

PLATAFORMA DIGITAL DOS MULTILETRAMENTOS: LITERATURA E TECNOLOGIA NO ENSINO MÉDIO DO IFB

PLATAFORMA DIGITAL DE LA MULTIALFABETIZACIONES: LITERATURA Y TECNOLOGÍA EN EL BACHILLERATO DEL IFB

PROF. DR. JOSUE DE SOUSA MENDES¹

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

josue.mendes@ifb.edu.br

WYNNE NAGRATH SOUSA OLIVEIRA²

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

wynne.nagrath@gmail.com

LUCAS HIPÓLITO PESSOA DE MELO³

INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA

lucashipolito52@gmail.com

Resumo: O projeto “Plataforma digital dos multiletramentos: literatura e tecnologia no ensino médio do IFB” propôs a construção da ferramenta digital *Multiletramentos*, a fim de (re)criar novas (re)leituras e (re)escritas baseadas em momentos interativos, criatividade cognitiva, percursos autorais e competência tecnológica. A metodologia ativou as “cirandas dialógicas” para a produção dos sentidos do texto, mesclando o método tradicional de ensino e os jogos digitais, aproximando o leitor da geração “Millenials”. Nelas, o leitor faz uma leitura mediada, de forma oral, impressa ou digital; em seguida, desenvolve percursos de leitura e escrita, utilizando técnicas variadas, para validação de seus pares. Por fim, especialistas de informática ensinam como migrar essas ideias para os artifícios digitais dos multiletramentos, de modo lúdico e criativo. O presente artigo retrata a concepção da ferramenta *Multiletramentos*, aplicada a estudantes do Ensino Médio Integrado à Informática do Instituto Federal de Brasília, *campus* Brasília, sob a orientação dos alunos de licenciatura, em três momentos: Cirandas Dialógicas, Cartas com Café e Contos Machadianos.

Palavras-chave: Multiletramentos. Plataforma de leitura e escrita. Informática aplicada. Gamificação.

Resumen: El proyecto “Plataforma digital de la multialfabetizaciones: literatura y tecnología en el bachillerato del IFB”, planteó la construcción de la herramienta digital *Multialfabetizaciones*, con el fin de (re)crear nuevas (re)lecturas y (re)escrituras a partir de experiencias interactivas, momentos, creatividad cognitiva, trayectorias autorales y competencia tecnológica. La metodología activó las “cirandas dialógicas” para la producción de significados de textos, mezclando el método de enseñanza tradicional y juegos digitales, acercando al lector a la generación “Millenials”. En ellos, el lector realiza una lectura mediada, de forma oral, impresa o digital; luego, desarrolla caminos de lectura y escritura, utilizando diferentes técnicas, para la validación de sus pares. Finalmente, expertos informáticos enseñan cómo migrar estas ideas a los artificios digitales de multialfabetizaciones, de una forma lúdica y creativa. Este artículo retrata la concepción de la herramienta *Multialfabetizaciones*, aplicada a estudiantes de Enseñanza Media Integrada a la Informática del Instituto Federal de Brasilia, *campus* Brasilia, bajo la orientación de estudiantes de pregrado, en tres momentos: Cirandas Dialógicas, Cartas con Café y cuentos Machadianos.

Palabras clave: Multialfabetizaciones. Plataforma de lectura y escritura. Informática aplicada. Gamificación.

¹ Coordenador do projeto “Artifícios dos multiletramentos: desenvolvimento de plataforma digital”.

² Ex-aluna do curso técnico em Comércio e bolsista do Fábrica de Ideias Inovadoras (FABIN).

³ Ex-aluno do curso tecnólogo em Sistema para Internet e bolsista do Fábrica de Ideias Inovadoras (FABIN).

1. A IDEIA DA PLATAFORMA MULTILETRAMENTOS

A educação passa por mudanças profundas influenciadas pelo desenvolvimento social e pelos meios tecnológicos; há um universo de renovação permeando os diversos contextos educacionais. Exemplos são a criação de ferramentas, a partir do surgimento da Internet, constantemente transformadas e adaptadas ao meio acadêmico. Mais recentemente, por força da pandemia da Covid-19, acelerou-se esse processo, fazendo surgir diferentes plataformas digitais de ensino-aprendizagem, especialmente para incorporar o ensino remoto emergencial.

Observando-se também o processo de leitura e escrita no cotidiano dos estudantes, incorporar novas abordagens faz esses alunos vivenciarem variados modos de recepção dos textos a que têm acesso. Nesse sentido, a Pedagogia dos Multiletramentos, segundo ROJO e MOURA (2012), contribui, por abranger atividades de leitura crítica, análise e produção de textos multissemióticos com enfoque multicultural. Ademais, propõe o diálogo entre áreas do conhecimento, neste caso literatura e informática, o que se vê refletido no termo específico da tecnologia, “artifícios”, para referir-se à elaboração da plataforma digital, na perspectiva dos multiletramentos.

Até o século XX, os livros didáticos impressos e as enciclopédias físicas tinham “poder”, na expressão de CHARTIER (2001: 114), pois “eram portadores de conteúdo, de uma maneira de ler, de uma técnica de leitura e de um paradigma de livro”; eram na verdade os meios auxiliares mais frequentes no ensino. Todavia o acesso a esse material era, geralmente, via biblioteca. A revolução do texto eletrônico (CHARTIER, 2001) ou as transformações do mundo digital fizeram surgir novos equipamentos e suportes: *tablets*, *smartphones*, óculos de realidade virtual, livros digitais (*e-books*).

Acompanhar, porém, esse avanço tecnológico exige investimento e muito tempo de treinamento. Os recursos, sabemos, não estão ao alcance de todos, especialmente dos profissionais da educação, o que significa dizer que o uso de tecnologias no ambiente escolar não é realidade plena, pelo menos na maioria das escolas brasileiras, em especial as públicas. Soma-se a isso a falta de políticas de democratização do acesso às novas metodologias de aprendizado e ensino.

Baseado na necessidade de novas ferramentas de ensino-aprendizagem, foi submetido ao Instituto Federal de Brasília (IFB), por meio de sua Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação (PRPI), o projeto “Artifícios dos multiletramentos: desenvolvimento de plataforma digital”⁴ para a construção da ferramenta digital *Multiletramentos*, como estratégia inovadora de leitura e escrita, com vistas à (re) criação de novas (re)leituras e (re)escritas baseadas em momentos interativos, criatividade cognitiva, percursos autorais e competência tecnológica. Em oficinas, envolvendo leitura e jogos, foi aplicado um experimento a estudantes que possuíam graus diferenciados de senso crítico de leitura. A intenção, além de proporcionar um novo olhar sobre a literatura, era desenvolver habilidades e competências leitoras, para o aperfeiçoamento da leitura e da escrita, gerando curiosidade sobre o processo de produção textual, ao mesmo tempo aproximar os leitores das novas tecnologias.

O Instituto Federal de Brasília conta com uma vasta rede de biblioteca física em todos os seus *campi*, também aberta à comunidade interna e externa, e ainda possui laboratórios de informática disponíveis para uso dos estudantes. Todavia, uma questão sempre instigava: *por que se não ter uma ferramenta na qual o usuário pudesse colocar-se no papel de leitor/autor, com a possibilidade ainda de ter seus textos dispostos em um repositório que poderia ser acessado por outros usuários e até mesmo receber contribuições diversas?*

O propósito da *Multiletramentos* é facilitar o acesso à leitura da literatura de forma dinâmica e, assim, conquistar novos leitores. O desafio é provocar a curiosidade e estimular a imaginação e a criatividade do leitor que dela se utiliza, fazendo com que o leitor vá além do ato de ler, tornando-se também coautor. Assim foi concebida a plataforma *Multiletramentos*⁵ (Fig. 1), pensada em três blocos, os quais seriam desenvolvidos à medida que as testagens demonstrassem usabilidade, aplicabilidade e eficácia. 1º bloco: prototipagem e desenvolvimento inicial [*inception*]; 2º bloco: desenvolvimento da estrutura; 3º bloco: gamificação.

⁴ Edital nº 40/RIFB, de 1º/11/2017 (Programa Institucional de Apoio e Consolidação de Grupos de Pesquisa - Progrupos).

⁵ Agradecimento às professoras doutoras: Jaline Gonçalves Mombach (Cooperação Técnica), Veruska Ribeiro Machado (*campus* Taguatinga) e Rosa Amélia Pereira da Silva (*campus* Brasília), pela parceria frutífera.

Figura 1 - Etapas do Projeto	Figura 2 - Tela de História Completa com Missões
<p style="text-align: center;">Fonte: Multiletramentos</p>	<p style="text-align: center;">Fonte: Multiletramentos</p>

Alguns alunos bolsistas começaram a desenhar a *Multiletramentos*, todavia foi necessária a contratação de uma empresa júnior da Universidade de Brasília para desenvolver a ferramenta, visto que envolvia ambiente web e banco de dados. A Figura 2 exemplifica o estágio inicial da ferramenta que possibilitaria a escrita *on-line* de releituras de obras de domínio público.

Em 2018, o projeto “Artifícios dos multiletramentos: desenvolvimento de plataforma digital” foi contemplado em quatro editais⁶ do IFB para incrementar a *Multiletramentos*, como ambiente de fácil navegabilidade, espaço de interação e ressignificação das linguagens multissemióticas. O desenho levava em consideração a leitura mediada pelo professor e pela tecnologia, em hipertexto e hiperlink, com possibilidades de percursos que o leitor poderia escolher utilizando as técnicas da gamificação. Chegou-se a um *design* de plataforma de interface fácil, simples, moderna e de integração bem criativa, entre os vários artefatos de multiletramentos já produzidos.

Em 2019 e 2020, três outros editais⁷ acataram a *Multiletramentos*, tendo por escopo a leitura e a escrita de gêneros textuais diversos, a partir do mote: *a leitura da literatura é o princípio da escrita*.

É consenso a necessidade de ampliação das competências e habilidades dos leitores para que se

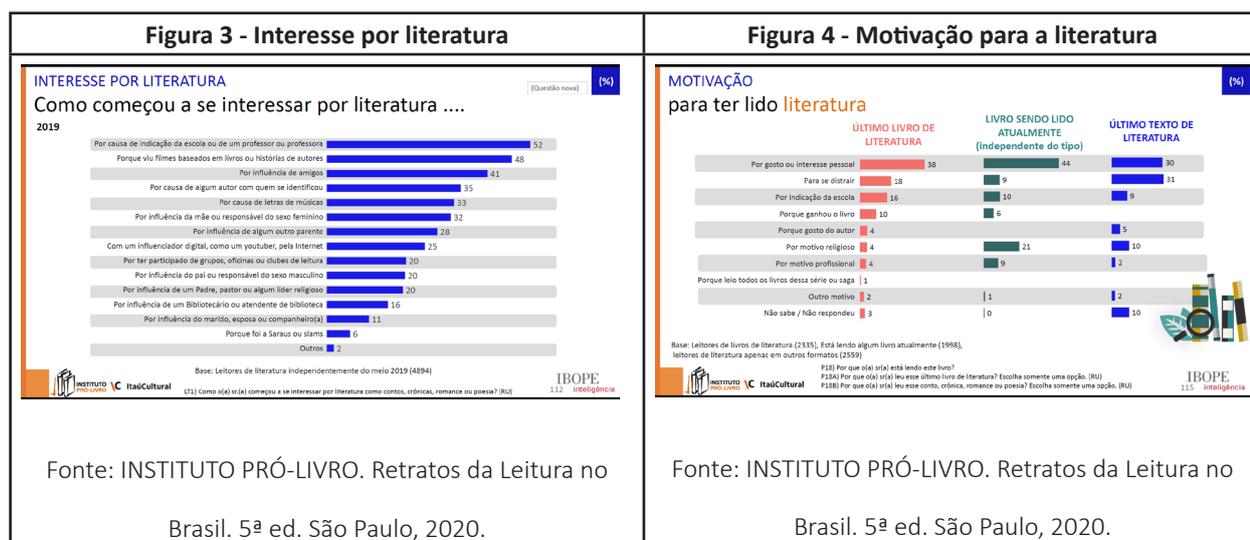
⁶ Criação de plataforma digital dos Artifícios de Multiletramentos (PIBIC_Edital nº 12_RIFB, de 09 de abril de 2018); Desenvolvimento de plataforma digital (PIBITI_Edital nº 11_RIFB, de 09/04/2018); Aprendendo com os artifícios de multiletramentos (PIBIC EM_Edital nº 13_RIFB, de 09 de abril de 2018); Cirandas Dialógicas (Qualific Express 2018 - Edital nº 05/RIFB, de 12 de março de 2018).

⁷ Fábrica de Ideias Inovadoras - FABIN (Edital RIFB Nº 34_2019); Criação visual de plataforma digital para o projeto Artifícios de multiletramentos (PIBIC_Edital RIFB Nº 12_2019 a 2020); Desenvolvimento de plataforma digital para o projeto Artifícios de Multiletramentos (PIBITI_Edital RIFB Nº 14_2019 a 2020).

estabeleçam no mundo como pessoa e compreendam-se diante de si e do seu mundo. Buscou-se, nesse requisito, tornar a leitura uma prática consciente e aprazível, que alcance o público heterogêneo da Rede Federal de Educação Técnica e Tecnológica do Brasil, ao mesmo tempo despertar mais interesse do leitor, uma vez que a leitura ocorreria em ambientes inovadores, construídos nas perspectivas dos multiletramentos.

A opção pelo texto literário se deveu ao fato de que a literatura modela a vida, levando o leitor a ver o mundo não como ele é, mas como nós somos. Talvez essa característica nos ajude a entender por que esses textos perturbam a todos nós de modo tão profundo, fazendo-nos mudar sempre, quando lidos para fins acadêmicos ou de entretenimento. MENDES (2019) defende que o leitor iniciado à leitura da literatura não se sente obrigado a apenas decodificar signos para responder às questões formuladas; a literatura estimula a criatividade. Quando uma criança ganha um livro, cheio de figuras e com pouco texto, e lhe é pedido para contar a história desse livro, praticamente ela recria outra história a partir do que vê ou começa a mostrar sua visão de mundo, em suas próprias palavras.

A mais recente pesquisa Retrato da Leitura no Brasil⁸ fez um destaque, ao sondar o interesse e a motivação pelo texto literário, conforme figuras 3 e 4, mostrando que a influência sobre o leitor advém de variados contextos: escola, filme, amigos, músicas, família, influenciadores digitais etc.



⁸ INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. 5ª ed. São Paulo, 2020. (www.ibopeinteligencia.com)

Com a concepção de que a leitura precede a escrita ou que a escrita é filha da leitura- é possível alguém aprender a ler antes de aprender a escrever (MENDES, 2019)-, a *Multiletramentos* propõe levar essa ideia de interação entre leitor e literatura, intentando desenvolver maior interesse e facilidade de entendimento de textos, em diferentes gêneros e suportes. Alguns aplicativos similares também utilizam essa metodologia trabalhando a leitura em níveis iniciais, de maneira lúdica, interativa e indutiva. Indutiva pelo fato de que a prática constante poderá fazer com que o leitor seja direcionado ao caminho lógico. Ou seja, com o tempo, e com o aumento do nível de compreensão, o processo da leitura se torna mais avançado.

Utilizando-se as regras dos jogos interativos, busca mesclar literatura e informática, sendo esta a estrutura que comporta os conteúdos daquela. Por isso, a ferramenta *Multiletramentos* foi arquitetada como uma plataforma *on-line* de games que aproxima o leitor ao universo literário. Reforça-se a ideia de que a *Multiletramentos* segue em processo de desenvolvimento, para que se torne atrativa e funcional aos seus diversos usuários.

Qual é a relevância de levar para o ambiente escolar os aplicativos e jogos digitais como *Role Playing Games* (RPG), que são jogos de interpretação de papéis? Para BITTENCOURT e GIRAFFA (2003), a interação entre os indivíduos não está mais tão limitada, em razão do surgimento do ciberespaço, o que permitiu uma construção de redes virtuais onde há troca de informações constantes em tempo real com pessoas de vários lugares. Os autores citam que, no RPG, o jogador se torna parte da história, interage com outros jogadores, e tem a liberdade de criar um novo desfecho para seu personagem; é um jogo que induz o jogador a utilizar e melhorar sua capacidade criativa e cognitiva.

Lidar com situações desafiadoras de forma inovadoras são algumas das habilidades melhor desenvolvidas no contexto do RPG. Levar isso para o ambiente escolar pode trazer benefícios tanto para o estudante quanto para o professor. BITTENCOURT e GIRAFFA (2003) frisam que um dos maiores benefícios na utilização dessa modalidade de ensino é fazer com que o aluno aprenda de modo lúdico, “sem saber” que está sendo ensinado.

É nessa circunstância que a *Multiletramentos* pretende cooperar para o ensino da leitura da literatura, a fim de desenvolver a capacidade de interpretação e escrita de textos. O processo de leitura e escrita envolve muitos fatores: saber unir símbolos (letras) que formam palavras, para logo juntar essas palavras em frases, até desenvolver um texto. Em um dos jogos que compõem a ferramenta, os estudantes deverão escrever novos desfechos de contos já conhecidos, e estes serão inseridos em um repositório, no qual outros usuários da plataforma terão acesso. Enfim, a ideia é ter uma plataforma colaborativa, já que a cultura colaborativa, a remixagem e a produção compartilhada são bases sobre as quais o IFB desenvolve a sua vocação institucional.

Nos jogos de RPG também se encontram histórias, as quais, conforme a interpretação do jogador, podem ter desdobramentos diferentes. Por ser um jogo de comunicação, pode ainda ser um recurso para a linguagem e produção de textos, permitindo que os jogadores se expressem de diversas maneiras, via descrição de personagens e cenários.

2. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E INSTALAÇÃO DA MULTILETRAMENTOS

As oficinas inspiradoras da criação da plataforma *Multiletramentos* foram as Cirandas Dialógicas, as Cartas com Café e os Contos Machadianos (figuras 5 a 7), todas inseridas na programação do Conecta 2018, evento anual do IFB, e na Semana Científica do IFB 2019. Essa experiência também foi apresentada no Simpósio Mundial de Estudos da Língua Portuguesa (VII SIMELP⁹). O coordenador do Projeto ainda fez uma visita técnica ao Instituto Federal do Pernambuco, *campus* Recife, para troca de experiência.

Os participantes foram agrupados de forma heterogênea (idade, sexo, formação). Textos literários foram selecionados cuidadosamente para instigar a criatividade e ampliar as competências de leitura, e até mesmo firmar o gosto pela leitura naqueles que não possuíam o hábito de ler um livro. Trechos de obras literárias foram distribuídos entre os estudantes para que pudessem inteirar-se do conteúdo neles contidos e, a partir daí, debatessem entre si e escrevessem um novo desfecho. O passo seguinte foi a validação das releituras pelos colegas de oficina e professores especializados.

⁹ http://sites-mitte.com.br/anais/simelp/busca_2.htm?query=Josu%E9+de+Sousa+Mendes. Acesso em: 25 abr. 2022.

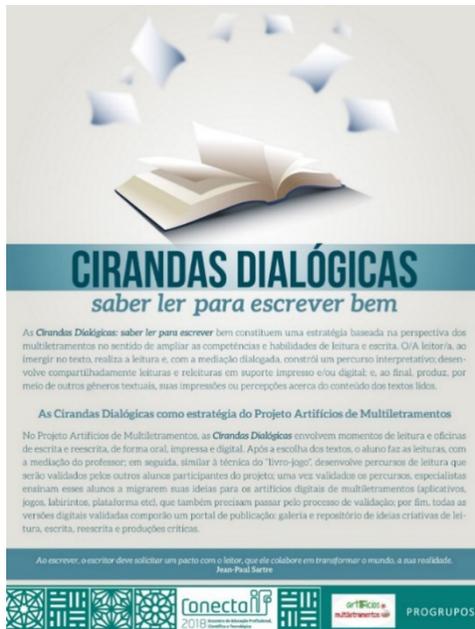


Figura 6 - Banner das Cirandas



Figura 5 - Registro da Oficina Cirandas Dialógicas



Figura 7 - Registro da Oficina Cirandas Dialógicas

A última etapa era transformar as releituras validadas em jogos e migrá-las para a plataforma digital. Depois comporiam um portal de publicações: galeria ou repositório de ideias criativas. Esses requisitos incrementariam a ferramenta assegurando mais eficiência e eficácia na usabilidade, funcionalidade e resultados (*feedback* do professor, comentários nas respostas produzidas pelos alunos, página de perfil, página contendo conquistas, histórias em andamento, histórias finalizadas, experiência, vínculo de histórias e turmas, avisos e notificações, acervo digital, comentários nas histórias, pontuação, *feed* de notícias, ferramenta de busca etc).

Com os resultados positivos das atividades propostas nessas oficinas, a *Multiletramentos* entrou em processo de aperfeiçoamento, doravante com a colaboração da empresa júnior Orç'estra Gamificação (UnB), da empresa júnior CODA+ (IFB) e de estudantes de tecnologia do Instituto Federal de Brasília, estes na condição de bolsistas: PIBIC, PIBIT e FABIN. As propostas de *mockups* do *software* foram debatidas em reuniões entre a equipe de tecnologia do Projeto e a Diretoria de Tecnologia e Comunicação (DTIc) do IFB, com a finalidade de se estabelecer os requisitos e suportes necessários, já que a *Multiletramentos* seria instalada na base de dados do IFB.

O primeiro bloco da ferramenta, na fase *alfa*, foi entregue pela Orç'estra Gamificação, ficando a etapa seguinte de desenvolvimento por conta dos bolsistas dos editais referidos. Surgiu a versão *beta*. O código-fonte do sistema foi instalado na base de dados do *campus* Brasília pela DTIc, e também em dois *laptops* pertencentes ao Projeto. No estágio atual, a empresa júnior CODA+ está com a missão de fazer o teste da versão *beta*, em que um estudante e um professor, que não fazem parte do projeto Artíficos dos Multiletramentos, irão experimentar a plataforma para que a equipe de tecnologia possa localizar falhas e corrigi-las, antes que o jogo seja disponibilizado à comunidade do *campus* Brasília.

A *Multiletramentos* contou com um espaço físico equipado com computadores, denominado Laboratório de Inovação (LabInova¹⁰), para as testagens, reuniões da equipe e acompanhamento do desenvolvimento do *software*, que futuramente será instalado nas máquinas desse laboratório. A *Multiletramentos* tem capacidade de armazenar as releituras produzidas pelos usuários, alimentando o repositório nela existente.

2.1 O leitor da literatura

O que torna um indivíduo em um leitor? Segundo o dicionário *on-line léxico.pt*, leitor é a “pessoa que lê”. De acordo com o Instituto Pró-Livro, em sua citada Retratos da Leitura no Brasil, leitor “é aquele indivíduo que leu no mínimo um livro, ou parte dele no período de três meses da data da pesquisa feita; já o não leitor é aquele que não contempla este requisito mesmo tendo lido algum livro no período de um ano anterior ao último trimestre da realização das entrevistas, no caso outubro de 2019 a janeiro de 2020”.

Devido à diversidade de gêneros textuais, o leitor pode encontrar vários caminhos a trilhar, e isso se aplica à literatura. É como se o leitor pudesse entrar no livro e se tornasse parte dele. Pode-se dizer que o leitor é capaz de viajar através da leitura para os locais mais inalcançáveis, utilizando apenas a imaginação. Os dados levantados na Pesquisa referida, sobre o comportamento do leitor brasileiro, levam em consideração a forma e a motivação de ler a literatura (figuras 3 e 4).

Antes, era comum transformar as leituras dos livros impressos em peças teatrais ou outras releituras. Depois, essas releituras puderam ser transmitidas pela televisão e pelo cinema. Agora, vão além, e

¹⁰ Portaria IFB Nº 109, de 02/09/2019, e Edital CBRA Nº 01/2020.

virtualmente, podendo ser encontradas nos mais diversos suportes digitais: blogs, fóruns, bibliotecas *on-line*, jogos virtuais etc. O comportamento do leitor vem se modificando com o uso da internet e de livros digitais (*e-books*). A Retrato da Leitura no Brasil mostra, inclusive, (figuras 8 a 13) um aumento do número de leitores de literatura que utiliza outros formatos, que não o livro impresso. Neles estão os *audiolivros*, onde os textos literários são narrados e gravados em voz alta, contemplando bem a faixa etária entre 18 e 69.

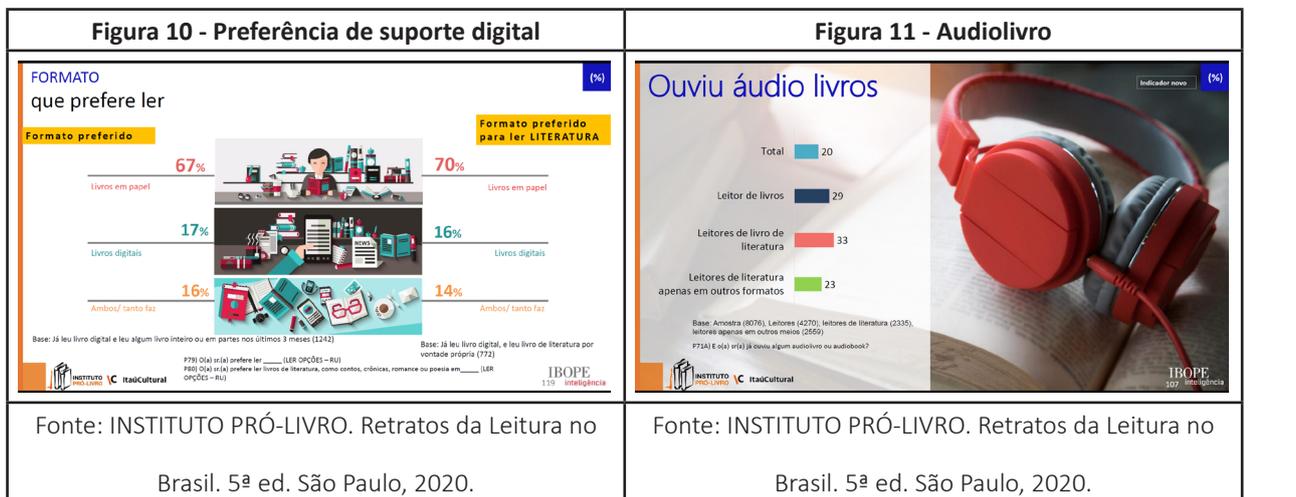
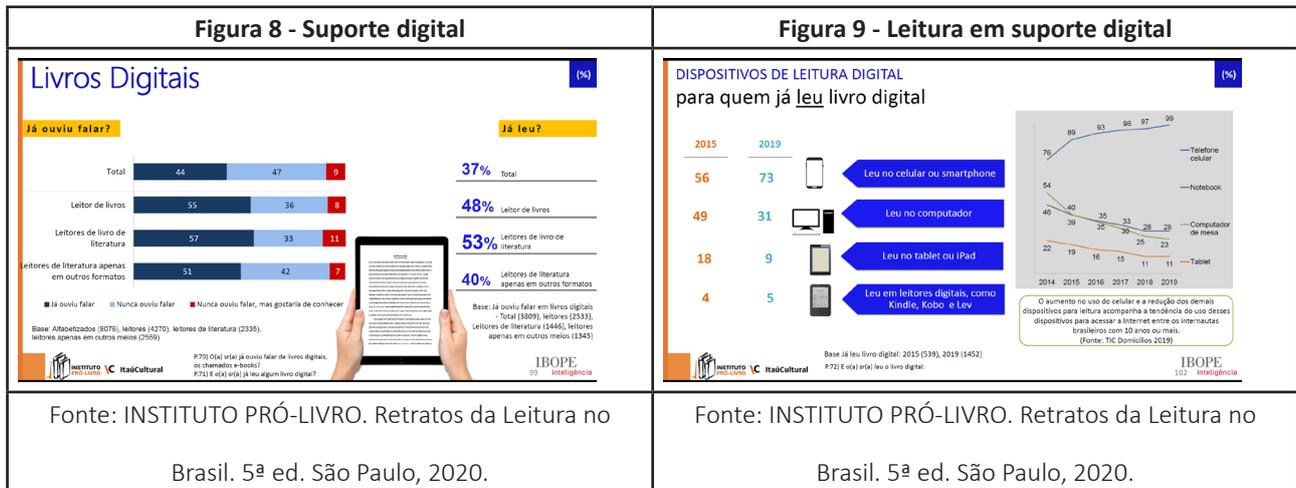
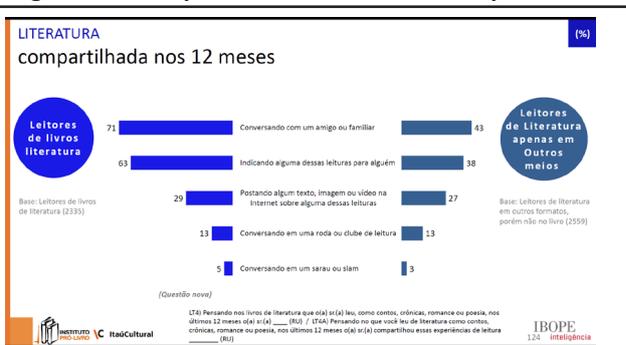


Figura 12 - Leitores em diversas plataformas



Fonte: INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. 5ª ed. São Paulo, 2020.

Figura 13 - Compartilhamento das diversas plataformas



Fonte: INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. 5ª ed. São Paulo, 2020.

3. PANDEMIA DA COVID-19: APROXIMAÇÃO DOS ESTUDANTES AO MUNDO VIRTUAL

A pandemia da COVID-19 fez de 2020 um ano desafiador no âmbito do ensino, principalmente na educação básica, dado que as escolas tiveram que se adaptar, de forma abrupta, ao ensino mediado pela tecnologia. Muitas escolas brasileiras, principalmente as públicas, sofreram para levar a educação aos seus discentes, especificamente por falta de equipamentos, capacidade técnica dos professores, sinal de *Internet*, treinamento adequado para uso de plataformas *on-line*, inexperience em chamadas de vídeo e atividades digitalizadas, entre outras necessidades.

Mesmo já sendo realidade no ensino superior, a educação a distância ainda é novidade na educação básica, sem uma legislação que discipline tal prática. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) constatou, em Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua- PNAD Contínua¹¹, que um, a cada quatro brasileiros, não possuía acesso à *Internet*, e que 42% das casas no país não possuíam computador. Apesar de muitas escolas terem feito campanhas para arrecadar computadores, *tablets* ou *smartphones* para doação aos seus estudantes, a quantidade de equipamentos não foi suficiente. O IFB, por exemplo, lançou dois editais¹² com a finalidade de inclusão digital dos estudantes que precisavam de auxílio emergencial, para dar continuidade a seus cursos de forma não presencial, procurando garantir a democratização de acesso à educação.

¹¹ Dados referentes aos três últimos meses de 2018 (<https://www.ibge.gov.br/novo-portal-destaques.html?destaque=27523>). Acesso em: 08 fev. 2022.

¹² Edital Nº 19/2020 - RIFB/IFB e Edital Nº 31/2020 - RIFB/IFB.

Entretanto, não basta apenas instalar computadores e ampliar a rede de *Internet*; é preciso investir na capacitação humana. As ferramentas digitais já seguem processo de constante atualização, por isso é imprescindível a formação para esses conhecimentos, já que a educação brasileira se viu obrigada a adaptar-se repentinamente ao uso das TICs, em meio a uma pandemia. Mister se faz também “buscar políticas, projetos e ações que venham superar os índices alarmantes da evasão escolar, hoje existente” (DORE, 2014: 19), pois a falta de recursos no ambiente escolar e a desigualdade quanto à posse de equipamentos digitais de estudos afetam a qualidade do ensino.

Quanto ao ensino da literatura, ALLES, MÜGGE e SARAIVA (2017), ao se referirem à tecnologia na sala de aula, declaram que o profissional educador está sempre em processo de aprendizagem. Todavia, é imprescindível que ele utilize a curiosidade e a criatividade para integrar literatura e tecnologia, sem deixar os livros em segundo plano. Os autores ainda destacam que essa adaptação visa a levar o aprendizado além do ensino da gramática e de interpretações rígidas de textos literários. A ideia principal da democratização das TICs no ensino é não deixar o leitor preso a uma única interpretação textual- o que é comumente encontrado em livros impressos-, e sim fazer com que ele vá atrás de uma interação maior com aquilo que está sendo lido.

Essa ideia de trazer mais criatividade e interesse ao ensino da literatura, utilizando uma plataforma com jogos, é o que motiva o projeto “Artifícios dos multiletramentos: desenvolvimento de plataforma digital”.

4. CONCLUSÃO

Conquistar a excelência do ato de ler pode ser facilitada com o uso dessas tecnologias contemporâneas, visto que podem auxiliar na produção de textos mais eficientes. A leitura é fundamental para o desenvolvimento intelectual do ser humano, sobretudo porque ler não é simplesmente unir letras e formar uma palavra com determinados significados; é saber também o que está sendo lido, é saber interpretar e retirar conclusões.

O ato de ler a literatura não está morrendo, ela está apenas se transformando e adaptando-se às necessidades de vários perfis de leitores, especialmente dos meios tecnológicos. Nesse contexto,

ABREU (2017) descreve dois tipos de leitores: os acadêmicos e os “não profissionais”. Estes últimos possuem um senso crítico de leitura menos desenvolvido que os primeiros; a forma de interpretação utilizada por eles é menos profunda e técnica.

Portanto, para a obtenção da atenção desses leitores “não profissionais”, os professores estão recorrendo, por exemplo, a jogos que os ajudam a aprender a ler, interpretar e escrever textos em vários graus de dificuldade. Dessa forma, a leitura se torna prazerosa e divertida, com uma dinâmica didática que alcança as gerações atuais de estudantes.

A novidade proposta pela *Multiletramentos* é um método dinâmico e lúdico de ensino da leitura da literatura, o qual objetiva desvencilhar-se do que é usualmente ensinado em sala de aula, para uma leitura da literatura atrelada ao fazer tecnológico, habilidade recorrente em um curso de informática que tem, como público, adolescentes criativos e ávidos por novas práticas pedagógicas.

Essa prática trouxe um novo olhar para a geração de leitores do século XXI, os quais nasceram junto com a *Internet*, e desmistificou a ideia de que literatura não é conteúdo apenas de vestibular.

5. BIBLIOGRAFIA

ABREU, Mirihane Mendes. *A crítica literária e o ensino da literatura na era digital*. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/144258>>. Acesso em: 27 jul. 2020.

ALLES, Seli Blumes; MÜGGE, Ernani; SARAIVA, Juracy Assmann. *A Tecnologia aliada à Leitura de Textos Literários*. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/77154/45978>>. Acesso em: 23 ago. 2020.

BAPTISTA, Rodrigo. Evasão escolar pode aumentar com pandemia, alertam debatedores. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2020/07/09/evasao-escolar-pode-aumentar-com-pandemia-alertam-debatedores>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

BITTENCOURT, João R.; GIRAFFA Lúcia M. *Role-Playing Games, Educação, Jogos Computadorizados na Cibercultura*. Disponível em: <<https://www.cin.ufpe.br/~jrpn/arquivos/5%ba%20Periodo/ Metodologia/Listas/Flavia/historiapaper03.pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2020.

CHARTIER, Roger. *Cultura escrita, literatura e história*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

DORE, Rosemary; ARAÚJO, Adilson César de; MENDES, Josué de Sousa. *Evasão na educação: estudos, políticas e propostas de enfrentamento*. Brasília: Editora do IFB/RIMEPES, 2014.



INSTITUTO PRÓ-LIVRO. Retratos da Leitura no Brasil. 5ª ed. São Paulo, 2020. Disponível em: <www.ibopeinteligencia.com>. Acesso em: 20 out. 2020.

MENDES, Josué. Leitura e Escrita (Material de Apoio). Brasília, 2019.

ROJO, R & MOURA, Eduardo (orgs). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, R. (org.). Escola conectada: os multiletramentos e as TICS. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.