



Comunicação
de Pesquisa

Estrabão

Vol. (4): 732- 740

©Autores

DOI: /10.53455/re.v4i1.146



Recebido em: 24/07/2023

Publicado em: 29/12/2023

Multimodalidade e multiletramentos na EMEF Santa Helena: práticas interativas para a docência geografia

Multimodality and multilearning in the State School of Elementary Education Santa Helena: interactive practices for teaching geography

Juliana Souza de Abreu^{1A}, Milena Ilha Lopes e Natália Lampert Batista

Resumo:

Contexto: Multiletramentos é uma abordagem pedagógica que reconhece a diversidade de significados no desenvolvimento de habilidades e competências de leitura e escrita necessárias na sociedade contemporânea. O conceito reconhece que a leitura e a escrita não se limitam apenas a textos impressos, mas incluem diversas práticas comunicativas, como mídias digitais, visualizações gráficas e outras linguagens simbólicas. **Metodologia:** O trabalho em questão teve como objetivo explorar os multiletramentos e aplicar o conceito através da produção de jogos como atividades multimodais. Para isso, utilizaram-se materiais práticos para desenvolver duas atividades: um quebra-cabeça hipsométrico da América do Sul e um jogo de adivinhação sobre os estados do Brasil. Compreendo a importância dos jogos como elemento básico e primário da cultura humana, assim como o potencial de utilizar recursos lúdicos na educação para tornar o aprendizado mais divertido e interativo. A inserção de jogos na sala de aula pode despertar a competitividade, estimulando o engajamento dos alunos. Além disso, explorar as multimodalidades e os multiletramentos na geografia abre novas perspectivas para atividades em sala de aula, permitindo romper com os modelos clássicos e estimular um debate mais amplo e enriquecedor. **Considerações:** Como professores e estudiosos, é nosso papel promover essa discussão e explorar novas abordagens educacionais.

Palavras-Chave: Multimodalidade; multiletramentos; jogos

Abstract

Context: Multiliteracies is a pedagogical approach that recognizes the diversity of meanings in the development of reading and writing skills and competencies necessary in contemporary society. The concept acknowledges that reading and writing are not limited to printed texts alone, but include various communicative practices, such as digital media, visualizations, and other symbolic languages. **Methodology:** The objective of this work was to explore multiliteracies and apply the concept through the production of games as multimodal activities. To do this, practical materials were used to develop two activities: a hypsometric puzzle of South America and a guessing game about the states of Brazil. I understand the importance of games as a basic and primary element of human culture, as well as the potential to use playful resources in education to make learning more enjoyable and interactive. The inclusion of games in the classroom can awaken competitiveness, stimulating student engagement. Furthermore, exploring multimodalities and multiliteracies in geography opens up new perspectives for classroom activities, allowing us to break away from traditional models and encourage broader and more enriching debates. **Considerations:** As teachers and scholars, it is our role to promote this discussion and explore new educational approaches.

Keywords: Multiliteracies, multimodalities, games.

1 - Graduando em Licenciatura em Geografia pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

A - Contato principal: juliana-abreu@outlook.com

Introdução

Ao passo que a humanidade progride, todos os campos precisam modernizar-se, isso deve incluir a escola e sua maneira de ensinar. Acompanhar o mundo moderno, as novas tecnologias e introduzir esse mundo novo, por vezes até mesmo estranho para o professor, é uma das dificuldades encontradas nas multimodalidades e multiletramentos. Esse é o desafio: adaptar-se a este novo modo de transmitir o conhecimento, integrando muitos meios que antes não eram vistos como alternativa e buscando aproveitar ao máximo todas as possibilidades que as multimodalidades e multiletramentos podem nos oferecer. Para Cope e Kalantzis (2020):

A escrita já foi a principal maneira de construir significados em diferentes épocas e lugares. Cada vez mais, os modos grafocêntricos de significado podem ser complementados ou substituídos por outras formas de cruzar o tempo e a distância, como gravações e transmissões orais, visuais, auditivas, gestuais e outros padrões de significado. Isso quer dizer que uma pedagogia voltada ao ensino de leitura e escrita precisa ir além da comunicação alfabética, incorporando, assim, a essas habilidades tradicionais as comunicações multimodais, particularmente aquelas típicas das novas mídias digitais. (p. 20)

No ano de 1996 foi então idealizado um movimento educacional chamado de “pedagogia de multiletramentos” que foi elaborado pelo Grupo de Nova Londres (New London Group) - NLG. A proposta veio para reformular a pedagogia no mundo contemporâneo, visto a necessidade de uma expansão das técnicas usadas anteriormente. É preciso entender que as diferentes formas de comunicação, a multiplicidade cultural e inúmeras linguagens presentes no século XXI trazem à tona a demanda do saber sobre as variadas formas de entendimento da multimodalidade.

Dentro das multimodalidades e multiletramentos, trabalhamos com diferentes formas de letrar, ampliando o repertório do lúdico na sala de aula. Neste projeto foi utilizado os jogos como ferramenta pedagógica, utilizando pensamentos de Johan Huizinga em seu livro *Homo Ludens* para entender as concepções de jogo. O jogo é uma categoria essencial e primária da vida, assim como o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*). Nesse viés, Huizinga (2008) o *Homo ludens* é a ludicidade na vida do ser humano, sendo esta uma característica básica do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Para o conceito de jogo utilizamos Huizinga e Kishimoto trazendo jogos como algo estimulante e prazeroso, aliado ao desenvolvimento de habilidades para contornar diversos tipos de situação que podem ser simuladas através dos jogos. Para Kishimotoem (1994):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.” (p.33)

Analisando este conceito pode-se perceber algumas características que são essenciais para entendermos o jogo. As principais características são o fato de o jogo ser algo livre, mas ao mesmo tempo tem suas regras. O jogo é algo que pode ser usado para evadir da realidade, mas também pode se utilizar da realidade de maneira lúdica, ao passo de que se torna mais atrativo para as crianças, gerando tanto adrenalina e tensão, quanto euforia e prazer. Esses sentimentos atrelados à educação podem contribuir com o aprendizado e o foco dos estudantes.

Cope & Kalantzis (2003) definem multimodalidade como a capacidade de um texto de juntar várias linguagens, além da linguagem verbal. Isso quer dizer que ela traz consigo diferentes formas de linguagem e de comunicação, ou seja, que é necessário construir uma relação entre o textual, comportamental, áudio, visual e o espacial. Já quando falamos de multiletramentos podemos demonstrar que a diversidade é o ponto central. As diferenças, tanto linguísticas quanto culturais, carregam consigo a ideia de multiculturalismo e isso nos mostra como a escala local-global-local pode estar intrinsecamente conectada.

Nesse viés, a pedagogia dos multiletramentos, a partir do trabalho com as multiculturalidades e as

diferenças, está atrelada à formação do cidadão, do pensamento crítico e da visão social como um todo. Dessa forma, para Tanzi Neto et al. (2013), diversos fatores devem estar ligados ao aprendizado do educando, todavia, os fatores voltados para a constituição das identidades, de ordem subjetiva, devem ser prioridades. Esse pensamento é importante pois, ao ser posto em prática, leva os educandos a atingirem percepções conscientes, sobre cultura e identidade, fazendo com que as linguagens multi letradas sejam também, aliadas da formação do ser social.

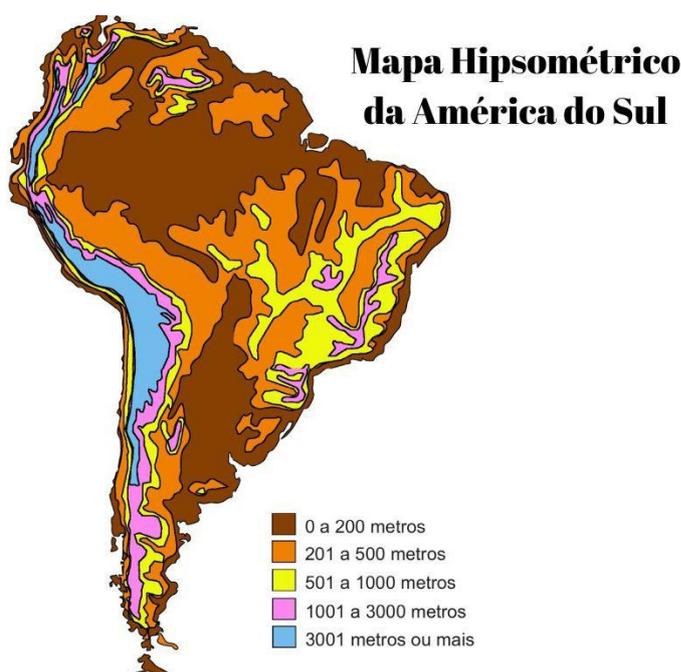
Este trabalho tem como objetivo geral relatar a aplicação de recursos didáticos multimodais e lúdicos na EMEF Santa Helena. Tendo como objetivos específicos Aprender a utilizar as multimodalidades e os multiletramentos na disciplina de Geografia e Realizar uma atividade prática relacionando o que foi aprendido em sala de aula.

Metodologia

Para a produção deste trabalho, foram utilizados, além do embasamento teórico, materiais práticos para a produção de jogos como atividade multimodal, no qual foi feita uma aplicação em um circuito pedagógico na Escola Municipal de Ensino Fundamental Santa Helena. Foram então produzidas duas atividades para a aplicação, sendo elas divididas da seguinte maneira: **Quebra-cabeça hipsométrico da América do Sul** e um **Jogo de adivinhação “Quem sou eu? Estados do Brasil”**.

Para a primeira atividade, a proposta seria produzir um jogo unindo a Geografia física com a ludicidade, pensamos então em produzir um quebra cabeça da América do Sul, usando sua Hipsometria, em que os alunos pudessem montar as peças e aprender a identificar as diferentes altitudes e os locais mais altos e mais baixos da América do Sul. Nesse viés, foram utilizados mapas hipsométricos na construção do material, no qual demonstrava as altitudes da América do Sul, desde as partes mais baixas, que seriam as planícies, até as partes mais altas que seriam as montanhas, como a Cordilheira dos Andes. (Figura 1). Os mapas hipsométricos são um importante recurso didático que utiliza as cores para definir o estudo do relevo, ou seja de sua elevação. Foi utilizado um sistema de legenda para identificação das cores relacionadas com suas respectivas altitudes, dessa forma, ao observar a legenda é possível montar o quebra-cabeça. Acreditamos que através da construção de jogos se torna mais interativo o aprendizado de alguns conteúdos, potencializando a construção de um engajamento dos estudantes para com a atividade proposta.

Figura 1- Mapa Hipsométrico da América do Sul



Para a construção prática foi utilizado papel E.V.A. nas cores marrom, laranja, amarelo, rosa e azul, respectivamente, sendo estas as cores da legenda em ordem crescente. Para o quebra-cabeça funcionar, cada uma das cores deve representar uma altitude, sendo assim, utilizando impressão de moldes do mapa hipsométrico de cada uma das altitudes, separadamente em folhas A4, recortamos os moldes e colamos em folhas de E.V.A., posteriormente, recortamos o E.V.A no formato do molde para que pudéssemos realizar a montagem do quebra cabeça.

No total foram produzidos dois quebra- cabeças, um que foi utilizado como exemplo, que no momento da aplicação ficaria exposto para melhor visualização dos estudantes, e o outro foi o mapa definitivo utilizado como proposta de jogo, desafiando os estudantes a realizar a montagem do quebra-cabeça. Na Figura 2 abaixo é possível visualizar a etapa de produção do jogo, com os moldes dispostos sobre a mesa e o E.V.A. sendo recortado.

Figura 2- Construção do Quebra-cabeça Hipsométrico



Fotografia das autoras(2023)

Para a segunda atividade a proposta foi relacionar a geografia humana com a geografia tecnológica, utilizando a cultura e as características de cada estado como a parte humana, já para a parte tecnológica utilizamos da cartografia, no aspecto do reconhecimento dos estados, demarcando sua localização. A proposta era selecionar elementos culturais e característicos que contemplariam no aprendizado da cultura dos estados brasileiros e da valorização da mesma. Este é um jogo dividido em duas partes, a parte digital e parte física, a parte física consiste em um mapa do Brasil, no qual está visível os estados, e em peças com as gírias de cada estado, que foram produzidas para serem colocadas como pontos de referência em cada estado, conforme o decorrer do jogo.

Essas peças funcionam como bandeiras de localização, sua base foi produzida com argila para que a bandeira possa ficar em pé, em cada peça encaixamos uma bandeira, utilizando um palito de churrasco para fixar. Ao todo são 27 bandeiras que representam a gíria mais utilizada nos estados e também no Distrito Federal. Utilizamos as gírias como principal elemento cultural, pois o Brasil tem uma diversidade enorme de linguagem, possuindo origens diversas e com palavras no vocabulário que foram se transformando ao longo das décadas,

dessa maneira, cada estado e região possui sua maneira de falar, assim como um sotaque diferente. Seguindo o pressuposto de que esses elementos culturais são essenciais para a construção do ser social, relacionamos a cultura com a ludicidade e produzimos o jogo “Quem sou eu? Estados do Brasil”.

Na Figura 3 é possível observar o mapa utilizado e também as peças das bandeiras, cada peça consiste em um gíria, que juntamente com as dicas, auxiliam o jogador a identificar o estado representado.

Figura 3- Mapa do Brasil com as peças do jogo “Quem sou eu? Estados do Brasil”



Fotografia das autoras(2023)

Para a parte digital foram produzidos slides na plataforma Canva¹, como se fossem cartas de um jogo, em cada slide está presente na parte superior a gíria mais utilizada em cada estado e também foram utilizadas dicas no formato de imagens, com comidas típicas, pontos turísticos, elementos culturais, entre outros. Além disso, também foram utilizadas dicas em formato de frases com aspectos históricos ou/curiosidades sobre o estado em questão, para que os estudantes tivessem diferentes recursos tanto para agregar seu conhecimento pessoal com características de cada estado, quanto para terem facilidade em avançar na proposta do jogo. Para descobrir o estado, os estudantes poderiam pesquisar pelas dicas, com o intuito de utilizar a internet como ferramenta passível de uso em sala de aula. Com objetivo de incentivar os alunos a engajarem na atividade através do uso da tecnologia, que é algo recorrente no cotidiano.

Na figura 4 e 5 estão presentes exemplos de dois estados, e seu layout no jogo, lembrando que ao total são 26 estados mais o Distrito Federal e que todos estão no jogo. Utilizando o exemplo da Figura 4 os estudantes poderiam utilizar as dicas e pesquisar por exemplo “Em que estado se localiza o Capitólio?” ou “Qual estado possui a capital Belo Horizonte?” ou até mesmo “Qual estado é o maior produtor de café do Brasil?” e assim chegariam na resposta que neste caso é Minas Gerais.

Figura 4 - Dicas dos estados brasileiros (Layout do jogo)

◆ Uai ◆



Pão de queijo



Capitólio

DICAS

- É o maior produtor de café do Brasil;
- 4 dos 14 Patrimônios Culturais da Humanidade reconhecidos pela Unesco estão nesse estado
- Sua capital é Belo Horizonte

¹ Canva é uma plataforma digital para a produção de conteúdo. Disponível em: <https://www.canva.com/>

O jogo foi constituído em duas etapas, foram feitos dois slides de cada estado, um sendo o principal, que seria utilizado na partida do jogo, e o outro contendo a resposta da partida, no caso o estado em questão. Abaixo na Figura 5 é possível observar o segundo slide do estado do Rio de Janeiro que é o referente a resposta

Figura 5 - Dicas dos estados brasileiros (Layout do jogo)



Resultados e discussão

O jogo “Quem sou eu? Estados do Brasil”² se propôs a fazer uma conexão com a multimodalidades e multiletramentos e acreditamos que conseguimos desempenhar plenamente o que nos foi proposto. Os educandos da escola Santa Helena, localizada em Santa Maria- RS, foram bem receptivos e engajaram-se em participar da dinâmica e isso foi muito gratificante para nós, as autoras.

A proposta de aplicação teve várias versões, até que conseguimos chegar em alguma que fosse atrativa e ao mesmo tempo conseguisse comportar multimodalidades, multiletramentos, Geografia Física e Humana. Ao passo que nosso jogo foi desenvolvendo-se percebemos a necessidade de acrescentar algumas dicas de conhecimentos gerais para o jogo ficar mais dinâmico e interativo. Isso mostrou-se muito efetivo pois as crianças e adolescentes acharam muito divertido, e queriam cada vez mais acertar o estado da vez.

A utilização das gírias como ponto central do jogo foi de suma importância e proposital, pois sabemos que o Brasil possui grande extensão territorial e isso acaba influenciando na maneira como cada estado desenvolveu suas gírias. Ao utilizar as gírias e relacionar com o estado conseguimos demonstrar o multiculturalismo e sendo assim, relacionar-se com as multimodalidades. Para Rojo (2012), a multimodalidade não é apenas a soma de linguagens, mas a interação entre linguagens diferentes em um mesmo texto.

Como já dito anteriormente, cada vez mais precisamos nos empenhar e usar de artifícios que antes não eram utilizados. Com o grande desenvolvimento da internet e com ela cada vez mais disseminada entre as pessoas do mundo todo, torna-se muito difícil não tê-la dentro da sala de aula. E graças a utilização da internet as aulas ficaram mais comunicativas e dinâmicas, cabendo ao professor apoderar-se dessa ferramenta e trazê-la para dentro de sua aula.

Ao confeccionar este trabalho utilizamos de muitas ferramentas que antes não estavam disponíveis, como o Canva, mas ao mesmo tempo que utilizamos de novos instrumentos e não deixamos de trazer materiais que são utilizados a muito tempo como o mapa físico. O fato de conseguirmos aproximar essas duas formas de fazer

² Jogo “Quem sou eu? Estados do Brasil” Disponível em: https://www.canva.com/design/DAFkTsWP5yg/UUQcXzjUMr_DPn4unMwrAw/watch?utm_content=DAFkTsWP5yg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink.

geografia nos mostra como o multiletramentos e multimodalidades podem ser utilizados no desenvolvimento de atividades com os educandos.

Abaixo é possível visualizar os estudantes jogando o Quebra-cabeça Hipsométrico (Figura 6) a atividade foi realizada de maneira positiva com o proposto, os estudantes engajaram no jogo e se divertiram montando, ao passo que ficaram muito curiosos, realizando diversas perguntas e comentários sobre a atividade e questionando sobre como funciona a altitude e relacionando as diferenças de como é a vida em cada região da América do Sul.

Sobre o jogo “Quem sou eu? Estados do Brasil” os estudantes também engajaram positivamente na atividade, porém, demoraram um pouco para compreender que deveriam utilizar a internet para realizar a pesquisa, queriam conseguir a resposta adivinhando. Contudo, ao decorrer do jogo conseguiram realizar a atividade e se divertiram jogando. Os estudantes também pontuaram ao final das duas atividades que gostaram da proposta e que aprendem muito mais rapidamente quando o conteúdo é apresentado de maneira dinâmica e lúdica, como com jogos.

Figura 6- Fotos da aplicação do projeto na escola Santa Helena



Fotografia das autoras(2023)

Considerações Finais

Por fim, retomando o que foi estudado por Huizinga, os jogos estão presentes na cultura humana desde sua origem, sendo estes um elemento básico e primário da vida. Na perspectiva da educação, os jogos são recursos que podem ser muito bem aproveitados pelos professores, podendo adaptar seus conteúdos utilizando o lúdico e o real em um ambiente divertido e interativo.

Ao passo que os jogos são inseridos na sala de aula, conseguimos despertar a competitividade, pois desde sempre nós humanos carregamos conosco essa vontade de

ganhar, de sermos os melhores, demonstrar força e agilidade. Isso pode ser facilmente visto em competições esportivas, demonstrando o interesse humano pela competição, o que pode ser utilizado como motivação para o engajamento com os jogos.

Estudar as multimodalidades e os multiletramentos no âmbito da geografia, se ampliam as alternativas de atividades que podem ser aplicadas em sala de aula, trazendo novas perspectivas ao letramento. Visto isso, cabe a nós professores e estudiosos do assunto trazer a tona essa discussão e com isso conseguiremos romper os modelos clássicos da Geografia e abrir um debate para além dos livros didáticos.

Créditos

Milena Ilha Lopes: Redação – rascunho original e final, observação e entrevistas; Juliana Souza de Abreu: Redação – rascunho original e final, observação e entrevistas; Natália Lampert Batista: supervisão e revisão crítica.

Referências

Cope B., Kalantzis M. (2003) *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures (Literacies)*. 2a ed. Editora Routledge.

Huizinga, J. (2020). *Homo Ludens*. 9a ed. Editora Perspectiva LTDA.

Kishimoto, T. M. (1994) *O Jogo e a educação infantil*. 1a ed. Cengage Learning Brasil

Rojo R. (2017, 1 de Janeiro). Entre plataformas, odas e protótipos: Novos Multiletramentos em tempos de web2. *The ESPECIALIST*. <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32219/23261>

Spode P. L., Nyland, V., Rizzatti M., & Batista N.L (2022) Multiletramentos, ensino de Geografia e Lugar: aplicações e possibilidades. *Revista ensino de Geografia (Recife)*, vol. 5, 117-137. <https://periodicos.ufpe.br/revistas/ensinodegeografia/article/view/253105>

Rojo, R. (Org) (2013). *Escol conectada os multiletramentos e as TICS*. Parábola.