

AQUISIÇÃO DOS LETRAMENTOS NECESSÁRIOS À CULTURA DA CONVERGÊNCIA: A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ESCOLA

Patricia Gallo • Universidade Potiguar (UnP); Doutoranda em
Educação (UFRN); E-mail: patiprof@yahoo.com.br.

Maria das Graças Pinto Coelho • Universidade Federal do Rio Grande do
Norte (UFRN); Doutora em Educação (UFRN); E-mail: gpcoelho@ufrnet.br.

RESUMO: O artigo posiciona a cultura da convergência que surge na relação entre três conceitos presentes na sociedade atual, em rede: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva, como pano de fundo reflexivo. No entanto, não é possível pensar em uma cultura da convergência, sem antes tratar dos letramentos necessários à participação de um novo processo de produção, distribuição e consumo de informação em multiplataformas de mídia. Assim, esse artigo objetiva refletir sobre a necessidade de um letramento midiático mais amplo, bem como analisa se a narrativa transmídia pode ser um meio para aquisição desse letramento a partir de atividades iniciadas na escola, principalmente, por envolver, na cocriação e mixagem do conteúdo, variados processos cognitivos.

Palavras-chave: Letramento midiático. Narrativa Transmídia. Cultura da Convergência.

REQUIRED LITERACY FOR CULTURE CONVERGENCE: THE NARRATIVE IN SCHOOL TRANSMEDIA

ABSTRACT: The article places the convergence culture that arises from the relationship between three concepts in the network society: the convergence of media, participatory culture and collective intelligence as reflective background. However, it is not possible to think of a culture of convergence, without first treats the literacies required for participate in a new process of production, distribution and consumption of information in multimedia. Thus, this article reflects on the need for wider media literacy, and examines whether transmedia storytelling can be a means for acquiring this literacy from activities initiated at school, mainly by engaging in co-creation and mixing of the contents in various cognitive processes.

Key words: Media Literacy. Transmedia Storytelling. Convergence Culture.

1. INTRODUÇÃO

Fazer uso de variadas mídias em uma sociedade organizada em rede requer, também, que o indivíduo tenha habilidades e competências específicas para participar de uma cultura que busca, seleciona, gera, manipula e organiza as informações que circulam através das redes. Competência é a capacidade de mobilizar diversos recursos cognitivos para enfrentar um tipo de situação e habilidade, as ações para atingir essa capacidade (PERRENOUD, 2000).

O surgimento ou adaptação de algumas práticas socioculturais deixa mais evidente que é preciso uma apropriação de novos signos e linguagens, de novos artefatos tecnológicos, de novos processos comunicacionais para, efetivamente, participar de uma cultura da convergência (ou cibercultura), seja consumindo, seja produzindo informação para gerar conhecimento.

A cultura da convergência, segundo Jenkins (2010), surge da relação entre três conceitos presentes na sociedade em rede (CASTELLS, 1999): a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa (BENKLER, 2007) e a inteligência coletiva (LÉVY, 1998).

Nela, os indivíduos são participantes de um processo coletivo de interações sociais, união de habilidades e associação de recursos, na busca de soluções para problemas em comum, bem como são produtores e consumidores de informações.

A organização da sociedade em torno de redes reconfigura todas as suas esferas econômica, política, social, cultural e educacional. As escolas, também inseridas nesse contexto, equipam-se através de iniciativas privadas e governamentais. Os centros digitais, telecentros, *lanhouses*, espalham-se pelas cidades, oportunizando novos espaços para a aprendizagem, para a elaboração de variadas práticas socioculturais, de projetos de conhecimento, de intervenção social e de vida. Para Kenski (2003), abrir-se para novas educações possibilitadas pela atualidade tecnológica é o desafio a ser assumido por toda a sociedade.

Nesse sentido, pensar na escola e nos novos espaços de acesso à internet que surgem, principalmente através de características como a mobilidade e a portabilidade dos equipamentos, como lugares propícios para articular ações que privilegiem as competências e habilidades de uma cultura da convergência, é pensar em uma mudança cultural, considerando que se possa ter uma aprendizagem permanente, sem a separação dos muros da escola.

Espaços esses em que circulam e navegam crianças e adolescentes encantados e interessados por variadas tecnologias, mídias, linguagens, signos, muitas vezes motivadas pela curiosidade.

Santaella (2003, p.24) afirma que é um engano julgar que as transformações culturais são oriundas das novas tecnologias apenas. A autora enfatiza que os tipos de signos, de mensagens e de processos de comunicação que circulam nos meios “são os responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais”.

Para Coelho e Gallo (2010), as ressignificações do contexto educacional merecem atenção pelo papel estruturante que as novas e complexas tecnologias estão exercendo nas sociabilidades contemporâneas, em especial na constituição de novas habilidades cognitivas, promovendo aspectos de inclusão e formação social.

Assim, este artigo tem como objetivo refletir sobre a necessidade de um letramento midiático mais amplo, envolvendo tanto as práticas socioculturais da cultura do papel quanto da cibercultura. Mais especificamente, o artigo objetiva analisar se a narrativa transmídia, uma estratégia utilizada principalmente na indústria do entretenimento, pode ser um meio para aquisição desse letramento midiático em contexto escolar.

2. O LETRAMENTO MIDIÁTICO NA ESCOLA

Por algum tempo, atrelou-se uma possível melhora da educação ao uso das tecnologias e mídias, como se os artefatos tecnológicos inseridos na escola fossem a garantia de melhoria nos índices avaliativos, porém, deixando de lado as premissas baseadas apenas em noções, o que temos hoje como conceito melhor construído é de que equipar a escola ou apenas ter acesso à tecnologia não é sinônimo de melhoria no processo de ensino aprendizagem. O uso efetivo das tecnologias e mídias depende de vários fatores, entre eles, o de que é preciso criar uma cultura de uso das tecnologias e mídias não só nos espaços formais de educação.

Para Moran (2007, p. 90), “não basta ter acesso à tecnologia para ter o domínio pedagógico. Há um tempo grande entre conhecer, utilizar e modificar processos”.

De qualquer forma, não é possível pensar em educação, deixando de lado as práticas socioculturais oriundas de uma sociedade configurada em torno de redes, bem como não se pode deixar de lado a concepção de que as tecnologias e mídias são parceiras no processo de ensino-aprendizagem e de formação social.

Enquanto os professores e gestores da educação capacitam-se para o uso das tecnologias e mídias na escola e fora dela, esses, considerados imigrantes digitais – não nasceram no mundo digital, mas, em algum momento da vida, adotou aspectos das novas tecnologias -, os alunos, em grande parte, nativos digitais - nasceram e cresceram envoltos

e usando computadores, vídeo games, celulares, mensagens instantâneas, tocadores de músicas digitais, câmeras de foto e vídeo digitais e outros tantos aparelhos digitais -, são acometidos na curiosidade de explorar outros mundos, interagir através de mecanismos digitais e utilizar as tecnologias e mídias em vários espaços públicos e privados.

Assim, esses são dois grupos de indivíduos que se encontram na escola e que, segundo Presnky (2001), têm diferentes linguagens, práticas e modelos de pensamento.

Os Imigrantes digitais tipicamente têm pouca apreciação por estas habilidades que os nativos digitais adquiriram e aperfeiçoaram através de anos de interação e prática. Estas habilidades são quase totalmente estrangeiras aos Imigrantes, que aprenderam – e escolheram ensinar – vagarosamente, passo-a-passo, uma coisa de cada vez, individualmente, e em cima de tudo, seriamente (PRESNKY, 2001, p.2).

É chamada a atenção para os espaços de práticas socioculturais em que habitam e circulam os imigrantes e nativos digitais, em especial, quando é percebido que, para os nativos digitais, essas práticas e aparelhos são partes integrais de suas vidas, pois estão acostumados a receber informações em ritmo acelerado, são multitarefas, dão preferências para gráficos antes de textos, preferem a linguagem não linear, produzem ligados a uma rede de contatos e preferem aliar ludicidade ao que executam e trabalham.

É visível que os nativos digitais têm domínio sobre o uso das variadas tecnologias e mídias, no entanto, cabe questionar essa utilização, ou seja, como estão sendo utilizadas e também como a escola pode beneficiar-se dessas habilidades no processo de ensino aprendizagem.

Assim, pensar em um processo de ensino-aprendizagem que, ao articular-se com as diferentes linguagens, signos, pensamentos e processos comunicacionais, através de tecnologias e mídias, propicie a aquisição de multiletramentos, configurando-se como um importante meio efetivo de participação na sociedade para dar voz e identidade aos indivíduos, é o estímulo para a reflexão sobre essa temática.

Até porque os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam, como objetivos do ensino fundamental, que os alunos sejam capazes de

utilizar as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; - saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos (BRASIL, 1997, p.69).

Essa apropriação de diferentes linguagens é reconhecida por Soares (2002) através da pluralização da palavra letramento e, portanto, de um fenômeno que já vem sendo reconhecido internacionalmente. A autora acrescenta que a intencionalidade da pluralização é “designar diferentes efeitos cognitivos, culturais e sociais em função ora dos contextos de interação com a palavra escrita, ora em função de variadas e múltiplas formas de interação com o mundo” (SOARES, 2002, p.155-156).

Assim, no multiletramento que, segundo Rojo (2004, p.31), é “colocar-se em relação às diversas modalidades de linguagens – oral, escrita, imagem, imagem em movimento, gráficos, infográficos etc. – para delas tirar sentido”, seja na cultura do papel ou da tela, ou mesmo de qualquer outro tipo de formação cultural. Como apresenta Santalla (2003), nas formações culturais estão envolvidas as competências e habilidades de atuação do indivíduo em um processo comunicacional e de interação com o mundo através de tecnologias e mídias.

Rojo (2009, p.119) destaca que a noção de letramento é ampliada para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não somente a escrita. “É focar os usos e práticas de linguagens, para produzir, compreender e responder a efeitos de sentido, em diferentes contextos e mídias”. Para Livingstone (2011, p.13), o conceito de letramento comporta “um conjunto de habilidades básicas e avançadas relacionando aptidões individuais com práticas sociais, cruzando a fronteira entre o conhecimento formal e informal”.

Pode-se, então, pensar que, na Cultura Digital ou Cultura da Convergência, para que haja a participação dos indivíduos, está lidando com o letramento midiático em sua forma mais ampla, já que é possível visualizar, dentro dele, os letramentos, ditos tradicional e digital, nas práticas socioculturais de leitura, de escrita e também de outras linguagens e códigos informacionais. Mas, além disso, para Jenkins (2010), o letramento midiático envolve também habilidades para:

- descobrir e experimentar ambientes;
- adaptar e criar identidades alternativas;
- interpretar, modificar e criar simulações;
- remixar conteúdos;
- articular abas e executar tarefas simultâneas;
- interagir, significativamente, com as ferramentas que expandem as capacidades cognitivas;
- partilhar e construir conhecimento em busca de um objetivo comum;
- avaliar a confiabilidade das informações;
- acompanhar o fluxo da notícia e informação em multiplataformas de mídia;
- escrever e publicar em rede;
- negociar pontos de vista em comunidades;
- traduzir informação em modelos visuais, constituindo uma comunicação.

Ou seja, percebe-se maior ênfase aos aspectos cognitivos do processo de interação com as tecnologias e mídias, que no manuseio ou aquisição dos artefatos em si. Livingstone (2011), ao pesquisar o uso da internet por jovens, conclui que eles precisam aprender muito mais, indo além do simples saber usar. A autora ainda questiona sobre quais

os conhecimentos extras os professores precisam possuir para detectarem alguns erros dos alunos quanto às atividades usando a internet. Livingstone (2011, p.32) completa dizendo que “ser capaz de usar a internet é de pouca valia em si. Ou melhor, seu valor está nas oportunidades que abrem”.

Jenkins (2010) ressalta que muitos educadores só consideram possível que os alunos adquiram as habilidades necessárias para utilizar as tecnologias e mídias, quando há computadores na escola. No entanto, o autor coloca que isso não é tão importante, já que as formas como as tecnologias e mídias, em especial os computadores, são usadas nas escolas não contribuem na aprendizagem dos alunos sobre a cultura participativa que existe na internet. O autor ressalta que, normalmente, os computadores são mais usados para armazenamentos de arquivos e digitação de textos.

Nesse contexto, apenas de manuseio das tecnologias, a narrativa transmídia⁷ pode ser uma prática educativa para a aquisição dos letramentos necessários à participação do indivíduo na cultura da convergência, pois é um método participativo por essência, em que os alunos e professores, pela integração de múltiplos textos em variadas linguagens, por meio das mídias, estabelecem uma experiência mais ampla de interação com o conteúdo, de forma individual, mas principalmente coletiva, dentro e fora da escola.

Segundo Jenkins (2010, p. 49), a narrativa transmídia “refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento”. Essa estética é um universo a ser explorado. Ou seja, para que a participação aconteça, os indivíduos precisam assumir o papel de caçadores, acompanhando o fluxo e os pedaços do universo por diferentes mídias, comparando e compartilhando suas descobertas e coletas, por meio de ferramentas on-line, com outros indivíduos para se chegar a novas descobertas, tornando a experiência de interação com o conteúdo mais envolvente e rica.

O ato educativo é um ato de interação social entre os sujeitos, para que haja a apropriação do objeto de conhecimento nas relações com o mundo e com a experiência vivida. Isso poderá ser alcançado por meio de uma prática pedagógica que assuma os diferentes saberes, o ideal político de forma ética, os esquemas de pensamento do educando, fazendo uso de materiais que apoiem a aprendizagem e sejam coerentes com os objetivos educacionais (FREIRE, 2000; 2007; FREINET, 1976; VYGOTSKY, 1998).

No uso da narrativa transmídia como ação educativa, são privilegiadas as competências e habilidades socioculturais num processo comunicacional dialógico e coletivo em multiplataformas de mídias, em que a convergência surge do pensamento, da ideia, da solução mútua, ou seja, da interação entre indivíduos, e não de um único aparelho que contemple variadas mídias.

⁷ Em 1991 (KINDER, 1991 apud KELLNER; SHARE, 2008) atribuiu ao termo a habilidade das tecnologias de informação e comunicação de desempenhar mais funções e a integração de fornecedores de mídia criam a Intertextualidade transmídia.

Esse é um campo ainda a ser explorado, principalmente porque se pretende observar o que acontece cognitivamente com os indivíduos em busca de soluções concretas, numa construção coletiva transmidiática. Assim, os meios são veiculadores das linguagens, dos signos que são apropriados nesse processo interacional.

Jenkins (2007) denomina esse conjunto de competências culturais e habilidades sociais de “novo letramento midiático”. Para o autor, as habilidades de pesquisa, técnicas e de análise crítica se constroem, na escola, sobre a base da alfabetização tradicional (JENKINS; et al., 2007 apud KELLNER; SHARE, 2008).

Ou seja, na cultura participativa o letramento muda o foco de expressão individual para um envolvimento coletivo, pois essas habilidades envolvem trabalho em rede e colaboração.

Assim, a convergência, a que é referida neste artigo, não diz respeito apenas às tecnologias e mídias, mas, também, ao que ocorre, cognitivamente, quando os indivíduos estão interagindo socialmente entre si em busca de soluções concretas.

Com a hipótese de que, através de uma aprendizagem mais interacional, transmidiática, pode haver, também, um ganho qualitativo no desempenho escolar dos alunos, pensou-se neste estudo.

■ 3. A DINÂMICA DA EDUCAÇÃO PERMANENTE

A escola, como espaço de sociabilidade, aprendizagem e intervenção de vida, é perfeita para planejar e desenvolver ações que permitam ampliar a cognição do indivíduo, privilegiando as habilidades requeridas no campo das interações sociais através das redes e da convergência de mídias, não só em momentos presenciais, pois a escola pode promover atividades que continuem após o sinal de encerramento do período letivo do dia, através de diversos ambientes virtuais de sociabilidade.

Moran (2007) diz que a sala de aula será um espaço de início e finalização de atividades de ensino-aprendizagem. O meio desse processo será intercalado com momentos em que frequentamos outros ambientes físicos. Nesse modelo, a aprendizagem se cerca de variadas situações, dentro e fora da escola. As mídias se encarregam de ampliar os espaços das interações socioculturais, tornando a presença constante, mesmo que distantes fisicamente.

O autor acrescenta que a “mobilidade e a virtualização nos libertam de espaços e tempos rígidos, previsíveis e determinados. Na educação, o presencial se *virtualiza* e a distância se *presencializa*” (MORAN, 2007, p.89).

Devido ao grau de imersão no universo virtual, principalmente os jovens têm dificuldades em se perceberem distantes. Demo (2008) enfatiza que os jovens não entendem

que, ao navegarem na internet, estão “ausentes”. A distinção entre o universo físico e o virtual torna-se, cada vez mais, difícil, já que, através da rede, a virtualidade dá a condição de estar presente em muitos lugares.

Caminhando na mesma direção de Moran (2007) e Demo (2008), Pablos (2006) aponta o ensino bimodal como alternativa educacional para flexibilizar os processos de aprendizagem. O ensino bimodal trata da inclusão das interações midiáticas no processo de ensino aprendizagem de cursos presenciais. É também uma tarefa docente em integrar e combinar práticas das duas modalidades de ensino, sem haver distinção entre o espaço físico e o virtual para que ocorram os processos de aprendizagem e formação. Um paradigma ainda a ser incorporado na escola.

Demo (2008, p.1) defende que a expectativa mais profunda na era digital é a da “aprendizagem permanente (*everytime, everywhere*): como um direito de todos poderem aprender em qualquer lugar e tempo, mesclando presença física e virtual”.

Evitar a segmentação do processo de aprendizagem, a partir da determinação dos locais em que se está presente fisicamente, é um dos propósitos desta reflexão. Muitas vezes, o aluno só identifica, como educacional, o momento em que está fisicamente na escola. Além disso, visualiza a escola como um lugar desvinculado das práticas socioculturais.

Com o objetivo de estabelecer uma aprendizagem permanente sem que haja a separação e fragmentação do processo de aprendizagem, e, ao mesmo tempo, promover a aquisição do letramento midiático, é sugerida a narrativa transmídia, que faz uso da convergência de mídias, como prática pedagógica a ser incorporada na escola.

Com um foco maior na exploração de conteúdos que convergem, a escola pode beneficiar-se da convergência de mídias para estimular e promover a aprendizagem, e não ficar distante dela.

Para Jenkins (2010), a convergência de mídias representa uma transformação cultural, à medida que os indivíduos são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. No entanto, tem-se conceituado que a convergência de mídias seria a adoção de um único aparelho que traz todos os outros, mas o que estamos vendo é que as plataformas e os *hardwares* estão divergindo e os conteúdos convergindo. Ou seja, as linguagens convergem e podemos acessá-las através das mídias e a escola, também, deve apropriar-se desse processo de transformação cultural.

■ 4. A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ESCOLA

Como mencionado na introdução desse artigo, o propósito do texto é refletir sobre as práticas socioculturais em uma cultura da convergência. No entanto, além de

apenas refletir sobre elas, é preciso articular e propor estratégias para inserção e participação dos indivíduos nesse universo de processamento da informação. Assim, pensar na aquisição do letramento midiático, a partir da escola, parece uma direção adequada e coerente.

A narrativa transmídia tem as características necessárias para um processo formativo, além disso, o currículo escolar na educação básica dispõe de vários temas que podem ser trabalhados em multiplataformas de mídia pelos alunos.

Nessas condições, os alunos interagem, seguem e produzem coletivamente alguns conteúdos, propostos a partir da escola e do planejamento do professor. É na busca de solução para problemas concretos, no processo de interação com os colegas, com a mídia e com o conteúdo, em espaço físico e virtual, que o letramento midiático acontece. Para tanto, é necessário focar a importância da dinâmica de uma aprendizagem permanente, bem como estabelecer os espaços interacionais, físicos e virtuais como propícios à aprendizagem e às práticas socioculturais por meio das mídias em redes.

A narrativa transmídia disponibiliza um universo ficcional (ou não) a ser explorado. É através de um enredo principal que microuniversos são pensados e gerados, individual ou coletivamente, complementando-o. A exploração dos microuniversos torna a experiência mais envolvente e rica, pois os indivíduos (alunos e professores) se relacionam, até mesmo afetivamente, com o universo.

É preciso atentar para o fato de que as crianças crescem utilizando tecnologias e mídias, além dos brinquedos; elas, também, brincam processando informação. A escola precisa participar, ativamente, dessa formação para as tecnologias e mídias, pois acontecerá de qualquer forma, com ou sem a participação da escola.

Não dá para ignorar o fato de que muitos alunos chegam à escola sabendo manusear as tecnologias e mídias e, mais do que isso, é preciso atentar para as habilidades que eles estão adquirindo e se essas vão contribuir significativamente para que possam obter vantagens na solução de problemas concretos. Ou seja, se sabem acessar, analisar, avaliar, identificar, organizar, criar informações, fazendo a relação com problemas disponíveis, bem como comunicar mensagens em variados formatos. A educação pode esperar inúmeras contribuições dessa parceria com as tecnologias e mídias, formal e informalmente.

■ 5. REFERÊNCIAS

BENKLER, Y. **The Wealth of Networks**: How Social Production Transforms Markets and Freedom. Yale University Press, 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

COELHO, G. P.; GALLO, P. As tecnointerações entre atores no meio educacional estimulam as novas habilidades requeridas pelo ensino bimodal. In: FARIA, T. C. L. (Org.) **Práticas pedagógicas em debate: relatos e experiências**. Natal: Infinita Imagem, 2010.

DEMO, P. **TICs e Educação**. Blog Prof. Pedro Demo, 2008. Disponível em: <<http://pedrodemo.sites.uol.com.br/textos/tics.html>> Acesso em: 20 maio 2009.

FREINET, C. **As técnicas Freinet da escola moderna**. 2.ed. Coleção Temas Pedagógicos. Lisboa: Editora Estampa, 1976.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 30.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

_____. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 35.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Rio de Janeiro: Aleph, 2009.

KELLNER, D; SHARE, J. Educação para a leitura crítica da mídia, democracia radical e a reconstrução da educação. In: REVISTA EDUCAÇÃO E SOCIEDADE, Campinas, v. 29, n. 104, out.2008. Especial.

KENSKI, V. M. **Tecnologias de ensino presencial e a distância**. 3.ed. São Paulo, Papirus, 2003.

LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva: Por Uma Antropologia Do Ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

LIVINGSTONE, S. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. In: **Revista Matrizes**, São Paulo, ano 4, n. 2, jan./jun. 2001.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

PABLOS, J. A visão disciplinar no espaço das tecnologias da informação e comunicação. In: HERNANDEZ, F.; SANCHOS, J. M. (Org.). **Tecnologias para transformar a educação**. Porto Alegre: Artmed, p. 63-83, 2006.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza. **De On the Horizon**. v.9, n. 5, Out. 2001.

ROJO, R. Linguagens Códigos e suas tecnologias. In: BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. Departamento de Políticas do Ensino Médio. **Orientações curriculares do ensino médio**. Brasília, 2004.

_____. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

SANTAELLA, L. **Da cultura das mídias à cibercultura:** o advento do pós-humano, in Revista Famecos, nº 22, dez./2003. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br>> Acesso em: 05 mar. 2011.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.** [online], v.23, n.81, p. 143-160, 2002

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos superiores. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Pensamento e Linguagem.** 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.