

## **MultiHlab: juventudes e expressões digitais na escola**

### ***MultiHlab: youth and digital expressions at school***

**Viviane Toraci Alonso de Andrade, Jessika Wanessa dos Santos Miranda, Karla Delgado de Arruda Reis, Matheus Mariano, Rosilene Pereira Da Silva**

**Resumo.** *O multiHlab é um laboratório multiusuários de práticas pedagógicas que tem como objetivo realizar projetos coletivos em humanidades com uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para o desenvolvimento do letramento científico, letramento pedagógico e letramento digital de professores e estudantes da Educação Básica. Discutimos neste texto uma intervenção pedagógica que foi capaz de estimular estes três campos do letramento, apresentando a dinâmica adotada e os resultados alcançados. Este relato destaca a efetividade do uso de metodologias participativas para estimular expressões digitais das juventudes no ambiente escolar e evidencia o uso da produção audiovisual como ferramenta pedagógica capaz de estimular o desenvolvimento do pensamento crítico.*

**Palavras-chave:** *Laboratórios multiusuários de práticas pedagógicas, Tecnologias Digitais de Informação, Educação Básica.*

**Abstract.** *multiHlab is a multi-user laboratory of pedagogical practices that aims to carry out collective projects in the humanities using Digital Information and Communication Technologies for the development of scientific literacy, pedagogical literacy and digital literacy of teachers and students of Basic Education. We discuss in this text a pedagogical intervention that was able to stimulate these three fields of literacy, presenting the adopted dynamics and the results achieved. This report highlights the effectiveness of using participatory methodologies to stimulate digital expressions of youth in the school environment and highlights the use of audiovisual production as a pedagogical tool capable of stimulating the development of critical thinking.*

**Keywords:** *Multi-user laboratory of pedagogical practices, Digital Information and Communication Technologies, Basic Education.*

## 1. Introdução

Este texto propõe uma reflexão sobre a ação a partir do relato de uma intervenção pedagógica implementada em 2019 pela equipe do multiHlab – laboratório multiusuário que tem como objetivo de pesquisa desenvolver e aperfeiçoar práticas pedagógicas e conteúdos didáticos multimodais utilizando as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para auxiliar o ensino das Humanidades na Educação Básica. Para isso, o laboratório desenvolve protótipos de práticas pedagógicas e conteúdos didáticos multimodais de acordo com os objetivos dos projetos selecionados; documenta o processo de desenvolvimento de modo a propiciar reflexão na ação, reflexão sobre a ação e meta-reflexão; realiza testagem e avaliação dos protótipos; e divulga os resultados alcançados de modo a retroalimentar as atividades do laboratório e os projetos beneficiários. Sediado na Fundação Joaquim Nabuco (Ministério da Educação/Brasil) – o multiHlab quer pensar coletivamente as conexões entre as Humanidades Digitais, novos processos de produção de conhecimento e formas de inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) em atividades de ensino-aprendizagem na escola.

Neste artigo, a construção do nosso argumento quer defender que ao mudar as formas de produzir conhecimentos – agora com uso intensivo de tecnologias digitais – são alterados também como estes conhecimentos são transpostos e reinterpretados por professores e alunos em seu labor educacional. São movimentos que estão acontecendo simultaneamente no ensino superior, onde encontramos os principais atores responsáveis pela pesquisa científica no Brasil; e na educação básica, campo de recontextualização de metodologias e conhecimentos científicos.

Assim, temos como objetivo localizar as contribuições dos princípios das Humanidades Digitais para processos de ensino-aprendizagem das Humanidades na escola. Deslocamos a discussão do âmbito das inovações advindas no campo da produção de conhecimento novo a partir da aplicação de hardwares, softwares e linguagens computacionais para um outro espaço, o da escola, que também quer atravessar a difícil barreira do tradicionalismo.

Entendemos que a discussão que iremos aqui iniciar resultará mais ampla do que a experiência relatada no texto. Entretanto, foi a partir da ação que surgiu a provocação, e

o ímpeto para realizar as pontes necessárias entre os campos da produção da ciência e o ensino de ciências. Na intervenção pedagógica que iremos relatar, utilizamos metodologias participativas em associação a produção audiovisual, trabalhando na intersecção entre as áreas da Educação, Psicologia Social, Artes Cênicas, Ciências Sociais e Comunicação. Como uma oficina de produção audiovisual com alunos e professores do ensino médio poderia representar uma experiência baseada nos princípios das Humanidades Digitais levados à escola? Queremos compartilhar como esta vivência, e todo o seu entorno envolvendo o antes, o durante e o depois, pode configurar uma metodologia de trabalho capaz de estimular o desenvolvimento do pensamento crítico e a manifestação de expressões digitais da juventude na escola, unindo os objetivos pedagógicos das Humanidades e a inserção das TDIC na educação.

## **2. Humanidades Digitais na escola**

Encontramos um debate intenso no campo educacional relacionado à inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação nos processos de ensino-aprendizagem. As discussões foram ainda mais intensificadas no período de isolamento social exigido pela pandemia de Covid-19, quando as escolas foram fechadas para atividades presenciais e rapidamente foi necessário implementar ações de ensino remoto. No Brasil, desde a década de 1980, o Governo Federal investe em pesquisas e programas para prover infraestrutura de rede nas escolas públicas, formação de professores e desenvolvimento de objetos educacionais digitais. São exemplos destas políticas educacionais a inserção no Programa Nacional do Livro e do Material Didático a solicitação de “recursos digitais” (PNLD 2021 – para obras que estarão disponíveis para os alunos a partir do ano citado). Também, a forte presença de Competências e Habilidades relacionadas ao uso das linguagens digitais integrando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para todos os níveis educacionais (educação infantil, ensinos fundamental I e II e ensino médio). No rol de dez Competências Gerais para a Educação Básica, a quinta competência é dedicada ao tema, trazendo a seguinte redação:

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, 2018).

O cenário nos apresenta uma Sociedade em Rede, imersa em seu cotidiano na geração e circulação de dados digitais, filtrados por algoritmos, apresentados por interfaces amigáveis para usuários de telas. É justamente neste ponto que queremos ressaltar a diferença entre ser consumidor de dados e ser produtor de conhecimentos. Entre manter-se na ilusão de que ser um usuário de “recursos digitais” nos faz “cidadãos digitais” e o que significaria assumir um posicionamento ativo na produção e circulação de conhecimentos como estratégia de disputa do espaço público de forma a participar de e influenciar instâncias de decisão. É o salto que propomos ao pensar que para além da inserção de produtos digitais na educação (entre hardwares, softwares, plataformas e objetos educacionais digitais), precisamos pensar em como inserir as Humanidades Digitais na escola. Para isso, o primeiro ponto a considerar é o que entendemos por alfabetização digital, letramento digital e como as metodologias das Humanidades Digitais poderão representar um salto qualitativo para o ensino de uma geração que não conhecerá formas de acessar e manipular informações, assim como gerar conhecimento novo, que não passem pelos ambientes digitais.

## **2.1 Alfabetização digital, letramento digital e multiletramento para a prática docente**

O multiHlab, como laboratório ligado ao Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional na Fundação Joaquim Nabuco (ProfSocio/Fundaj), realiza atividades de pesquisa, ensino e extensão para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de práticas pedagógicas e conteúdos didáticos multimodais voltados à formação de professores e à formação de redes de conhecimento entre pós-graduação, graduação e educação básica. Trabalhamos para que as comunidades científica e escolar desenvolvam projetos e implementem práticas e materiais didáticos produzidos a partir de uma melhor compreensão das potencialidades das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, conectando a prática científica e o cotidiano escolar. A base do trabalho do laboratório é o desenvolvimento de Projetos Coletivos em Humanidades apoiados no multiletramento, considerando que a atividade docente se dá na associação entre

letramento científico e letramento pedagógico, podendo abarcar em sua atividade o letramento digital.

Faz-se necessário, de antemão, clarificar nosso entendimento sobre o termo letramento, e sua associação na atividade docente com os campos de conhecimentos científicos, pedagógicos e os recursos digitais. No Brasil, o conceito de letramento tem como uma de suas principais expoentes a pesquisadora da Universidade Federal de Minas Gerais (Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita), Magda Soares (SOARES, 2009; 2018). No artigo “Letramento e alfabetização: as muitas facetas” (SOARES, 2003), ela relata a história do conceito, trabalhado por diferentes teóricos do campo educacional nos idos de 1980. Simultaneamente, a ideia é discutida sob o termo letramento no Brasil; *illettrisme* na França; literacia em Portugal; todos buscando nomear fenômenos distintos daquele denominado alfabetização. No mesmo texto, a autora informa a distinção entre letramento e alfabetização, o que provocou o desenvolvimento científico do primeiro:

Sem pretender uma discussão mais extensa dessas diferenças, o que ultrapassaria os objetivos e possibilidades deste texto, destaco a diferença fundamental, que está no grau de ênfase posta nas relações entre as práticas sociais de leitura e de escrita e a aprendizagem do sistema de escrita, ou seja, entre o conceito de letramento (*illettrisme*, literacy) e o conceito de alfabetização (*alphabétisation*, reading instruction, beginning literacy) (SOARES, 2003, p. 6).

Concordamos com a posição de Velloso (2014), quando esclarece que:

O termo letramento amplia o conceito de alfabetização, fazendo-se entender não no sentido restrito do ato de codificar e decodificar a língua escrita, mas como um processo de inclusão social, cultural e política, uma vez que cria condições para a inserção do sujeito em práticas sociais de consumo e produção de conhecimento e em diferentes instâncias sociais e políticas (VELLOSO, 2014, p. 283).

O conceito de letramento passa, então, por processos de apropriação por outras áreas de conhecimento, abarcando as diversas linguagens em suas diferentes situações sociais. Podemos pensar, assim, na linguagem científica, na formulação de uma linguagem própria dos processos de ensino-aprendizagem (pedagógica) e, enfim, a linguagem em fluxo dos suportes digitais conectados em rede. Todas elas estão presentes neste lugar privilegiado da construção de sociabilidades, a escola. Os professores, em seus cursos

de formação inicial (magistério e licenciaturas), têm como objetivo aprofundar o letramento científico em suas respectivas áreas de conhecimento (processo iniciado com a Educação Básica responsável pela formação científica das crianças e jovens) e desenvolver o letramento pedagógico para uma prática docente profissionalizada. Durante toda sua vida profissional é incentivada a formação continuada de forma a ampliar os conhecimentos e aprimorar as práticas. Os mestrados profissionais voltados para professores da Educação Básica, a exemplo do ProfSocio, constituem uma política pública para a formação continuada interessada em contribuir para o aperfeiçoamento dos letramentos científico e pedagógico.

O letramento digital coloca-se como mais um campo de conhecimentos a ser trabalhado na escola a partir da popularização dos aparelhos digitais interconectados em rede, fato que foi capaz de impactar nossas formas de agir em sociedade. Inserir as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Educação é preocupação de gestores públicos, pesquisadores e educadores brasileiros desde a década de 1980. O Governo Federal realizou em 1983 o I Seminário Nacional de Informática na Educação, quando foi formulada pela Comissão Especial de Informática da Educação (CE/IE) a proposta do Projeto Brasileiro de Informática na Educação (Educom) para a inserção dos computadores nas escolas públicas brasileiras. Passadas quase quatro décadas, o tema ainda é tratado como desafio, tanto em seus aspectos orçamentários (investimentos em equipamentos, manutenção, desenvolvimento, formação) quanto em suas questões pedagógicas, constituindo-se como campo de disputas entre diferentes propostas educacionais.

A preocupação tem se concentrado no letramento digital de crianças e jovens, passando, antes disso, pelo próprio letramento digital de uma geração de professores formados em cursos superiores de perfil analógico. É comum ouvir dos professores que “os alunos sabem usar melhor essas tecnologias do que eu”. Neste momento, consideramos que esperar a renovação geracional dos atuais quadros docentes das redes públicas de ensino, o que poderá trazer para as escolas professores com formação inicial de perfil digital, não é uma estratégia rápida nem viável. Convivemos, assim, com docentes em diferentes níveis de conhecimento e uso das tecnologias digitais, sendo possível diferenciar aqueles alfabetizados digitalmente e os letrados digitais. Por alfabetização digital podemos compreender a habilidade de utilizar-se do instrumento, ou seja, tornar-

se um “usuário” de hardwares, softwares, redes de conexão, aplicativos e plataformas. Neste sentido, ser um usuário poderia limitar-se a fazer um uso instrumental, tomando os aparatos tecnológicos como ferramentas de trabalho e lazer. Um paralelo possível é entender que uma pessoa alfabetizada seria aquela que reconhece letras e números, e compreende sua utilização na forma de textos inseridos em contextos sociais. Assim, um “alfabetizado digital” reconheceria a existência de máquinas, programas, redes, distinguindo suas funções em diferentes situações: se preciso redigir um texto, utilizo uma tela, um teclado e um editor de textos; se desejo maior jogabilidade, utilizo um *joystick*; se quero me comunicar em grupo, uso um aplicativo de comunicação instantânea como *Whatsapp*. Enfim, o usuário poderia afirmar que sabe usar um computador e um celular conectados em rede.

Para além da alfabetização digital estaria o letramento digital. O conceito de letramento busca ampliar o alcance social e a formação crítica, levando o simples usuário a tornar-se um cidadão digital, utilizando-se para isso de conhecimentos capazes de promover a emancipação além da instrumentalização. Destacamos como chave para a distinção entre o simples usuário e o cidadão digital a ideia de “práticas sociais de consumo e produção de conhecimento”. Não bastaria estar apto a consumir máquinas, programas e redes; é preciso participar ativamente da produção de conhecimento. Para isso, é preciso compreender a lógica de produção, os atores sociais envolvidos, as disputas de poder, as estratégias para visibilização das suas convicções.

Saber usar os instrumentos de forma emancipatória torna-se objetivo de um letramento digital crítico, que reconhece a influência que as redes de comunicação usufruem em todos os âmbitos sociais, devendo configurar-se como um dos objetivos do sistema formal de educação.

O letramento digital autêntico, necessário, é aquele em que os estudantes trabalham com tecnologias digitais com as quais os leitores e os escritores usam o tempo todo. São elas, atualmente: blogues, mídias sociais, aplicativos para gravação e edição de vídeos e filmes, ferramentas de organização e curadoria, gravação e edição de áudios, quadros de avisos, boletins virtuais e ferramentas de anotação. Este letramento ganha relevância por seu uso social disseminado e porque é através destes suportes que nos comunicamos. Sobretudo, estes suportes midiáticos têm levado adiante o projeto de



apropriação, curadoria, produção e disseminação científica ao público acadêmico e não acadêmico (CARVALHO, 2016, p.29).

Assim, ao falarmos em multiletramento, pensamos em professores da educação básica aptos a associarem em sua prática docente seus conhecimentos científicos, pedagógicos e sobre as tecnologias digitais. É no encontro entre estes três letramentos onde podemos vislumbrar o desenvolvimento das Humanidades Digitais na escola.

## 2.2 Por um manifesto das Humanidades Digitais na escola

Em 18 e 19 de maio de 2010, durante o THATCamp realizado em Paris, foi lançado o Manifesto das Humanidades Digitais, documento que registra o reconhecimento de um campo de conhecimentos novo em franco desenvolvimento. O manifesto é endereçado às comunidades de pesquisa e a quem participa da criação, da edição, da valorização ou da conservação dos conhecimentos. Em seu primeiro item, apresenta as suas definições:

1. A opção da sociedade pelo digital altera e questiona as condições de produção e divulgação dos conhecimentos.
2. Para nós, as *digital humanities* referem-se ao conjunto das Ciências Humanas e Sociais, às Artes e às Letras. As humanidades digitais não negam o passado, apoiam-se, pelo contrário, no conjunto dos paradigmas, *savoir-faire* e conhecimentos próprios dessas disciplinas, mobilizando simultaneamente os instrumentos e as perspectivas singulares do mundo digital.
3. As *digital humanities* designam uma transdisciplina, portadora dos métodos, dos dispositivos e das perspectivas heurísticas ligadas ao digital no domínio das Ciências Humanas e Sociais (Manifesto das Humanidades Digitais, 2010).

O documento reconhece que diferentes comunidades científicas já vinham desenvolvendo práticas, instrumentos e objetos transversais que poderiam convergir para formar o campo das Humanidades Digitais, citando entre eles codificação de fontes textuais; sistemas de informação geográfica; lexicometria; digitalização do patrimônio cultural, científico e técnico; cartografia da web; garimpagem de dados; 3D; arquivos orais; artes e literaturas digitais e hipermediáticas; entre outros.

Naquele momento, buscava-se o diálogo entre as metodologias de pesquisa das Ciências Humanas e Sociais e as potencialidades advindas com os recursos informáticos digitais em rede, reconhecendo as mútuas influências nas condições de produção e circulação de conhecimentos e propondo a construção de ciber-infra-estruturas evolutivas que



respondam a necessidades reais. Nestes dez anos, foi amplo o movimento de criação, desde métodos para geração de dados digitais (imagens estáticas e em movimento, sons, textos em hipermídia, uso de formulários eletrônicos para coleta de dados); manipulação e análise de dados digitais com formação de diferentes bancos de dados e uso de softwares; até ampla circulação de conhecimentos em formato digital com os bancos de dados abertos, repositórios digitais, bibliotecas virtuais. Captação, geração, manipulação, análise, circulação e retroalimentação de dados digitais nas áreas de interesse científico das Ciências Humanas e Sociais.

A escola acompanha esse movimento, associado principalmente ao uso de métodos e instrumentos digitais para a pesquisa. Ao estimular o uso da pesquisa científica como princípio pedagógico para o ensino de História, Geografia, Filosofia e Ciências Sociais (chamada por “Sociologia” no ensino médio, mas em seu conteúdo, abarca as três áreas, incluindo a Ciência Política e a Antropologia), são apresentados para os alunos instrumentos como formulários eletrônicos, tabulação e configuração de bancos de dados simples em editores de tabelas, uso de plataformas online para geração de nuvens de palavras, acesso a repositórios digitais para busca de dados secundários. Temos, assim, que o impacto nas formas de produção e circulação do conhecimento reverberam também no campo do ensino das Humanidades na escola.

São exemplo deste esforço pedagógico os relatos de experiência apresentados nos diversos congressos e encontros dedicados ao ensino das humanidades na Educação Básica, a exemplo do Encontro Nacional sobre o Ensino de Sociologia na Educação Básica<sup>1</sup> (ENESEB), no qual foi formado o Grupo de Trabalho “O universo digital no espaço das metodologias de ensino de Ciências Sociais/Sociologia na Educação Básica”. Em seus relatos, professores-pesquisadores analisam potencialidades e dificuldades do uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação em processos de ensino-aprendizagem das Ciências Sociais na escola, relatando exemplos com uso de produção em áudio (podcasts), vídeos, memes, uso das redes sociais, surveys eletrônicos (tipo Google Forms). Entretanto, os relatos não têm, até o momento,

---

<sup>1</sup> Em 2019 foi realizado em Florianópolis o VI Encontro Nacional de Ensino de Sociologia na Educação Básica, quando foram apresentados dezessete trabalhos no GT O universo digital no espaço das metodologias de ensino de Ciências Sociais/Sociologia na Educação Básica. Os Anais estão disponíveis em: [https://www.eneseb2019.sinteseeventos.com.br/simposio/view?ID\\_SIMPOSIO=13](https://www.eneseb2019.sinteseeventos.com.br/simposio/view?ID_SIMPOSIO=13)

associado suas práticas ao pensamento transdisciplinar das Humanidades Digitais, como propomos aqui.

Temos assim, após 10 anos do Manifesto das Humanidades Digitais, um cenário em que os usos das TDIC foram ampliados, integrando-se ao cotidiano de escolas conectadas em tempos de pandemia. Podemos reconhecer em diversas situações a presença da interdisciplinariedade entre as humanidades e os recursos digitais no ensino dessas ciências na escola, ampliando o escopo do manifesto original para as áreas de pesquisa e ensino, da educação básica ao ensino superior.

### **3. Pensar as juventudes e as expressões digitais na escola**

O objetivo do multiHlab, como laboratório de práticas pedagógicas, é gerar oportunidades para que o encontro entre letramento científico, letramento pedagógico e letramento digital aconteça a partir das pessoas interessadas em compartilhar seus conhecimentos, nas diversas áreas, trabalhando com um dos princípios basilares das Humanidades Digitais: a formação de equipes multidisciplinares. Descreveremos neste tópico, a título de exemplo, uma intervenção pedagógica realizada pela equipe do multiHlab com alunos do ensino médio de uma escola pública estadual em Recife na qual pudemos aplicar esta perspectiva, abrindo caminhos para a implementação de projetos coletivos em Humanidades Digitais na escola.

A intervenção pedagógica “Oficina Produção Audiovisual- Filme-carta” aconteceu no período de 07 a 20 de novembro de 2019 com alunos da Escola de Referência em Ensino Médio Prof. Cândido Duarte, localizada no bairro de Apipucos, no Recife. A equipe do multiHlab foi convidada para realizar a oficina como parte da programação do III Flicand - Festival de Linguagem da EREM Cândido Duarte, organizado pelas professoras da escola Aline Malta e Mônia Cavalcanti. Foram traçados como objetivos da oficina, pensada para realização em 20 horas: I. Apresentar gêneros audiovisuais, com foco em formatos para circulação na Web; II. Apresentar as etapas e as ações necessárias para produção de produtos audiovisuais; III. Dar a conhecer e manusear os equipamentos para produção audiovisual; IV. Produzir um filme-carta. O diferencial desta experiência está nos métodos utilizados, incluindo além da exposição dialogada e

da produção audiovisual coletiva, do corpo na expressão dos problemas vivenciados pelos jovens na escola, fazendo uso de jogos teatrais propostos pelo Teatro Social dos Afetos no processo de discussão do tema a ser roteirizado.

Foram realizadas duas oficinas, com dois grupos diferentes de estudantes, unindo no mesmo grupo alunos de 1º, 2º e 3º anos do ensino médio. As duas oficinas contaram com a participação das duas professoras, inicialmente presentes apenas para “acompanhar seus alunos”, mas que ao integrarem-se nas atividades vivenciaram conosco a aplicação da experiência e puderam discutir com a equipe seus resultados. Cada oficina foi composta por quatro encontros, contando com a dedicação exclusiva dos alunos durante dois dias escolares integrais (dedicados ao Flicand). Os três primeiros encontros aconteceram nas instalações da Fundação Joaquim Nabuco em Apipucos (localizada em frente à escola) e o último aconteceu nas instalações da escola, local de gravação dos vídeos.

A primeira manhã da oficina foi composta por exposição dialogada sobre o audiovisual como linguagem, trabalhando principalmente com o campo de conhecimentos da Comunicação Social, e atendendo assim a fase do letramento científico acerca dos formatos, gêneros e ferramentas necessárias para pré-produção, produção e pós-produção de produtos audiovisuais. Na segunda parte – realizada à tarde, foram utilizados jogos teatrais como método para estimular a discussão sobre os problemas enfrentados pelos alunos no ambiente escolar e a escolha do tema a ser roteirizado para produção do Filme-carta. Como proposta pedagógica, utilizamos jogos teatrais desenvolvidos por Kelly Fernandes em sua tese de doutorado no campo da Psicologia Social “Teatro Social dos Afetos” (FERNANDES, 2019). Trata-se de uma metodologia baseada no Teatro do Oprimido que considera o afeto um conceito político central e busca revelar a complexidade e as nuances das relações entre oprimido e opressor. O objetivo da pesquisa foi identificar a validade do uso dos jogos do Teatro Social dos Afetos como método para coleta de dados em pesquisas sociais. Para isso, foi aplicado um protótipo em uma escola pública de ensino médio do Recife composto por 10 oficinas com professores e alunos acerca do impacto da violência cotidiana na trajetória escolar.

O intuito em utilizar jogos teatrais foi estimular o diálogo entre e com os jovens sobre situações vivenciadas na escola e que poderiam tornar-se tema do Filme-carta. Em ambos os grupos, foram reveladas situações incômodas ligadas às relações de poder presentes na escola, entre alunos, professores e gestão, trazendo como tema para roteirização do Filme-Carta o modelo escolar baseado na meritocracia neoliberal. Os estudantes queriam escrever uma carta deles para os professores e gestores da escola. Finalizado o primeiro dia de oficina, a partir do tema a ser trabalhado no dia seguinte no processo de roteirização coletiva, a equipe do multiHlab discutiu como agregar conhecimentos dos campos da Educação e das Ciências Sociais, saindo do caso particular (eles na escola) para uma visão sociológica acerca do modelo educacional neoliberal. Decidimos iniciar o segundo dia de oficina trazendo um vídeo<sup>2</sup> de Christian Laval, no qual o autor francês apresenta sua obra “A escola não é uma empresa” (LAVAL, 2019). Após assistir ao vídeo, nossa pergunta mobilizadora foi: o autor está falando das escolas na França ou está falando da sua escola? Com a ajuda do autor, dialogamos sobre o sistema educacional público brasileiro, regido por diversas instâncias (desde o MEC, passando pelas secretarias estaduais e municipais de educação, gerências regionais, direção escolar) e como muitas das diretrizes não dependem exclusivamente de decisões locais, sofrendo ainda a influência de organismos internacionais como OCDE e Banco Mundial. E neste emaranhado de atores sociais buscando tornar seu discurso hegemônico, encontram-se professores, famílias e alunos, que também precisam ter voz e fazerem-se ouvir.

A discussão baseada no livro foi tão impactante para o primeiro grupo que decidiram nomear seu filme-carta<sup>3</sup> com o título “Escola não é empresa”<sup>4</sup>. O filme-carta foi direcionado dos “alunos” para a “comunidade escolar”. Apresenta um diretor escolar

---

<sup>2</sup>Vídeo produzido pela Boitempo, editora responsável pela obra no Brasil, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PbKVCOKdjWg>

<sup>3</sup>O multiHlab mantém a autorização por escrito e assinada pelos responsáveis de menores de idade para veiculação de imagem e voz de todos aqueles que aparecem nos vídeos.

<sup>4</sup>Vídeo disponível no Youtube, no Canal multiHlab: <https://www.youtube.com/watch?v=wL6TmjnkLk>

que encontra entre seus documentos de trabalho uma velha carta, escrita por ele próprio quando estudante do ensino médio, para o “eu do futuro”. O “eu do passado” fala sobre como é a escola e como ele gostaria que ela fosse no futuro. Questiona o sistema de metas da educação neoliberal e a formação da identidade do jovem, que se questiona se é apenas um número, qual o seu valor e como gostaria de ser tratado pela escola. O diretor então decide responder a carta, escrevendo para o seu “eu do passado”, explicando o quanto agora compreende a presença do neoliberalismo em sua vida, como o sistema os esmaga. Mas que ainda há esperança, vontade de mudar. O curta finaliza com os dois “eus” se encontrando e seguindo em frente.

O segundo grupo da oficina nomeou seu curta como “Utopia”<sup>5</sup>. Foi endereçado dos “alunos” para “professores e gestão”. Em um dia de aula, uma aluna chega na escola e vê que as listas dos “Destques” (alunos com maiores médias no boletim) estão fixadas e seu nome não está lá. Tranquilamente, com fones de ouvido, ela se encaminha para o laboratório para assistir a aula de química. Seus colegas estão em algazarra quando a professora chega e exige, aos gritos, que prestem atenção na aula. Outra aluna presente na sala levanta a mão e pede para esclarecer uma dúvida, mas não é atendida. Logo após, um aluno também pede para tirar uma dúvida e a professora prontamente o responde. Ao questionar a professora porque ela (a aluna) não mereceu uma resposta, a docente simplesmente diz que quando ela se tornar “uma boa aluna” terá sua atenção. Pensativa, a menina que antes já estava isolada em seu próprio mundo (com fones de ouvido) por seu nome não constar na lista de Destques, resolve escrever uma carta, na qual se diz grata por tudo que a escola a oferece. Entretanto, as palavras entram em contradição com as imagens, trabalhando com a ironia. Enquanto se diz grata por ser cuidada com tanto carinho e dedicação, vê alunos brigando entre si para saber “quem é o melhor”. Fala em empatia, apoio moral, incentivos... que os leva a competir entre eles, gerando conflitos e disputas entre as turmas. Reconhece que não é uma “das favoritas”, mas que também quer aprender. Quer ser reconhecida por seus conhecimentos e habilidades, não apenas por suas notas. O vídeo finaliza com ela

---

<sup>5</sup>Vídeo disponível no Youtube, no Canal multiHlab: <https://www.youtube.com/watch?v=23IpTjyNquI>

retornando ao quadro de avisos onde os Destaques são afixados, mas desta vez há cartazes escritos “Estamos procurando”. O sinal da saída toca e ela vai embora.

Os produtos gerados foram fruto de um intenso processo de envolvimento, reflexão, produção coletiva, engajamento e, podemos dizer, muito suor. Foi perceptível, inclusive para o corpo docente da escola, a dedicação dos alunos para alcançar este resultado. Houve integração entre estudantes de diferentes turmas, distribuição de papéis (atuação como roteiristas, atores, diretor de fotografia, diretora geral, captação de áudio, figurino, edição, pós-produção), trazendo naquele momento outra dinâmica para uma atividade escolar.

Com os vídeos prontos, foram realizadas duas exposições públicas na escola (devido ao espaço do auditório, não foi possível reunir todos num único horário), contando com a presença de estudantes e corpo docente. Após a exposição, a equipe do multiHlab conduziu um fórum de discussão sobre os temas abordados nos vídeos, levantando questões como competição entre alunos, decisões da gestão baseadas na meritocracia, como gostaríamos que a escola fosse, e o que podemos fazer para tornar realidade. Foi interessante como o debate contou com as falas dos estudantes, demonstrando que muitas vezes somos nós mesmos que continuamos agindo como agiram conosco, ou seja, se fui desprezado, também irei desprezar. Se fui humilhado, agora é a minha vez de humilhar. E como não saímos deste ciclo vicioso se não decidimos mudar.

A repercussão do trabalho foi tão positiva que a gestão da escola decidiu não mais publicar as listas de Destaques. Também, para integrar os alunos em atividades coletivas, as disciplinas eletivas passaram a ser ofertadas conjuntamente para alunos de todas as séries, permitindo espaços de convivência entre turmas.

### **3.1 Reflexões a partir da epistemologia da Pesquisa Participante**

Esta reflexão parte do nosso lugar como pesquisadores engajados em processos de Pesquisa Participante (PP), concepção epistemológica e metodológica que tem origem na América Latina com o brasileiro Paulo Freire, a partir de suas reflexões em *Pedagogia do Oprimido* (2005), e o colombiano Orlando Fals Borda (1972), ao postular o método do estudo-ação.

A PP tem como propósito fundamental a emancipação das pessoas ou das comunidades que a realizam e por isso o pesquisador se propõe a lutar junto com eles. Assim, objetiva “auxiliar a população envolvida a identificar por si mesma os seus problemas, a realizar a análise crítica destes e a buscar as soluções adequadas” (LE BOTERF, 1984, p. 52).

A pesquisa participante nasce na ação educativa proposta por Paulo Freire para alfabetização de adultos a partir do seu próprio contexto sócio-histórico. Segundo Brandão e Steck, trata-se de “uma pesquisa que também é uma pedagogia que entrelaça atores-autores e que é um aprendizado no qual, mesmo quando haja diferenças essenciais de saberes, todos aprendem uns com os outros e através dos outros” (BRANDÃO E STECK, 2006, p.13). O multiHlab, ao propor o desenvolvimento dos letramentos pedagógico, científico e digital, assume uma concepção preocupada com o contexto sócio-histórico vivido por todos os participantes do processo e os usos sociais dos conhecimentos. Entendemos, assim, que a epistemologia da Pesquisa Participante propicia os letramentos e reconhece a importância da circulação dos saberes.

A experiência relatada neste artigo busca registrar a força identificada em uma proposta educativa baseada nos princípios da Pesquisa Participante. É certo que um processo completo de pesquisa não seria possível em apenas dois dias de atividades no campo. Por isso, não classificamos a “Oficina de produção audiovisual” como uma pesquisa, mas como uma atividade de intervenção pedagógica. Entretanto, ela é capaz de indicar potencialidades ao pensarmos as intersecções entre ensino e pesquisa, assim como propomos aqui evidenciar as intersecções entre os campos da pesquisa e do ensino de Humanidades Digitais.

Relendo a descrição das atividades, é possível identificar a presença das preocupações inerentes ao pesquisador-participante e revelar os métodos utilizados:

a) Auxiliar a comunidade escolar a identificar seus problemas

A primeira preocupação da oficina foi fazer surgir dos próprios estudantes os problemas vivenciados na escola sobre os quais gostariam de debater e abordar em seus roteiros. Como método, foram utilizados os jogos teatrais propostos pelo Teatro Social dos Afetos, que têm origem no Teatro do Oprimido. Destacamos a escolha de um método que inclui o corpo, suas expressões e sensações, como parte importante do



reconhecimento do que nos afeta, como somos afetados e, ao mesmo tempo, como afetamos todos ao nosso redor.

A participação das duas professoras da escola permitiu experienciarem junto com os alunos a aplicação do método. Em conversas após a oficina, elas relataram o impacto da experiência em sua prática pedagógica, ressaltando a importância em criar espaços de fala e produção coletiva. Consideramos, aqui, o potencial para ampliação do seu letramento pedagógico, vislumbrando outras formas de ensino-aprendizagem.

#### b) Realizar análise crítica

O problema identificado foi a influência do neoliberalismo na política e nas ações educacionais presentes na escola, que ao adotarem a lógica da meritocracia, estimulam a competição entre os alunos e as turmas, fazendo-os se sentirem apenas um número no sistema. O próprio método para identificação do problema a partir do diálogo estimulou o pensamento crítico, que contou com a experiência da equipe do multiHlab para agregar referências do campo das Ciências Sociais e da Educação, utilizando o vídeo com o autor francês Laval para condução de uma discussão sobre as políticas educacionais.

A análise crítica tem o potencial de ampliar o letramento científico dos participantes, demonstrando que as Humanidades refletem sobre os problemas que nos afligem e que há várias explicações possíveis para um mesmo problema.

#### c) Buscar as soluções adequadas

A exibição dos vídeos na escola e a realização do fórum de discussão buscou estimular o diálogo com toda a comunidade escolar na busca por soluções para o seu problema em particular. Alguns encaminhamentos aconteceram de imediato, como a decisão da gestão em não mais realizar as listas de Destaques e a oferta conjunta das disciplinas eletivas.

Mas as lições aprendidas por todos os envolvidos vão muito além. Em dois intensos dias de trabalho com os estudantes, foi possível iniciar uma discussão sobre a escola como espaço político, que ao mesmo tempo tem influência e é influenciada por decisões das quais os jovens querem participar. Falamos do desenvolvimento de uma cultura científica, que compreende o mundo ao seu redor a partir do acesso a conhecimentos

científicos, como os aqui discutidos no campo do neoliberalismo e suas implicações nos modelos educacionais. Estamos falando de uma aprendizagem ativa, contextualizada, significativa, com uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Ao adotar o termo “letramento”, vamos além do uso da tecnologia em si, que envolveria estritamente os processos de produção audiovisual, mas queremos discutir os usos sociais das tecnologias em sua dimensão expressiva. Ao trazer essa discussão para o campo das Humanidades Digitais, queremos ampliar sua aplicação para além das metodologias de pesquisa em Humanidades, inserindo o campo do ensino de Humanidades na escola.

A intensidade da experiência foi então refletida pela intensidade dos aprendizados, tanto para a equipe do multiHlab, quanto para as professoras, a gestão da escola e os estudantes envolvidos na ação. Ela nos levou a acreditar nas potencialidades do método, gerando novas propostas para a aplicação desta intervenção pedagógica em outras escolas, apresentação da metodologia em curso de formação para professores, e circulação do conhecimento em eventos e publicações científicas como esta.

#### **4. Considerações finais**

Ao propor o título Juventudes e expressões digitais na escola, buscamos relacionar o relato de uma intervenção pedagógica com as reflexões no campo das tecnologias sociais capazes de estimular e propagar as expressões digitais de estudantes do ensino médio.

Iniciamos nosso argumento explicitando o conceito de letramento, em suas dimensões trabalhadas nos projetos do multiHlab: pedagógico, científico e digital. Ao destacar a preocupação com as práticas sociais, entendendo o letramento como um processo capaz de gerar inclusão social, cultural e política, associamos as preocupações do campo das Humanidades Digitais em relação a metodologias de pesquisa às inquietações do campo do ensino de Humanidades na escola.

Defendemos então a extensão do Manifesto das Humanidades Digitais para além da pesquisa em Humanidades, inserindo-o no ambiente escolar, espaço privilegiado de sociabilidades e que hoje está imerso nas Tecnologias Digitais.

Narramos a intervenção pedagógica “Oficina de Produção Audiovisual – Filme-carta” com o intuito de descrever os métodos utilizados, os quais mobilizaram conhecimentos da Educação, Psicologia Social, Artes Cênicas, Ciências Sociais e Comunicação. Por fim, a partir da epistemologia da Pesquisa Participante, demonstramos as potencialidades do uso de jogos teatrais como método para o levantamento de problemas vivenciados pela comunidade e seu uso com objetivos pedagógicos. Depois, trouxemos a importância em apoiar uma cultura científica como forma de explicação de fatos sociais a partir dos conhecimentos produzidos pelas Humanidades, trazendo de forma contextualizada e significativa discussões dentro da escola. Por fim, relacionamos o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no processo de produção audiovisual e circulação em rede como espaços de fala das Juventudes que querem expressar sua opinião sobre o que os afeta diretamente, a exemplo dos modelos educacionais. E assim defendemos a presença das Humanidades Digitais na escola, entendendo que a Educação Básica também é espaço de produção e circulação de conhecimentos.

### Referências

- BRANDÃO, C. R.; STECK, D. Pesquisa participante: a partilha do saber. In: BRANDÃO, C. R. (Org.). **Pesquisa participante: o saber da partilha**. São Paulo, Aparecida: Ideias e Letras, 2006. 295 p.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular - Ensino Médio**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_ite\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_ite_110518.pdf)>. Acesso em 15 nov 2020.
- CARVALHO, Marie Jane Soares. **Educação 3.0: trabalho colaborativo entre professores e alunos para geração de conhecimento na Educação Básica**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2016.
- FALS BORDA, O. **Reflexiones sobre la aplicación del método de estudio-acción en Colombia**. In: SIMPOSIO SOBRE POLÍTICA DE ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES. doc. n. 8. p. 19-24. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, 1972.
- FERNANDES, Kelly Cristina. **Teatro Social dos Afetos**. PUC- SP 2019. Online: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22108>>.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

LAVAL, Christian. **A escola não é uma empresa**: o neoliberalismo em ataque ao ensino público. Tradução Mariana Echalar. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2019. 326p.

LE BOTERF, G. Pesquisa participante: propostas e reflexões metodológicas. In: BRANDÃO, C. R. (Org.). **Repensando a pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

**Manifesto das Humanidades Digitais**. 2010. Disponível em:  
<<https://tcp.hypotheses.org/497>>. Acesso em 15 nov 2020.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 128p.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 25, p. 5-17, jan/abr. 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. 7 ed. São Paulo: Contexto, 2018. 202p.

VELLOSO, Maria Jacy Maia. Letramento no contexto digital: diferentes perspectivas conceituais. In: TAVARES, R. H. ; GOMES, S. S. (orgs.) **Sociedade, Educação e Redes**: desafios à formação crítica. Araraquara: Junqueira & Marin Editores, 2014. 448p.