

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: GÊNEROS DISCURSIVOS DA CULTURA DIGITAL

COMMON NATIONAL CURRICULUM BASE: DISCURSIVE GENDERS OF DIGITAL CULTURE

BASE CURRICULAR NACIONAL COMÚN: GÉNEROS DISCURSIVOS DE LA CULTURA DIGITAL

*Márcia Aparecida VERGNA**

Resumo: Este artigo tem como objetivo investigar os gêneros discursivos da cultura digital que a BNCC considera relevantes para o estudo nos anos finais do ensino fundamental, bem como a concepção de letramento que deverá embasar o estudo deles. Para isso, desenvolvemos uma pesquisa documental, com abordagem qualitativa. O estudo apontou que o documento considera gêneros da cultura digital os textos multissemióticos e hipermidiáticos como *vlog*, vídeo-minuto, *podcast*, *gameplay*, detonado, *spot*, *jingle*, *playlist*, *fanfic*, *e-zines*, *fanvídeos*, *fanclipes*, *posts* em *fanpages*, *trailer* honesto, reportagem multimidiática, *meme*, charge digital, *political remix*, *gif*, petição on-line, *blog*, *vidding*, ciberpoema, relatos multimidiáticos e verbetes de enciclopédias colaborativas. A concepção de letramento que deverá embasar o estudo desses gêneros é a dos Multiletramentos e dos Novos Letramentos. Ressalta-se que o letramento exigido para a contemporaneidade é mutável, não sendo possível afirmar que o letramento necessário hoje será suficiente para atender às demandas de um futuro próximo.

Palavras-chave: BNCC; gêneros discursivos; Multiletramentos; Novos Letramentos.

Abstract: This article aims to investigate the discursive genres of digital culture that BNCC considers relevant for the study in the final years of elementary school, as well as the concept of literacy that should support their study. For this, we developed a documentary research, with a qualitative approach. The study pointed out that the document considers genres from digital culture to multisemiotic and hypermedia texts such as *vlog*, video-minute, *podcast*, *gameplay*, detonated, *spot*, *jingle*, *playlist*, *fanfic*, *e-zines*, *fanvídeos*, *fanclips*, *posts* on *fanpages*, honest trailer, multimedia report, *meme*, digital charge, *political remix*, *gif*, online petition, *blog*, *vidding*, cyberpoem, multimedia reports and collaborative encyclopedias entries. The concept of literacy that should support the study of these genres is that of Multiliteracies and New Literacies. It is noteworthy that the literacy required for contemporary times is

* Doutoranda em Educação, na linha de pesquisa Tecnologias de Informação e Comunicação nos Processos Educacionais, pela Universidade Estácio de Sá – RJ. Professora da Secretaria da Educação do Espírito Santo e da Prefeitura de Linhares – ES. Contato: marciavergna@yahoo.com.br.

changeable, and it is not possible to state that the literacy required today will be sufficient to meet the demands of the near future.

Keywords: BNCC; discursive genres; Multiliteracies; New Literacies.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo investigar los géneros discursivos de la cultura digital que BNCC considera relevantes para el estudio en los últimos años de la escuela primaria, así como el concepto de alfabetización que debería respaldar su estudio. Para esto, desarrollamos una investigación documental, con un enfoque cualitativo. El estudio señaló que el documento considera géneros desde la cultura digital hasta textos multisemióticos e hipermedia como vlog, video-minuto, podcast, gameplay, detonated, spot, jingle, playlist, fanfic, e-zines, fanvideos, fanclips, publicaciones en fanpages, avance honesto, informe multimedia, meme, carga digital, remix político, gif, petición en línea, blog, vidding, cyberpoem, informes multimedia y entradas de enciclopedias colaborativas. El concepto de alfabetización que debería respaldar el estudio de estos géneros es el de Multiliteracies and New Literacies. Es de destacar que la alfabetización requerida para los tiempos contemporáneos es cambiante, y no es posible afirmar que la alfabetización requerida hoy será suficiente para satisfacer las demandas del futuro cercano.

Palabras clave: BNCC; géneros discursivos; Multi herramientas; Nuevas alfabetizaciones.

Introdução

Nas últimas décadas, o uso de artefatos digitais tem implicado grandes e rápidas mudanças nas formas de interação e comunicação das pessoas. Com o uso de *notebooks*, computadores, *tablets*, *smartphones*, dentre outros artefatos digitais, observa-se que a tela tem sido o principal suporte de leitura e escrita, exigindo conhecimentos que ultrapassam a fronteira do impresso, haja vista a presença de textos híbridos que associam, por exemplo, sons, ícones, imagens estáticas e em movimento, apresentando-se multissemiótico (ROJO, 2012).

O surgimento de formas de comunicação como as redes sociais, por exemplo, por explorarem “[...] aspectos como a multimodalidade, a hipertextualidade e a interatividade” (ZACHARIAS, 2016, p. 20), ocasionaram mudanças no processo de criação e recepção de textos. Na atualidade, a leitura apenas do texto verbal escrito já não é suficiente, sendo necessário estabelecer relações com outras linguagens que o cercam, ou intercalam ou impregnam, como, por exemplo, a imagem estática, imagem em movimento, som e fala (ROJO, 2013).

Essa necessidade de se considerar a presença da cultura digital em nossa sociedade tem se materializado nos documentos oficiais norteadores dos

currículos e, conseqüentemente, do trabalho pedagógico. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aprovada em 2017, tem dado grande relevância ao uso de artefatos digitais na escola, estabelecendo, dentre os conhecimentos, competências e habilidades a serem desenvolvidos nos estudantes ao longo da educação básica, os relacionados também às tecnologias de informação e comunicação. Para Dudeney, Hockly e Pegrum (2016, p. 17), “assim como todas as tecnologias de comunicação do passado, novas ferramentas digitais serão associadas a mudanças na língua, no letramento, na educação, na sociedade”.

Nessa perspectiva, este artigo objetiva investigar, por meio de uma pesquisa qualitativa, do tipo documental, quais os gêneros discursivos próprios da cultura digital que a BNCC considera relevantes para o estudo nos anos finais do ensino fundamental da educação básica, bem como a concepção de letramento que deverá embasar o trabalho do professor de Língua Portuguesa.

Ensino da Língua Portuguesa: gêneros discursivos

O trabalho com os gêneros discursivos na sala de aula tem sido considerado a base do ensino de língua materna no país. Desde a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), ainda em 1998, já se orientava para isso:

Todo texto se organiza dentro de determinado gênero em função das intenções comunicativas, como parte das condições de produção dos discursos, as quais geram usos sociais que os determinam (BRASIL, 1998, p. 21).

Essa orientação desdobrou-se em atualizações e ampliações posteriores como as contidas nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) e, mais recentemente, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC): “as habilidades não são desenvolvidas de forma genérica e descontextualizada, mas por meio da leitura de textos pertencentes a gêneros que circulam nos diversos campos de atividade humana” (BRASIL, 2017, p. 75), em que se assume a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo-discursivas na abordagem.

No momento da interação, oral ou escrita, as pessoas recorrem a determinados gêneros discursivos para atender às suas necessidades de comunicação. Bakhtin (2011, p. 261-262) afirma que

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo de atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as

finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo de linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua, mas acima de tudo, por sua construção composicional. [...] o conteúdo temático, o estilo, a construção composicional [...] estão indissolavelmente ligados no todo do enunciado. [...] Evidentemente, cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso.

Portanto, gêneros do discurso são tipos relativamente estáveis de enunciados, como por exemplo, notícias, anúncios, bulas de remédio, dentre outros. Os gêneros discursivos são conhecidos e reconhecidos pela forma de composição, pelos temas, funções que viabilizam e o estilo de linguagem que permitem. Rojo (2014) esclarece que esses três elementos – forma composicional, tema e estilo – não são dissociáveis uns dos outros, pois os temas de um texto ou enunciado se realizam somente a partir de um certo estilo e de uma forma de composição específica.

A autora ressalta que o tema é o conteúdo focado com base em uma apreciação de valor que o autor lhe dá, e é por meio dele que a ideologia circula. A forma de composição e o estilo do texto propiciam ecoar o tema do texto. O estilo são as escolhas linguísticas feitas para dizer o que se quer dizer, gerando o sentido desejado, podendo ser de léxico, estrutura frasal, registro linguístico, envolvendo, inclusive, todos os aspectos da gramática. A forma de composição é a organização e o acabamento do todo do enunciado, ou seja, do texto como um todo, estando relacionada à progressão temática, à coerência e à coesão do texto.

As pessoas estão a todo instante estabelecendo comunicação, e os textos fazem parte da vida delas, pois são frutos das demandas sociais. Atualmente, tem-se visto que as práticas de linguagem estão sendo mediadas pela utilização das tecnologias de informação e comunicação, envolvendo, com isso, práticas que se utilizam de novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos. A BNCC considera que esses gêneros são próprios da cultura digital e da cultura juvenil.

Percurso metodológico

Este estudo configura-se como sendo uma pesquisa qualitativa, do tipo documental. A BNCC é um documento normativo que define as aprendizagens consideradas essenciais aos estudantes da Educação Básica. Gil (2010) afirma que os documentos oficiais são fontes documentais clássicas.

Para identificarmos a concepção de letramento, definimos como palavra-chave *letramento* e selecionamos os fragmentos que associam o termo ao contexto digital. A partir daí, localizamos a concepção de letramento que

deverá embasar o trabalho do professor de Língua Portuguesa da Educação Básica.

No que se refere aos gêneros discursivos da cultura digital utilizamos como palavra-chave o termo *cultura digital*. Posteriormente, selecionamos os fragmentos e, em seguida, os gêneros próprios da cultura digital. Embora os fragmentos trouxessem também gêneros provenientes do meio impresso, como por exemplo, propaganda, notícia, e que circulam também em meio digital, consideramos para este estudo apenas os gêneros que só existem quando em contexto digital.

BNCC: gêneros discursivos da cultura digital e a concepção de letramento

BNCC é o documento que normatiza as aprendizagens essenciais a todos os alunos da educação básica do país, devendo ser usada como referência para a construção ou reformulação de propostas curriculares, materiais pedagógicos, avaliações externas e políticas de formação de professores (BRASIL, 2017).

No documento, são definidas 10 competências¹ gerais, que se inter-relacionam e desdobram-se no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores nas três etapas da educação básica. Dentre essas competências, a 4 e a 5 trazem, especificamente, a tecnologia como habilidade para o aprendizado:

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital [...], para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 09).

As competências gerais se desdobram nas áreas de conhecimento. Para a área de Linguagens e suas Tecnologias, na qual Língua Portuguesa encontra-se inserida, temos 6 competências específicas. Dentre essas, a 3 e a 4

¹ “[...] mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2017, p. 8).

referem-se ao uso de tecnologias digitais. Essas competências são as mesmas que estão nas competências gerais já apresentadas acima.

As competências específicas para a área de Linguagens, por sua vez, desdobram-se nas competências específicas para Língua Portuguesa. Dentre as 10 competências elencadas para o componente curricular, duas referem-se ao uso das tecnologias de informação e comunicação:

3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade [...].

10. Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais (BRASIL, 2017, p. 87).

No documento, afirma-se que essas competências são as consideradas imprescindíveis para o cenário mundial que estamos vivendo, haja vista a necessidade de formação de um indivíduo que aprenda a aprender, que saiba lidar com a diversidade de informações cada vez mais disponíveis, atuando com discernimento e responsabilidade em diversos contextos das culturas digitais, resolvendo problemas, tomando decisões, sendo proativos, e também sabendo conviver com as diferenças e diversidades.

A cultura digital já faz parte do nosso cotidiano, e os estudantes estão inseridos nessa cultura, “[...] envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede [...]” (BRASIL, 2017, p. 61). Com o uso desses artefatos, novos gêneros discursivos têm sido criados ou recriados, como por exemplo, o *e-mail*, que nada mais é do que a evolução da carta.

A BNCC preceitua que o professor de Língua Portuguesa deve pautar o seu trabalho a partir de uma perspectiva enunciativo-discursiva da linguagem, partindo do texto, de forma a sempre relacioná-lo a seus contextos de produção e ao desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses (BRASIL, 2017).

O texto deve ser trabalhado a partir de seu pertencimento a gêneros discursivos que estão presentes em nossa sociedade, tendo em vista o desenvolvimento das capacidades de leitura, produção e tratamento das linguagens, ampliando as possibilidades de participação nas práticas sociais. Nos anos finais do ensino fundamental, deve-se aprofundar o tratamento dos gêneros que circulam na esfera pública, nos campos jornalístico-midiático e de atuação na vida pública, ampliando o letramento dos alunos (BRASIL, 2017).

No Brasil, de acordo com Soares (2017), até meados dos anos 1980, bastava apenas alfabetizar as pessoas, aqui entendido como codificação e decodificação do código. Posteriormente, em parte, em função de as atividades da vida social e profissionais terem se tornado cada vez mais centradas na e dependentes da língua escrita surgiu a necessidade de que as práticas da leitura e da escrita fossem além, ou seja, era necessário que as pessoas fizessem uso do ler e do escrever, surgindo assim o termo letramento para designar essa nova prática. E isso também se deu com o letramento digital, que também é fruto das demandas sociais.

Ao longo do tempo, vários pesquisadores têm se dedicado ao estudo da temática, o que tem suscitado diferentes concepções acerca de letramento e letramento digital. Na atualidade, há, majoritariamente, três concepções teóricas acerca do letramento: Novos Estudos do Letramento, Multiletramentos e Novos letramentos.

Na concepção dos Novos Estudos do Letramento, que tem como principal representante o antropólogo britânico Brian Street, a escrita tem um caráter social, assim, o termo letramento refere-se a todas as práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita em determinada sociedade, sendo variáveis de um grupo social para outro. A palavra “novo” se refere basicamente a uma mudança de paradigma, que retira de foco a mente do indivíduo, e passa a considerar a leitura e a escrita a partir do contexto das práticas sociais e culturais.

Com os avanços tecnológicos, que possibilitaram uma multiplicidade de canais de comunicação, e a diversidade linguística e cultural presentes no mundo, surgiu a necessidade de a escola se apropriar dos letramentos em que a leitura e a escrita, além da linguagem verbal, estão constituídas por outros recursos semióticos, como o visual, o auditivo e o espacial, por exemplo, e de considerar as diferenças culturais presentes nas salas de aula (COPE; KALANTZIS, 2009), dando, então, origem à Pedagogia dos Multiletramentos, defendida em 1996, pelo Grupo de Nova Londres, tendo Roxane Rojo como uma das principais adeptas dessa concepção aqui no Brasil. O termo multiletramentos aponta para dois aspectos: multiplicidade semiótica de constituição dos textos e multiplicidade de culturas (ROJO, 2012).

Seguindo nessa perspectiva, temos a corrente que defende a concepção dos novos letramentos, por acreditarem que uma nova identidade (novo *ethos*) (KNOBEL; LANKSHEAR, 2007) tem se instaurado nas práticas letradas contemporâneas, uma vez que a leitura e a escrita passam a envolver novas operações, envolvendo uma dimensão operacional, cultural e crítica. Para os autores, novas formas de letramento, provenientes do letramento digital, trazem novas formas de compreender o mundo, fazendo-se necessária a articulação do letramento digital com o crítico, implicando, assim,

desenvolvimento do senso crítico do aluno, permitindo a este questionar, analisar e contestar as relações de poder existentes, com vistas a provocar mudança social. Para que um letramento seja considerado novo é necessário haver nova tecnologia e novo *ethos*, aqui entendido como os letramentos que são mais participativos, colaborativos e distribuídos por natureza que os letramentos convencionais (KNOBEL; LANKSHEAR, 2007).

A BNCC considera que o professor deve trabalhar na perspectiva dos Novos Letramentos e dos Multiletramentos, uma vez que

Essa consideração dos novos e multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes possa ter lugar, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um “usuário da língua/das linguagens”, na direção do que alguns autores vão denominar de *designer*: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. Parte do sentido de criatividade em circulação nos dias atuais (“economias criativas”, “cidades criativas” etc.) tem algum tipo de relação com esses fenômenos de reciclagem, mistura, apropriação e redistribuição (BRASIL, 2017, p. 70).

O documento prevê que o professor de Língua Portuguesa planeje seu trabalho levando em consideração os gêneros já consagrados dos letramentos da letra e do impresso e os gêneros multissemióticos e hipermediáticos, estes últimos considerados próprios da cultura digital e das culturas juvenis, “[...] como forma de ampliar as possibilidades de participação na cultura digital e contemplar os novos e os multiletramentos” (BRASIL, 2017, p. 72).

Rojo (2012, p. 19) afirma que os textos multissemióticos são “[...] textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas para fazer significar”.

Trabalhar na perspectiva da cultura digital consiste em levar o aluno a construir uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, desenvolvendo aprendizagens que levem a uma participação mais consciente e democrática por meio do uso de artefatos digitais, contemplando “[...] a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia” (BRASIL, 2017, p. 70).

A BNCC cita como exemplo de gêneros mais típicos do letramento da letra e do impresso a apresentação oral e o ensaio escolar, e como “gêneros

da cultura digital – relatos multimidiáticos, verbetes de enciclopédias colaborativas, vídeos-minuto etc” (BRASIL, 2017, p. 138). Afirma que “*post*, *tweet*, *meme*, *mashup*, *playlist* comentada, reportagem multimidiática, relato multimidiático, *vlog*, vídeo-minuto, *political remix*, tutoriais em vídeo, entre outros) [...]” são gêneros que surgiram ou se transformaram (BRASIL, 2017, p. 179).

O documento considera que é necessário levar o aluno a

analisar as diferentes formas de manifestação da compreensão ativa (réplica ativa) dos textos que circulam nas redes sociais, *blogs/microblog*, *sites* e afins e os gêneros que conformam essas práticas de linguagem, como: comentário, carta de leitor, *post* em rede social, *gif*, *meme*, *fanfic*, *vlogs* variados, *political remix*, charge digital, paródias de diferentes tipos, vídeos-minuto, *e-zine*, *fanzine*, *fanvídeo*, *vidding*, *gameplay*, *walkthrough*, detonado, *machinima*, *trailer* honesto, *playlists* comentadas de diferentes tipos etc., de forma a ampliar a compreensão de textos que pertencem a esses gêneros e a possibilitar uma participação mais qualificada do ponto de vista ético, estético e político nas práticas de linguagem da cultura digital (BRASIL, 2017, p. 73).

O *blog* tem fundamento em gêneros já existentes como o diário pessoal, anotações, agendas. Por meio dele, é possível trabalhar a multimodalidade, integrando foto, texto e vídeo. “Escrever num blog não só proporciona amplas oportunidades para a escrita autêntica, como também provoca grande quantidade de leitura [...]” (BARTON; LEE, 2015, p. 206). O *vlog* é um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos. Em vez de usarem textos para expressar as suas opiniões, os autores utilizam vídeos para compartilhar ideias sobre diversos assuntos: tutoriais de maquiagem, aulas de ginástica, culinária, entre outros. É importante fazer com que os alunos saibam “posicionar-se criticamente em relação a textos pertencentes a gêneros como [...] comentário em blog/vlog cultural etc., para selecionar obras literárias e outras manifestações artísticas [...]” (BRASIL, 2017, p. 157).

Memes são brincadeiras, piadas, que se espalham rapidamente, ou seja, de maneira viral, em ambiente digital a partir da repetição de um modelo formal básico. De acordo com Recuero (2007, p. 23), esse termo surgiu em 1976, criado por Richard Dawkins em seu livro “O Gene Egoísta”, ao comparar a evolução cultural com a evolução genética, em que [...] o meme é o “gene” da cultura, que se perpetua por meio de seus replicadores, as pessoas”. Essa replicação pode acontecer de várias formas, por meio de diferentes mídias digitais e plataformas, como por exemplo vídeos, música, frases, *hashtags*, foto-legendas, tirinhas, montagens, frases do *Twitter*, *stickers*. “Compreender uma palestra é importante, assim como ser capaz de

atribuir diferentes sentidos a um *gif* ou *meme* (BRASIL, 2017, p. 69). *Gifs* são imagens em movimento, geralmente, expressões caricatas de personagens, de pessoas famosas, por exemplo.

O vídeo-minuto objetiva homenagear, criticar, informar ou gerar humor, tendo um tempo determinado em torno de 1 minuto. *Vidding* são vídeos musicais criados por fãs que envolvem o recorte e remistura de imagens de programas de televisão ou filmes. É a criação de vídeos de música a partir de uma ou mais fontes de mídia visual, explorando essas fontes de novas maneiras. O *trailer* honesto é um videoclipe criado para anunciar um filme, geralmente, produzido por leigos ou fãs de cinema, e que muitas vezes satirizam os originais, de maneira muito divertida, trazendo a visão/opinião do espectador sobre uma determinada obra, permitindo ao espectador ter um outro olhar acerca do filme. Uma habilidade a ser desenvolvida com esses gêneros é a de

analisar os efeitos de sentido decorrentes do uso de mecanismos de intertextualidade [...] entre os textos literários, entre esses textos literários e outras manifestações artísticas (cinema, teatro, artes visuais e midiáticas, música), quanto aos temas, personagens, estilos, autores etc., e entre o texto original e paródias, paráfrases, pastiches, trailer honesto, vídeos-minuto, vidding, dentre outros (BRASIL, 2017, p. 185).

Verbetes de enciclopédia é um gênero de natureza expositiva, encontrado em enciclopédias impressas ou digitais. Apresenta definições e informações sobre um determinado assunto, utilizando linguagem objetiva e impessoal. Atualmente, as pessoas têm usado muito as enciclopédias virtuais, como por exemplo a Wikipédia. O professor deve trabalhar o verbete de enciclopédia digital colaborativa levando o aluno a refletir sobre os contextos de produção de gêneros de divulgação científica, bem como produzir, revisar, editar e divulgar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas por meio desses gêneros discursivos (BRASIL, 2017).

Fanfic ou *fanfiction* é um gênero voltado para leitura e escrita de histórias. É escrito por um fã, a partir do texto original, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original. Santaella (2007, p. 298) considera que a hipertextualidade está muito presente na escrita desse gênero, transportando a mensagem em “cascatas simultâneas e interconectadas”. *E-zine* e *fanzine* são gêneros discursivos considerados revistas de fã. A revista é editada por um fã, admiradores de certo assunto para pessoas que compartilham a mesma paixão. O que os diferencia é o meio em que são produzidos e que irão circular: *fanzine* são impressos, geralmente feitos em papel sulfite, e os e-zines, *sites* que possuem a mesma finalidade e filosofia de um *fanzine*, porém, nesse caso, o gênero discursivo é distribuído

pelos meios digitais (*e-mail* ou pelo *site* ou canal de vídeos). Uma sugestão de trabalho com esses gêneros seria “depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, [...] produzir *playlists*, *vlogs*, vídeos-minuto, escrever *fanfics*, produzir *e-zines* [...]” (BRASIL, 2017, p. 68).

Playlist significa lista de produção. Pode ser feita de forma colaborativa, permitindo que os alunos manifestem suas preferências culturais e de entretenimento. Já o *mashup* é a mistura entre duas ou mais músicas diferentes em uma única faixa. *Political remix* é um gênero discursivo que usa o *remix*, na maioria das vezes, para criticar. É uma forma de protesto, crítica, propaganda em muitos casos, usando a mídia que foi recombina na criação de uma obra com novos significados. Podem ser pôsteres, revistas, *spots* de rádio/TV, mini-documentários, qualquer tipo de mídia audiovisual, bem como *sites*, jogos. *Podcast* são áudios disponibilizado na internet. É semelhante a um *blog*, porém em vez de escrever, as pessoas falam.

Gameplay é um vídeo que mostra um ou mais jogadores interagindo com um determinado *game*. Ele explora todas as possibilidades do jogo e, em geral, traz orientações aos iniciantes. Uma variação desse gênero é o *detonado*, que é um vídeo que mostra um passo a passo que ensina a vencer cada uma das etapas do jogo, geralmente com legendas de texto ou texto e imagens que são capturadas da tela. O aluno deve desenvolver a habilidade de “planejar [...] textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis ([...] *gameplay*, *detonado* etc.) [...]” (BRASIL, 2017, p. 165). *Walkthrough* são tutoriais em vídeo, em que são dadas instruções, passo a passo, para o jogador completar certos objetivos e ganhar um jogo. *Machinimas* são vídeos feitos a partir de cenas de jogos eletrônicos e que contam alguma história.

Ciberpoema são poemas construídos em meio digital. Ele pode conter animações, permitindo, em muitos casos, a interação com a produção do autor e até a criação de novos textos, sendo uma “[...] nova expressão poética do nosso tempo e integra o território da ‘ciberarte’, termo que assim como a *net arte* e *web arte* ou arte das redes se refere a toda a arte que tem sua base na cibercultura [...]” (SANTAELLA, 2007, p. 332). O aluno deverá “ler, de forma autônoma, e compreender [...] ciberpoema, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores (BRASIL, 2017, p. 187). Gomes (2017, p. 50) esclarece que

é um texto de estética híbrida carregada de figuras de linguagem, ritmo, léxico inovador e de campos semânticos que exigem relações externas ao escrito para serem compreendidos, mas, nele, tudo isso se alia às imagens, sons, cores, movimentos e à necessidade de interação cognitiva e física com o computador.

Tweets são publicações feitas na rede social do *Twitter*. É um espaço colaborativo no qual se podem postar mensagens, *links* e imagens, por exemplo. Integra a mentalidade da *Web 2.0* em que as pessoas publicam seus próprios textos, compartilhando-os com os outros, a partir de aplicativos da *Web* (BARTON; LEE, 2015). O aluno deverá ser capaz de reconhecer e produzir nos novos gêneros digitais (blogues, mensagens instantâneas, tweets [...])” (BRASIL, 2017, p. 263).

Rajo (2012) esclarece que esses gêneros são interativos, colaborativos; transgridem as relações de propriedade, sendo também híbridos. Braga (2010, p. 197) afirma que no trabalho com esses gêneros é muito importante que sempre o professor tenha em vista a autonomia do aluno, colocando-o em contato com “[...] textos a partir da prática situada em contextos sociais concretos; o sucesso da interação depende diretamente da adequação dos textos aos interlocutores e aos contextos de uso previstos”.

A BNCC explicita várias habilidades a serem desenvolvidas com esses gêneros tendo em vista os Multiletramentos e os Novos Letramentos. O professor de Língua Portuguesa deverá embasar seu trabalho em sala de aula tendo em vista que os artefatos digitais devem ser usados para criar ambientes de aprendizagem em que os alunos possam ser *designers* de significado e conhecimento - não copiadores ou lembretes de pedagogias didáticas tradicionais como temos muitas vezes visto, ou seja, mais do mesmo. O aluno deve usar os "recursos disponíveis" da linguagem para construir suas próprias representações de conhecimento, redesenhando, reformulando com sua própria voz, criando um novo significado. Então, ao invés de significado como replicação e repetição, tem-se significado como transformação e mudança (COPE; KALANTZIS, 2017).

É importante ressaltar que o letramento exigido para a contemporaneidade é mutável, não sendo possível afirmar que o letramento necessário hoje será suficiente para atender às demandas de um futuro próximo.

Considerações finais

O estudo apontou que o documento considera gêneros da cultura digital os textos multissemióticos e hipermediáticos como *vlog*, vídeo-minuto, *podcast*, *gameplay*, detonado, *spot*, *jingle*, *playlist*, *fanfic*, *e-zines*, *fanvídeos*, *fanclipes*, *posts* em *fanpages*, *trailer* honesto, reportagem multimidiática, *meme*, charge digital, *political remix*, *gif*, petição on-line, *blog*, *vidding*, ciberpoema, relatos multimidiáticos e verbetes de enciclopédias colaborativas.

A concepção de letramento que deverá embasar o estudo desses gêneros é a dos Multiletramentos e dos Novos Letramentos. As práticas sociais são permeadas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. O

letramento necessário às pessoas acontece nessas práticas sociais, que também são mutáveis. Conseqüentemente, não há garantia de que os gêneros discursivos da cultura digital considerados relevantes hoje, sejam os mesmo daqui a algum tempo, pois os gêneros discursivos podem sofrer alterações sendo criados ou recriados. Logo, não é possível afirmar que o letramento necessário hoje será suficiente para atender às demandas de um futuro próximo.

Resaltamos a importância de se oferecer formação inicial e continuada ao professor para que saiba desenvolver nos educandos as competências e habilidades requeridas na BNCC, pois caso contrário, poderemos caminhar para a utilização dos artefatos digitais como uma inserção “forçada” de tecnologias que desconsidera seus maiores potenciais, suas dinâmicas interativas e estratégias sociocognitivas, transferindo práticas letradas tradicionais para práticas mediadas por novos recursos tecnológicos, ou seja, “como mais do mesmo”, sem que ocorra um novo “ethos” que compreende práticas mais colaborativas, participativas e distribuídas.

Referências

BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online**: textos e práticas digitais. Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. Prefácio à edição francesa Tzvetan Todorov. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BRAGA, Denise Bértoli. A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertextos e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 175-197.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>. Acesso em: ago. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf. Acesso em: 24 fev. 2020.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: new literacies, new learning, pedagogies. **An Internacional Journal**, v. 4, n. 3, p. 164-195, 28 jul 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/15544800903076044>>. Acesso em: 24 fev. 2020.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Interview Dr. Bill Cope e Dra Mary Kalantzis: new times, new learning. [Entrevista concedida a] Alessandra Coutinho Fernandes. **Pensares em Revista**, São Gonçalo-RJ, n. 11, p. 157-166, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/pensaresemrevista/article/view/33373/23770>. Acesso em: 04 mar. 2020.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOMES, Renata Gonçalves. **A recepção de ciberpoemas: experiência de navegação no site de Sérgio Capparelli na escola**. 2017. 149 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **A new literacies sampler**. New York: Peter Lang, 2007. Disponível em: <http://everydayliteracies.net/files/NewLiteraciesSampler_2007.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2020.

RECUERO, Raquel da Cunha. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 32, p. 23-31, abr. 2007.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos Multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p.11-31.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane (Org). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 13-36.

ROJO, Roxane. Gêneros do discurso. In: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Faculdade de Educação (FaE). Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (Ceale). **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e**

escrita para educadores. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/generos-do-discurso>>. Acesso: em 03 maio 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 16-29.

Recebido em: 28/06/2020

Aceito em: 17/09/2020