunos relataram nunca terem utilizado essa plataforma e que a única Wiki que eles conheciam era a Wikipedia, o que suscitou uma discussão sobre a questão da escrita colaborativa e informações fidedignas. A discussão girou em torno de até que ponto o que se escreve na Wikipedia é verdadeiro e confiável. Apesar de terem contato com o computador e com mídias digitais todos os dias, os alunos demonstraram

dificuldade em trabalhar com a plataforma Wiki, o que demandou um pouco mais do tempo previsto para que eles se apropriassem e entendessem o seu funcionamento, suas funções e os comandos.

6 Snapchat é um mensageiro semelhante ao WhatsApp Messenger, mas que envia imagens pelo bate-papo que só duram alguns segundos, sendo 'destruídas' em seguida. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/07/como-usar-o-snapchat.html>

Acesso em: 10.jun.15

7 A ferramenta Tinder baseia-se geolocalização e nos interesses em comum usando como base o perfil do usuário no Facebook para conectar pessoas. O objetivo do Tinder é conectar pessoas para qualquer fim, seja amizade, namoro, negócios ou qualquer outra atividade. Disponível em: <http://todateen.uol.com.br/todatech/conheca-o-tinder-o-app-perfeito-para-paquerar-e-conhecer-novas-pessoas/> Acesso em: 10.jun.15

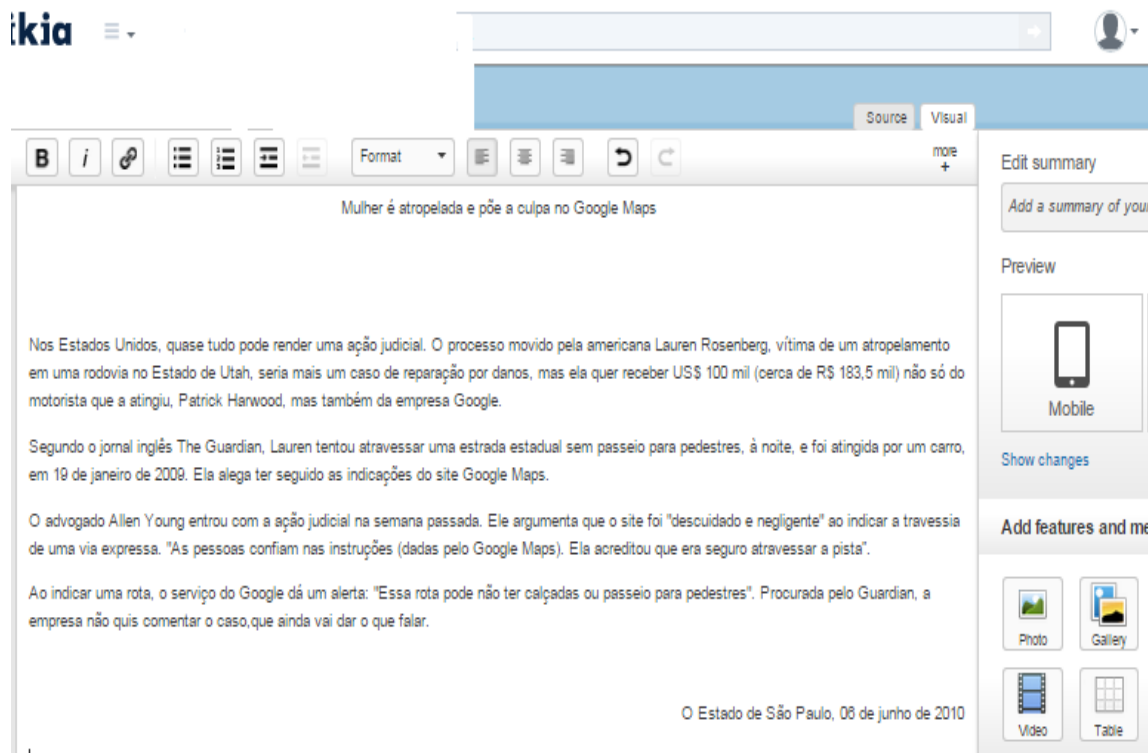
8 Podcast é uma forma de transmissão de arquivos multimídia na Internet criados pelos próprios usuários. Nestes arquivos, as pessoas disponibilizam listas e seleções de músicas ou simplesmente falam e expõem suas opiniões sobre os mais diversos assuntos, como política ou o capítulo da novela. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/1252-o-que-e-podcast-.htm>

Acesso em: 10.jun.15

9 RPG consiste na união do conceito de teatro com as regras de um jogo, onde temos a interpretação de personagens ficticiais controlados pelo seu respectivo jogador. Disponível em: http://www.rpgonline.com.br/o_que_e_rpg.asp Acesso em: 10.jun.15

10 Wikipédia é um projeto de enciclopédia multilíngue de licença livre, baseado na web, escrito de maneira colaborativa. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia>. Acesso em: 10.jun.2015.

A próxima etapa foi a criação de perfis para os grupos para a plataforma Wiki. Foi utilizada a Wikia (www.wikia.com), como ferramenta Wiki, com um perfil único e após os perfis para colaboração foram liberados para todos os alunos divididos em 16 grupos, cada grupo com uma página, com o texto base (em anexo) “Mulher é atropelada e põe a culpa no Google Maps”.



A página inicial criada estava apenas com o texto base, para que os alunos realizassem o estudo do texto e a retextualização.

Nas 6 e 7ª aulas, iniciamos o 3º Módulo – Trabalhando com o texto base para a retextualização digital. Neste módulo da Sequência Didática, realizamos a leitura do texto base e as características do gênero notícia. Pelo Currículo Oficial do Estado de São Paulo de Língua Portuguesa, os alunos trabalharam com o gênero notícia, no 2º bimestre da 6ª série/ 7ºano. Foram retomadas questões como estrutura (manchete, lide), finalidade, linguagem utilizada, suportes.

Os alunos têm familiaridade com o trabalho de retextualização, pois o fazem desde os Anos Iniciais, porém, foi a primeira experiência com retextualização digital. A partir do texto base e do conhecimento sobre as possibilidades da Wiki, discutimos que o trabalho deveria ser uma reflexão sobre a leitura do texto (as informações relevantes a serem agregadas, novas possibilidades de leitura, textos verbais e não verbais, distribuição dos links) e que por meio de pesquisas na Internet, ele realizará o processo de autoria de hipertextos, através de hiperlinks com informações externas e possibilidades multimidiáticas (multisemióticas) e assim, realizando a retextualização digital do texto.

Já nas 8^a, 9^a e 10^a aulas, iniciamos o 4^o Módulo – Produzindo a retextualização digital. Os alunos realizaram esse trabalho na Plataforma Wiki, em que os dois alunos do grupo eram os administradores e tinham acesso síncrono e assíncrono.

Acompanhando as produções, observou-se a dificuldade dos alunos, a princípio, em trabalhar com a plataforma Wiki e, principalmente, em selecionar as informações para a retextualização.

Alguns trabalharam com a própria dificuldade de leitura, partindo do princípio que se eles não estavam entendendo e precisariam pesquisar para entender, outras pessoas também precisariam e com essas informações, produziram hiperlinks com hipertextos.

Todos os alunos utilizaram como fonte de pesquisa o site de pesquisa Google, com dificuldade de delimitar as palavras chave de busca, dentro do que se propunha a pesquisar. Todos os sites pesquisados foram acessados de fevereiro a abril de 2015.

Ao produzirem a retextualização digital e trabalharem com os gêneros digitais, os alunos fizeram alguns relatos como:

É muito melhor, dá pra pesquisar o que não sei
O que eu não conheço eu já procuro na hora
Dá pra procurar vídeos e figuras pra saber o que é
A gente consegue ter ideias pra escrever
O bom é que todo mundo pode ver
A gente tinha que trabalhar mais assim aqui na escola
Melhor fazer retextualização assim do que no papel

Os alunos também realizaram a atividade fora da escola, visto que poderiam ter acesso a qualquer momento, no prazo de uma semana. Na 10^a e última aula, os textos prontos puderam ser vistos pelos colegas e fizemos uma reflexão em sala de aula dos hipertextos produzidos, das estratégias utilizadas, das mídias e das informações agregadas ao texto.

Assim, finalizamos a aplicação da Sequência Didática.

Após os textos prontos, foram iniciadas as análises para esta pesquisa. O recurso utilizado em todos os textos e várias vezes no mesmo texto, foi o de fragmentação, que segundo Braga e Ricarte (2005), é um processo utilizado na

retextualização digital, ao se converter o texto tradicional em hipertexto, para discriminar conteúdo em conceitos principais, exemplos, referências, curiosidades e em outras categorias que forem relevantes para o tipo de conteúdo sendo criado.

Os alunos buscaram hiperlinks externos com informações sobre o texto, criando novos percursos de leitura, que foram diversos, mas com uma regularidade: todos os textos contêm o hiperlink original da notícia (<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,mulher-e-atropelada-e-poe-a-culpa-no-google-maps,562346>), mesmo que em locais diferentes no texto. Esse hipertexto foi a primeira pesquisa que os grupos utilizaram, com o intuito de reforçar a veracidade da notícia.

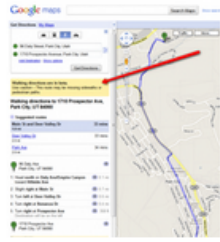
Outra regularidade foi a utilização de textos multimidiáticos e multiseimióticos. Em todos os textos, foram utilizados imagens, ou vídeos, ou sons, ou mais de um texto dessa categoria, relativos ao texto base, dando mais informações, ou intertextualidade.

Segue abaixo, algumas produções finais dos alunos, para análise das estratégias

O Estado de São Paulo, 06 de junho de 2010

No site da Revista Super Interessante esse caso é mostrado como um dos 16 processos judiciais mais bizarros da História!

| |
|--|
| |
| |
| |




Indicação do Google Maps para Lauren

mais utilizadas pelos mesmos para a retextualização digital.

Texto 1

Grupo 4



5 PAGES ON THIS WIKI

Edit
Comments

[Mulher é atropelada e põe a culpa no Google Maps](#)

Nos Estados Unidos, quase tudo pode render uma ação judicial. O processo movido pela americana Lauren Rosenberg, vítima de um atropelamento em uma rodovia no Estado de Utah, seria mais um caso de reparação por danos, mas ela quer receber US\$ 100 mil (cerca de R\$ 183,5 mil) não só do motorista que a atingiu, Patrick Harwood, mas também da empresa Google.

Segundo o jornal inglês [The Guardian](#), Lauren tentou atravessar uma estrada estadual sem passeio para pedestres, à noite, e foi atingida por um carro, em 19 de janeiro de 2009. Ela alega ter seguido as indicações do site Google Maps.

O advogado Allen Young entrou com a ação judicial na semana passada. Ele argumenta que o site foi "descuidado e negligente" ao indicar a travessia de uma via expressa. "As pessoas confiam nas instruções (dadas pelo Google Maps). Ela acreditou que era seguro atravessar a pista".

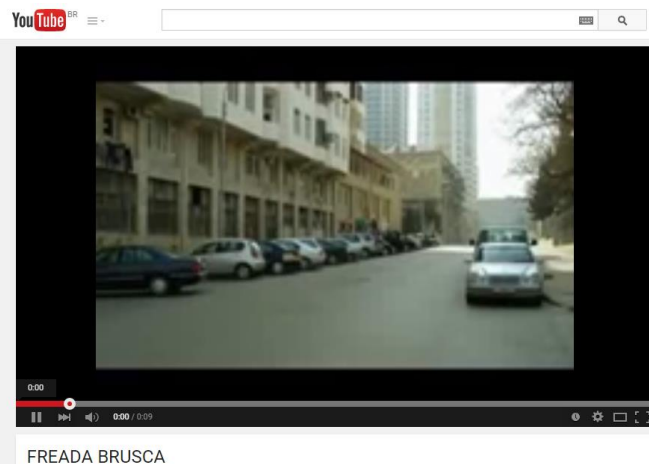
Ao indicar uma rota, o serviço do Google dá um alerta: "Essa rota pode não ter calçadas ou passeio para pedestres". Procurada pelo Guardian, a empresa não quis comentar o caso, que ainda vai dar o que falar.

Os alunos produziram um hipertexto com a notícia original em suporte digital foi criado com hiperlink no título e em The Guardian, o hiperlink leva para a página do jornal inglês com a notícia sobre o processo movido contra a Google. (<http://www.theguardian.com/media/pda/2010/jun/02/google-maps-lawsuit>).



E o hiperlink criado em foi atingida por um carro leva a um hipertexto que proporciona um efeito sonoro ao texto: uma freada brusca de carro (<https://www.youtube.com/watch?v=epnd9K3IeiY>), que faz parte de um vídeo postado no YouTube.

O vídeo não possui relação com a notícia e com esse hipertexto, os autores buscaram uma relação de intertextualidade com outro texto multissemiótico, explorando essa possibilidade da Wiki, ampliando a criação da retextualização digital, o que não seria possível em uma retextualização escrita em papel, como os alunos estão habituados a fazer. Esse recurso foi muito atrativo aos alunos e utilizado por eles em vários textos, pois os mesmos interagem com vídeos e áudios nas Redes Sociais, inclusive os produzindo



Os autores deste texto fizeram uma inserção no texto em “ No site da Revista Super Interessante esse caso é mostrado como um dos 16 casos mais bizarros da História”, criando um hiperlink com a

página da Revista Super Interessante (<http://super.abril.com.br/comportamento/os-16-processos-judiciais-mais-bizarros-da-historia>), que cita o acontecimento do texto base e mais 15 casos que estão na Justiça, por motivos incomuns. Traçaram aqui uma interatividade com um texto informativo, agregando mais informações a notícia.



Atropelada pelo Google

Em 2009, a americana Lauren Rosenberg buscou no Google Maps o melhor caminho para fazer a pé. Foi atropelada e agora processa a empresa em US\$ 100 mil, pois o site não informou que a rua não tinha calçada. O Google diz que a informação estava disponível - mas Lauren alega que, no Blackberry dela, ficou ilegível. "No Brasil, há processos movidos por motoristas induzidos pelo GPS a entrar em favelas", conta Fornassari.

Já a imagem inserida foi a indicação do Google Maps (<http://searchengineland.com/court-dismisses-google-walking-directions-lawsuit-claims-82312>), quando digitado o endereço onde Lauren queria ir.

Texto 2

The image shows a screenshot of a Wikia page. The header includes the Wikia logo and navigation links like 'Wiki Activity', 'Random page', 'Videos', 'Photos', and 'Forum'. The page title is 'Grupo 7'. There are social media icons and a note that says '4 PAGES ON THIS WIKI'. Below the title, there's an 'Edit' button and a 'Comments' box. The main text of the page discusses a woman being hit by a car and suing Google Maps. It mentions that in the US, almost anything can lead to a lawsuit, and this case involves Lauren Rosenberg, a victim of a hit-and-run in Utah. The text also mentions that she wants \$100,000 from the driver, Patrick Harwood, and from Google. At the bottom, there's a quote from The Guardian newspaper, with the Google and The Guardian logos visible.

Ao indicar uma rota, o serviço do Google dá um alerta: "Essa rota pode não ter calçadas ou passeio para pedestres". Procurada pelo Guardian, a empresa não quis comentar o caso, que ainda vai dar o que falar.

O Estado de São Paulo, 06 de junho de 2010

O ESTADO DE S. PAULO

O hipertexto com a veiculação da notícia original em suporte virtual foi criado na marca de suporte e data O Estado de São Paulo, 06 de junho de 2010 (<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,mulher-e-atropelada-e-poe-a-culpa-no-google-maps,562346>)

Em “Estado de Utah” (<https://pt.wikipedia.org/wiki/Utah>), o hipertexto criado foi a página da Wikipedia com as informações e localização sobre o estado americano.

The screenshot shows the Wikipedia page for 'Utah' in Portuguese. The page title is 'Utah' and it includes a navigation bar with options like 'Ler', 'Editar', and 'Ver histórico'. The main text describes Utah as one of the 50 states of the United States, located in the western part of the country. It mentions Salt Lake City as the capital and largest city, and describes the state's economy, which is diversified, including manufacturing, technology, and agriculture. The page also features a sidebar with navigation links and a box with the state's coat of arms and motto.

E em “The Guardian”, o hipertexto leva a página inicial do jornal e esse foi o único texto que como imagens foram utilizados os logos dos jornais citados.

Texto 4

Grupo 8



[Edit](#) [Comments](#)

== Mulher é atropelada e põe a culpa no [Google Maps](#) ==

Nos Estados Unidos, quase tudo pode render uma ação judicial. O processo movido pela americana Lauren Rosenberg, vítima de um atropelamento em uma rodovia no Estado de Utah, seria mais um caso de reparação por danos, mas ela quer receber **US\$ 100 mil (cerca de R\$ 183,5 mil)** não só do motorista que a atingiu, Patrick Harwood, mas também da empresa Google.

==Segundo o jornal inglês [The Guardian](#), Lauren tentou atravessar uma estrada estadual sem passeio para pedestres, à noite, e foi atingida por um carro, em 19 de janeiro de 2009. Ela alega ter seguido as indicações do site Google Maps. ==

O advogado Allen Young entrou com a ação judicial na semana passada. Ele argumenta que o site foi "descuidado e negligente" ao indicar a travessia de uma via expressa. "As pessoas confiam nas instruções (dadas pelo Google Maps). Ela acreditou que era seguro atravessar a pista". == Ao indicar uma rota, o [serviço do Google](#) dá um alerta: "Essa rota pode não ter calçadas ou passeio para pedestres". Procurada pelo Guardian, a empresa não quis comentar o caso, que ainda vai dar o que falar. ==

[Edit](#)

== [O Estado de São Paulo, 06 de junho de 2010](#) ==

O hipertexto em “Google Maps” (<https://www.google.com.br/maps>) traz a página inicial e como o mesmo localiza onde o usuário está inicialmente, neste caso, a cidade de Marília, como mostrado em outro texto.

Em “US\$ 100mil (cerca de R\$ 183, 5 mil)”, o hipertexto selecionado é uma página de economia da UOL (<http://economia.uol.com.br/cotacoes/>), para a realização da conversão de dólares em reais, mobilizando um novo caminho de leitura, como estratégia de expansão de leitura, fora da notícia.

O hipertexto seguinte foi a página inicial do The Guardian e em “ Ela acreditou que era seguro atravessar a pista”, o hipertexto criado leva para a página de uma revista

eletrônica de tecnologia chamada Meio Bit (<http://meiobit.com/66517/tecnologia-e-boa-mas-bom-senso-e-ainda-melhor/>), com um texto intitulado Tecnologia é boa, mas bom senso é muito melhor, que discute a eficácia dos GPS e do Google Maps, citando como exemplo, o que aconteceu com Lauren Rosenberg. Ao selecionar esse hipertexto, apesar de estar diretamente ligado a notícia do texto base, o hipertexto demonstra uma criticidade sobre a notícia e coerência com frase selecionada para o link, pois não era uma palavra chave com uma definição única.



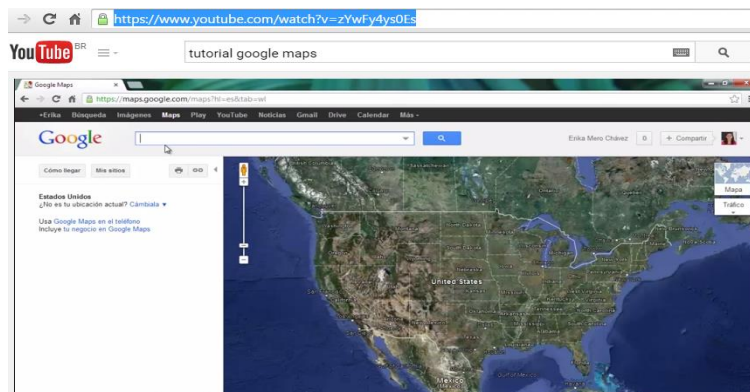
Tecnologia é boa, mas bom senso é ainda melhor

Por *Rodrigo Ghedin* em 31 de maio de 2010 - 33 comentários

Cercados de tecnologia, hoje fazemos uso dela em boa parte do tempo, na maioria dos casos para facilitar atividades que, antes mesmo dos avanços dos quais hoje usufruímos, já realizávamos. Um belo case para ilustrar esse ponto é o do GPS. Todo mundo dava um jeito de se localizar numa cidade estranha, fosse perguntando para estranhos o caminho, fosse na base da (burra) tentativa-e-erro. Com GPS, Ovi Maps, Google Maps e outros programas do gênero, nos sentimos em casa em qualquer cidade do mundo, basta ela estar presente no programa utilizado.

Mas nem o melhor GPS do mundo salva as pessoas de sua própria falta de bom senso. Exemplos são vários, e hoje analisaremos mais um. Lauren Rosenberg usou o **Google Maps** do seu Blackberry para traçar um percurso, a ser feito a pé, até um local qualquer que ela queria ir. O programa fez seus cálculos, e então apontou uma rota não muito segura para pedestres: **uma rodovia sem calçada**. Aqui é onde o bom senso (ou uma simples análise prévia do ambiente) deveria entrar em ação, mas Lauren confiou no Google e se aventurou na avenida. Foi atropelada.

Em “o serviço do Google”, o hipertexto criado foi um tutorial do Google Maps em vídeo no YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=zYwFy4ys0Es>), trazendo uma multissemiótica e intertextualidade para a retextualização digital.



A notícia original em suporte virtual e neste texto, foi criado na marca de suporte e data O Estado de São Paulo, 06 de junho de 2010 (<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,mulher-e-atropelada-e-poe-a-culpa-no-google-maps,562346>)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo buscou afirmar a necessidade de eventos e práticas de Letramento digital na escola, nas aulas de Língua Portuguesa, com a leitura e escrita de hipertextos e gêneros digitais e como essas práticas podem contribuir aprimorando as competências leitora e escritora dos alunos.

Para tal, desenvolveu-se uma Sequência Didática com alunos de 9º ano de uma escola pública de Marília- SP, com um trabalho de retextualização digital, envolvendo a produção de hipertextos, em uma plataforma Wiki. Analisamos as diferenças entre os textos hipertextuais e os impressos convencionais, os novos fatores de textualidade do hipertexto, as estratégias utilizadas pelos alunos para a retextualização do texto impresso para o digital e como essas características e estratégias da produção hipertextual, favorecem o desenvolvimento das capacidades de linguagem do aluno, numa sociedade altamente tecnológica, em que as formas de comunicação e interação se transformam o tempo todo.

Com essas transformações e ampliação ao acesso à Internet e mídias digitais, e principalmente, com a velocidade em que temos acesso à informação, faz-se necessário que a escola, principalmente as aulas de Língua Portuguesa, porque a linguagem e a comunicação se modificam na mesma velocidade, adaptem-se e modifiquem-se.

Com base nos resultados dessa pesquisa, afirmamos a necessidade do trabalho com os multiletramentos e letramento digital na escola. Por meio da Sequência Didática aplicada, com a utilização de hipertextos para a produção de retextualização digital, percebemos que os alunos nunca haviam utilizado os gêneros digitais sob essa perspectiva. Eles os conheciam, porém como usuários, de forma até intuitiva, mas nunca haviam feito uma reflexão como texto, como gêneros, como são produzidos, suas características, seus usos, suportes e suas possibilidades de interação e circulação.

A Sequência Didática realizada contemplou um trabalho de desenvolvimento das competências leitora e escritora, de forma a ampliar as possibilidades de leitura e escrita. Os alunos puderam pesquisar, ler e selecionar informações imediatamente, para a reescrita digital do texto base, com a seleção e produção de hipertextos, multimodais e multissemióticos.

Os textos produzidos foram retextualizados digitalmente, com novos caminhos de leitura, principalmente com ampliação de repertório sobre o assunto, traçados inicialmente pelo produtor e ampliado pelo leitor/navegador, porém não foram trabalhadas todas as possibilidades de criação dentro da plataforma Wiki e de retextualização digital, pois tiveram dificuldade com a plataforma, por não conhecê-la, mas também em como realizar a pesquisa, onde pesquisar, o que selecionar.

A Wiki é apenas uma das ferramentas que podem ser utilizadas nas aulas para produção de textos em suporte digital. Nessa pesquisa pudemos ver que após os alunos se apropriarem de algumas das funções da Wiki, esta se mostrou uma facilitadora na produção de hipertextos e para a retextualização digital.

Estes alunos apresentam dificuldades com leitura e produções de textos e nem sempre todos realizam as atividades propostas, porém todos realizaram a retextualização digital proposta, mesmo apresentando dificuldades. O fato de imediatamente poder pesquisar sobre os assuntos, ampliando seu próprio repertório de leitura e conhecimento sobre o assunto tratado no texto base, para após selecionar os links para produzir hipertextos, foi um facilitador e um embasamento para a produção. E a escrita em suporte digital, mostrou-se mais atrativa, pois ampliaram-se as possibilidades de produção de texto com multitextos verbais, imagens, sons, vídeos, links e a rapidez com que se pode corrigir um erro, o que não ocorre nas propostas de produções textuais corriqueiras na escola.

Como esta foi a primeira vez que esta turma teve contato com o estudo de gêneros digitais e de uma produção digital, consideramos satisfatórias as produções realizadas por eles, pois foram dentro da Sequência Didática proposta, com maior participação e compreensão do que nas atividades de retextualização convencional que eles já realizaram.

Os alunos além de produzirem hipertextos, puderam refletir criticamente sobre o processo de produção, sobre o contexto digital e as interações que eles participam

ativamente, porém antes apenas como usuários e não se posicionavam criticamente, o que passaram a fazer durante a atividade e na produção final.

Este foi o primeiro evento de letramento digital que eles alunos participaram. Os eventos relacionados ao letramento digital propiciam dessas novas formas de discursos, os alunos adquiram e aprimorem competências que lhes possibilitem fazer uma leitura do contexto e da forma como o discurso eletrônico está presente na sua vida cotidiana, para fazer uso dele de modo produtivo, crítico e autônomo.

Este estudo mostra o caráter inovador do hipertexto na atividade de leitura e escrita bem como apontaram o desafio da produção de sentido. O hipertexto como uma materialização traz a emergência no desenvolvimento de habilidades específicas para a leitura e escrita de texto na Internet

O hipertexto foi aqui uma inovação para a prática didático-pedagógica na escola, devido à contribuição para a aprendizagem do estudante, uma vez que a leitura não linear apresentou subsídios para pesquisar e aprender o conteúdo escolar e também aprender a ler e interpretar de uma nova maneira, ou seja, aprender a construir o próprio conhecimento.

De acordo com Xavier (2009), alguns autores, considerando o hipertexto como uma ferramenta de aprendizagem, afirmam que ele transfere aos estudantes muito mais responsabilidade e autonomia das informações que acessam e constroem, uma vez que propicia aos alunos um ambiente adequado para a exploração e para a autodescoberta de saberes.

Por essa razão, defendemos o multiletramentos e o letramento digital como alternativa para a formação de um leitor/navegador que tenha condições de compreender e usar a linguagem mediada pela tecnologia. Mudaram a concepção de texto e de leitura e assim devemos explorar a natureza do hipertexto, compreender o papel das múltiplas linguagens e reconhecer novos gêneros textuais e digitais para redefinirmos o papel de leitor/escritor nas práticas sociais atuais.

Diante de tudo que foi exposto, vê-se a grande necessidade das aulas de Língua Portuguesa utilizarem as novas tecnologias, não apenas como um suporte de atividades, mas sim como a transformadora da linguagem, de comunicação e de interação, reconhecer não somente o estudo dos gêneros convencionais, mas que se abra aos gêneros digitais e seu funcionamento, reconhecendo a língua em transformação. Pois,

ler e escrever na sociedade tecnológica e interagir nela, é uma realidade que vai além da escola e não vem sendo trabalhado nela.

Assim, esta pesquisa pretende mostrar-se como um trabalho que contribua para se pensar mais profundamente nas atividades de leitura e escrita propiciadas por essas novas tecnologias, dentro do ensino de Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

- DOLZ J; SCHNEUWLY, B. *Gêneros orais e escritos na escola*. Tradução e organização Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004.
- KLEIMAN, Angela B. (Org.). *Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita*. Campinas: Mercado de Letras, 1995.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. 8 reimpressão. Rio de Janeiro: 34, 1999.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. São Paulo: Cortez, 2001.
- ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.
- SOARES, Magda. Pesquisa em educação no Brasil – continuidades e mudanças. Um caso exemplar: a pesquisa sobre alfabetização. *Perspectiva: Revista do Centro de Ciências da Educação – UFSC, Florianópolis*, v. 24, n.2, p.393-417, jul./dez. 2006.
- _____. *Novas Práticas de Leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educação e Sociedade. Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 05.out.2013.
- SNYDER, I. Beyond the hype: reaccessing hypertext. In: SNYDER, I. (ed.), *Page to Screen. Taking Literacy into the Electronic Era*. London and New York, Routledge, 1998.
- XAVIER, Antônio Carlos. Letramento digital e ensino. SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Orgs.). *Alfabetização e letramento: conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- _____. *Hipertexto e Gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- SÃO PAULO (Estado). SEE-SP/CENP. *Proposta Curricular : Ensino Médio/Ensino Fundamental (5a série a 8a série)*. São Paulo, 2008.