

CLASSES CULTURAIS DIGITAIS: ASPECTOS PRESENCIAIS E VIRTUAIS NOS PROCESSOS DE UMA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COLABORATIVA

DIGITAL CULTURAL CLASSES: FACE-TO-FACE AND VIRTUAL ASPECTS IN THE PROCESSES OF COLLABORATIVE AUDIOVISUAL PRODUCTION

Mariana Roncale

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Educação pela Universidade Federal do Estado de Santa Catarina (Florianópolis/Brasil). Atualmente é integrante do grupo de pesquisa Edumídia na Universidade Federal do Estado de Santa Catarina (Florianópolis/Brasil).
E-mail: marironcale@yahoo.com.br

Dulce Márcia Cruz

Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Estado de Santa Catarina (Florianópolis/Brasil). Professora Associada do Departamento de Metodologia de Ensino (MEN) da Universidade Aberta do Brasil (UAB) e do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação (PPGE/CED) da Universidade Federal de Santa Catarina (Florianópolis/Brasil).
E-mail: dulce.marcia@gmail.com

Nadja Maria Acioly-Régnier

Doutora em Psicologia pela Université René Descartes Paris V Sorbonne (Paris/França). Professora titular no Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation de l'Académie de Lyon (Lyon/França).
E-mail: nadja.acioly-regnier@univ-lyon1.fr

Recebido em: 28 de janeiro de 2020

Aprovado em: 23 de abril de 2020

Sistema de Avaliação: Double Blind Review

RPR | a. 17 | n. 2 | p. 187-208 | mai./ago. 2020

DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v2i0.2194>

RESUMO

Este artigo expõe resultados preliminares de pesquisa de doutorado em andamento e tem como objetivo a descrição do projeto das Classes Culturais Digitais (Lyon/ França) com o intuito de analisá-las sob a perspectiva do campo dos Multiletramentos. Concentrando-se nos aspectos presenciais e virtuais do projeto, busca-se também refletir sobre as possíveis contribuições e as dificuldades encontradas no desenvolvimento de um projeto inovador e híbrido. Adotamos a metodologia de abordagem qualitativa e quantitativa em uma das turmas integrantes do projeto, nos anos de 2018 e 2019. Para a construção dos dados realizamos observação participante, questionários com perguntas abertas e fechadas e observação digital na plataforma laclasse.com. Utilizamos como referência de análise o campo dos Multiletramentos e verificamos que a multimodalidade já está presente nas relações escolares participantes da pesquisa. Por meio da multimodalidade, foram viabilizados e potencializados os momentos para expressão das ideias, dos diálogos, da criação colaborativa e da formação crítica.

Palavras-chave: Produção Colaborativa. Multiletramentos. Classes Culturais Digitais.

ABSTRACT

This article exposes preliminary results of ongoing doctoral research and aims to describe the project of the Digital Cultural Classes (Lyon / France) and to analyze some aspects from the perspective of the Multiliteracy field. Focusing on the face-to-face and virtual aspects of the Digital Cultural Classes project in the city of Lyon (France), we also seek to reflect on the influencing elements, the possible contributions and the difficulties encountered in the development of an innovative and hybrid project. We adopted the methodology of qualitative and quantitative approach in one of the classes participating in the project, in the years 2018 and 2019. For the construction of the data, we conducted participant observation, questionnaires with open and closed questions, and digital observation on the laclasse.com platform. Multiliteracy research field was our reference for analysis and we found that multimodality is already present in the school relationships participating in the research. By using multimodality, the moments for expressing ideas, dialogues, collaborative creation and critical formation were viabilized and potencialized.

Keywords: Collaborative Production. Multiliteracies. Digital Cultural Classes.

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, ampliamos e transformamos as formas de produzir e compartilhar informações. Uma pista para entendermos como funcionam os processos comunicativos hoje é atribuímos um olhar atento aos nossos jovens. Martín-Barbero afirma que os jovens da atualidade se afastam das dicotomias concretas em que vivem os adultos, como as separações entre jogo e trabalho, jogo e aprendizagem, entre consumo e produção, entre o estético e o argumental.

As novas maneiras de fazer circular os produtos culturais pelos jovens transformam a relação pontual das diversas modalidades da cultura em uma relação mais criativa, dinâmica e participativa. “Tecnologia é hoje uma das metáforas mais potentes para compreender o tecido – redes e interfaces – de que é feita a subjetividade” (MARTÍN-BARBERO, 2008, p. 34). Neste cenário, entender os processos de projetos que envolvem a produção criativa através das mídias digitais nos espaços escolares pode representar uma forma de efetivar ações educativas mais significativas com o panorama atual.

Ao realizar uma produção colaborativa permeada pelas mídias digitais, as negociações ocorrem no coletivo visando atingir objetivos comuns, estabelecem relações de compartilhamento, confiança mútua e corresponsabilidade, nas quais podem ocorrer diferentes formas de mediações nas relações com outras pessoas (DAMIANI, 2008, p. 215). O grupo, o ambiente de criação, as mediações e o contexto no qual estão inseridos são elementos relevantes para a compreensão dos processos de produção colaborativa.

Como interpretar o significado dos estilos juvenis? É aqui que a perspectiva analítica do cotidiano nos pode ajudar a decifrar o significado, tantas vezes oculto, desses estilos. De que modo? Pela contextualização desses estilos e da relação de uso que os jovens têm com eles. Ao fornecer aproximações à realidade social que revelam a forma como esta é socialmente construída, a perspectiva do cotidiano toma por base de incidência os contextos vivenciais dos indivíduos que, por sua vez, iluminam ou informam os contextos sociológicos (analíticos, interpretativos, explicativos) usados pela teoria. (PAIS, 2008).

Diante deste contexto, este artigo expõe resultados preliminares de pesquisa de doutorado em andamento e tem como objetivo a descrição do projeto das Classes Culturais Digitais (Lyon/ França), realizadas com a participação de jovens alunos, com o intuito de analisar alguns aspectos do projeto sob a perspectiva do campo dos Multiletramentos. Busca-se também refletir acerca das possíveis contribuições e dificuldades encontradas no desenvolvimento de um projeto inovador e híbrido (presencial e virtual).

As Classes Culturais Digitais colocam estudantes e seus professores com artistas, cientistas ou espaços culturais para realizar projetos educacionais e artísticos colaborativos por meio das mídias digitais. Como metodologia, utilizam a pedagogia de projetos construindo suas práticas a partir dos contextos.

Compreender o potencial de produções colaborativas por meio das mídias digitais é indispensável, uma vez que o processo de criação coletiva implica aspectos a serem analisados em diferentes âmbitos, que podem ser desenvolvidos dentro e fora do espaço escolar. Dessa forma, é possível entender que refletir sobre as práticas de letramentos digitais em produções colaborativas na escola pode incitar novas formas de olhar para o mundo, de se expressar, de construir narrativas, de reflexão e de adquirir conhecimento.

Corroboramos o que foi exposto por Fantin quando afirma que a produção audiovisual na escola é “capaz de aproximar educação, comunicação, arte e cultura através de um processo coletivo e intencional” (FANTIN, 2006, p. 10). São muitas as possibilidades pedagógicas e intencionais de produzir colaborativamente através das mídias na educação. Quando articuladas com as narrativas e com as linguagens dos jovens, podem ampliar o repertório cultural, as possibilidades de expressão e comunicação e o fazer coletivo.

A pedagogia dos meios não estaria apenas preparando as alunas e alunos para uma “leitura crítica”, mas principalmente para transcenderem sua condição de consumidores para produtores de narrativas audiovisuais que atendam as suas preocupações e exigências políticas e que sejam reveladoras de suas visões de mundo. (OROFINO, 2005, p. 125).

É importante que os educadores desenvolvam diálogos e debates em relação ao que recebemos da mídia em nosso cotidiano. É preciso compreender a linguagem de cada meio, com suas edições e enquadramentos, analisar as possíveis intenções do produtor e os seus conteúdos. Dessa forma, parte-se para uma mediação tecnológica que estimule a reflexão crítica dos meios.

Em meio às mediações tecnológicas, o termo hibridismo, para Santaella (2007, p. 133), é entendido como a “atual coexistência, convivência e sincronização das culturas oral, escrita, impressa, massiva, midiática e ciber que se misturam todas elas na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado”. A autora caracteriza a cultura contemporânea a partir do hibridismo como fluida, ubíqua, nômade, líquida. (SANTAELLA, 2007, p. 135).

Partindo de raciocínio semelhante, o campo dos Multiletramentos emerge justamente a partir destas características contemporâneas de multimodalidade dos meios e da diversidade cultural no âmbito educacional e social, com o intuito de entender a complexidade da realidade escolar e sua relação com as mídias multimodais.

2 MULTILETRAMENTOS E OS EVENTOS DE LETRAMENTOS DIGITAIS

A Pedagogia dos Multiletramentos parte do pressuposto de que o conhecimento humano é embutido em contextos sociais, culturais e materiais e desenvolvido como parte de um processo de interações colaborativas com outros de diferentes habilidades, contextos e perspectivas, que fazem parte de uma mesma comunidade.

[...] o termo Multiletramentos foi "escolhido para descrever dois importantes argumentos que se colocam diante da ordem cultural, institucional e global emergente: a multiplicidade de canais de comunicação e a importância crescente da diversidade linguística e cultural. (CAZDEN, COPE et al., 1996, p. 63).

Diante de uma sociedade complexa, em que discursos diversos são contrapostos e deslocam-se de sentido e significado constantemente, e que o modo de representação e interpretação são colocados no centro dos discursos, o campo dos Multiletramentos emerge da necessidade de compreender como a sociedade produz e interage com as novas formas multimodais de comunicação.

A Pedagogia dos Multiletramentos defendida pelo New London Group é fruto dos desdobramentos de discussões entre dez educadores – Courtney Cazden, Bill Cope, Norman Fairclough, James Gee, Mary Kalantzis, Gunther Kress, Allan Luke, Carmen Luke, Sarah Michaels e Martin Nakata. Esses estudiosos se encontraram em 1994, com o objetivo de debater os propósitos da educação de forma mais geral, assim como a relação estreita destes com a pedagogia do letramento. Como primeiro resultado dessas discussões, o grupo publicou, na *Harvard Educational Review*, o artigo seminal "A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures" e, quatro anos mais tarde, a coletânea *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, que, além de uma reedição do artigo de 1996, inclui dezesseis capítulos escritos por integrantes do grupo que foram reunidos inicialmente e de outros educadores interessados em redesenhar suas práticas na perspectiva de Multiletramentos, partindo do pressuposto que letramento é prática, designada para aprender criticamente e produzir.

A Pedagogia dos Multiletramentos propõe três elementos, que reforçam o caráter dinâmico e ativo do termo Design. São eles os Designs Disponíveis, o Designing e o Redesign (Quadro 1), que não são governados por regras estáticas e não são lineares.

Quadro 1 – Elementos da Pedagogia dos Multiletramentos

Nome do elemento	Descrição
Design Disponível (Available Design)	Inclui a gramática de vários sistemas semióticos. Inclui as ordens do discurso (estilo, gênero, dialeto, vozes) Significado.
Designing	Transformação desses modos de significação em seu uso híbrido e intertextual.
Redesign	Status subsequente a ser recebido. Efeitos do significado/sedimentação do significado

Fonte: Elaborado pelas autoras, a partir de informações de Cope e Kalantzis (2000).

Os designs disponíveis (*available designs*) incluem diversos sistemas semióticos disponíveis, como a linguagem oral e escrita, filmes, gestos, fotografias e outros. Abarca a ordem do discurso, que se constitui na forma como os discursos são estruturados, que são produzidos socialmente, interligados e dinamicamente intercalados.

O *designing* está relacionado com o modo como atribuímos significados aos recursos disponíveis, no ato de apropriar-se e reapropriar-se dos padrões. O *designing* funciona simultaneamente com os designs disponíveis e se reproduzirá mais ou menos radicalmente, "dados os conhecimentos, as relações sociais e as identidades, e ainda dependendo das condições sociais sob as quais o *designing* ocorre." (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 22, tradução nossa). Não é a simples reprodução dos designs disponíveis, é a reapropriação do conhecimento produzindo novas construções e representações da realidade.

O *redesign* se expressa como o significado transformado. Pode ser mais ou menos criativo ou reprodutivo dependendo dos recursos disponíveis, e, no meio deste processo, os criadores de significado se transformam, reconstruindo e renegociando suas identidades. E, como um ciclo, o *redesign* torna-se um novo Design Disponível, um novo recurso para criação de novos significados. (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 23, tradução nossa).

A Pedagogia dos Multiletramentos identifica quatro eixos substanciais, que não consistem em fases ou ordem estabelecidas, são interligados e podem apresentar-se em diferentes configurações: prática situada, instrução aberta, enquadramento crítico e prática transformada. (Quadro 2).

Quadro 2 – Eixos dos Multiletramentos

Eixos	Descrição
Prática situada	Imersão em práticas significativas dentro de uma comunidade de aprendizes, recrutando experiências anteriores e atuais dos alunos, bem como suas comunidades e discursos extraescolares, como parte integrante da experiência de aprendizagem.
Instrução aberta	Inclui as intervenções ativas por parte do professor e de outros especialistas que desenvolvem atividades de aprendizagem e que permitem ao aprendiz obter informações explícitas em momentos em que é mais útil organizar e orientar a prática. Importante aqui é a consciência em relação ao que se está aprendendo.
Enquadramento crítico	O objetivo é ajudar os alunos a enquadrar seu domínio crescente na prática (prática situada) e controle consciente e compreensão (instrução aberta) em relação às conexões históricas, sociais, culturais, políticas, ideológicas e centradas no valor de sistemas particulares de conhecimento e prática social. Aqui, crucialmente, o professor deve ajudar os alunos a desnaturalizar e tornar estranho novamente o que aprenderam e dominaram.
Prática transformada	Objetivo é retornar aonde começamos, para a prática situada, mas agora numa “reprática”. Os alunos devem ser capazes de mostrar que podem implementar entendimentos adquiridos por meio da instrução aberta e do enquadramento crítico em práticas que os ajudam a aplicar e revisar simultaneamente o que aprenderam.

Fonte: Elaborado pelas autoras, a partir de informações de COPE; KALANTZIS, 2000.

A prática situada baseia-se nas experiências projetadas e projetantes dos alunos. Na instrução aberta, os alunos moldam para si uma metalinguagem explícita do design, no enquadramento crítico, os significados são relacionados aos seus contextos e propósitos sociais, e é na prática transformada que os alunos transferem e recriam designs de significado de um contexto para o outro.

Estes quatro movimentos pedagógicos do campo dos Multiletramentos não são lineares e não representam etapas, eles são relacionados de maneiras complexas e podem contribuir na compreensão das particularidades do uso das mídias na escola e no desenvolvimento de estratégias de práticas de letramentos digitais coerentes com o perfil das condições juvenis atuais.

O letramento digital não está isolado de outros letramentos, pelo contrário, o letramento digital implica numa convergência de letramentos que sofrem mudanças qualitativas de acordo com as práticas culturais adotadas pelos diferentes grupos sociais. (PASSERINO, 2011).

Assim, práticas pedagógicas de letramentos quando permeadas pelas mídias digitais podem envolver os eixos e dimensões identificados pela proposta da Pedagogia dos Multiletramentos. Esses eixos e dimensões são permeados de ações de letramentos que podem ser digitais ou não. Atualmente, as nomenclaturas referentes ao termo letramento são amplas, neste artigo realizaremos a análise de uma prática de letramento digital entendendo-a como:

É uma atividade observável, que se estrutura por planejamento, objetivos, temas, conteúdos etc., e se realiza com a interação e mediação entre os participantes envolvidos, os quais fazem suas apropriações, usos e produções preferencialmente (mas não necessariamente apenas) em ambientes digitais. É, sobretudo, situado no interior de práticas mais amplas, as práticas de letramento digital, em um contexto de cibercultura. (FERNANDES; CRUZ; AMANTE, p. 84, 2017).

Para realizar a análise e fazer a relação teórica em um projeto inserido em espaços escolares, vamos contextualizar as Classes Culturais Digitais de Lyon, enfatizando sua estrutura e sua plataforma digital em uma das sete temáticas do projeto.

3 AS CLASSES CULTURAIS DIGITAIS DE LYON

O projeto intitulado “Classes Culturelles Numériques”, que aqui traduzimos como “Classe Culturais Digitais” (CCD), surgiu com o intuito de desenvolver usos das mídias digitais na cidade de Lyon (França) para produções colaborativas. São desenvolvidas e administradas pela Erasme, um laboratório de inovação que se dedica a previsão, observação e desenvolvimento de métodos de inovação tecnológica abertos, para estímulos de usos digitais na educação, na cultura e nos serviços pessoais.

Em 15 de maio de 2002, foi realizada a primeira experiência do projeto Classes Culturais Digitais, com a temática “criação musical”. Essa experiência, em continuidade no ano de 2003, marcou a primeira residência de um compositor on-line em conexão com dez classes de escolas diferentes do território de Lyon. Desde então, as Classes Culturais Digitais são oferecidas todos os anos com turmas e escolas diferentes, com uma média de cinco temáticas, atingindo cerca de cinquenta classes e quase 3.000 estudantes por ano.

Esse artigo se restringe na experiência do projeto realizada nos anos de 2018/2019 (referente a um ano letivo na França, que se inicia em setembro). Neste período, foram disponibilizadas para as escolas sete temáticas: *On tourne* (produção de audiovisual), *Invisibles* (natureza nos centros urbanos), *14/18* (Primeira Guerra Mundial), *Zérogaspi* (formas de lutar contra o desperdício alimentar), *Air* (escrita literária colaborativa), *Habiter* (redescoberta do lugar onde vive) e *Code* (codificação).

Cada temática possui um profissional especializado responsável pelo seu planejamento e desenvolvimento, trabalhando ora on-line (publicando as tarefas na plataforma, respondendo dúvidas, disponibilizando materiais), ora presencialmente (realizando atividades práticas em sala de aula, ao ar livre ou em associações). Cada temática envolve no máximo dez escolas, que vão produzir colaborativamente no desenvolvimento de um projeto. Após uma primeira definição da estrutura do projeto, o profissional capacitado e responsável pela temática a apresenta para os professores, para que possam agir de acordo com as expectativas dos estudantes e seus contextos.

As CCD possuem um planejamento bem definido, no sentido em que sua estrutura geral, não importando a temática, é pontuada por três atividades principais: O dia do lançamento, também chamado de dia de formação, no qual os professores se encontram com os coordenadores do projeto. Na ocasião, todos se apresentam, os professores aprendem a navegar na plataforma *laclasse.com*, fazem questionamentos e tomam decisões a respeito do andamento do projeto. A segunda atividade são os encontros em classe, em que professores e alunos trabalham juntos nas tarefas publicadas na plataforma. E por fim, é no encontro final que todas as classes se encontram presencialmente pela primeira vez para ver o resultado final e trocarem experiências.

Como são sete temáticas, optamos por abordar neste artigo a temática “*On tourne*” (Tradução: estamos gravando), que seguiu este mesmo roteiro, sendo pontuada por essas três atividades principais, como é possível observar na Figura 1.

Figura 1 – Principais atividades das Classes Culturais Digitais de Lyon



Fonte: Material do projeto, traduzido para o português.

A temática *On Tourne* (Estamos gravando) visa a realização de um curta metragem colaborativo, em que um cineasta profissional convidado conduz dez turmas de escolas públicas de Lyon, que atuam no nível de ensino denominado “*collège*” na França, (que se aproxima do ensino fundamental no Brasil - idades aproximadas entre 9 e 15 anos). Os roteiros são criados pelas turmas, e os trechos de cada classe são adicionados uns aos outros, formando um curta metragem único.

No dia do lançamento do projeto, os professores têm a oportunidade de conhecer os conceitos fundantes e seus objetivos principais. No primeiro momento da formação, há uma rodada de

apresentação, os professores fazem questionamentos e planejam algumas ações em comum. A segunda parte da formação é dedicada à plataforma, nessa ocasião, os professores exploram o site e obtêm as informações necessárias para o uso ao longo do projeto. Logo após a formação, a primeira tarefa é publicada na plataforma. Os professores vão para a escola e apresentam o projeto aos alunos, cada um com sua estratégia pedagógica específica, pois o professor possui a liberdade de se organizar no projeto, conforme o seu contexto, suas necessidades e suas disponibilidades de horário.

Cada missão publicada no site possui uma data para entrega final e os prazos precisam ser respeitados, pois se trata do desenvolvimento de uma narrativa construtiva, em que as fases são interligadas umas às outras.

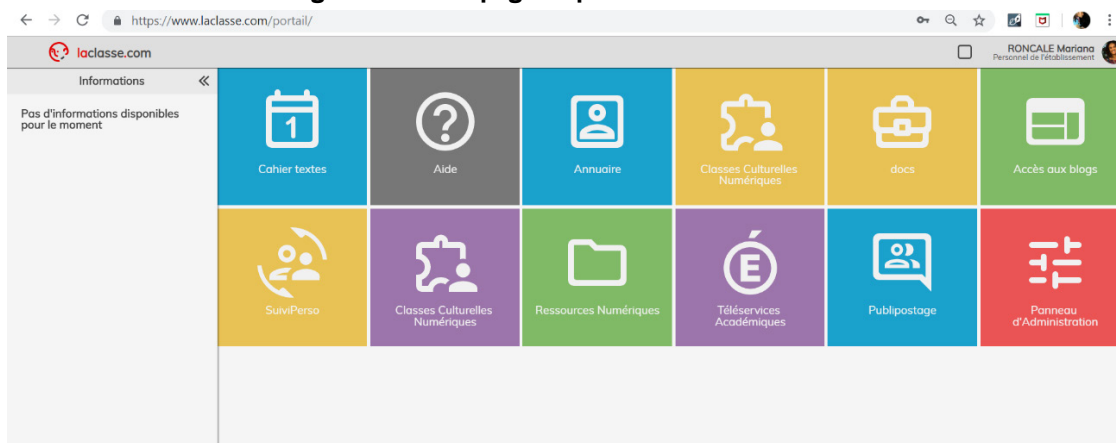
4 A PLATAFORMA LACLASSE.COM

A plataforma digital *laclasse.com* é utilizada por toda a metrópole de Lyon e possui muitas funcionalidades no âmbito educacional. Diante disso, é classificada como “ENT” (Espace numérique de travail, a tradução referente em português seria AVA - Ambiente Virtual de Aprendizagem). Como a plataforma é muito abrangente, a apresentação e a análise serão realizadas com ênfase no projeto das Classes Culturais Digitais, que utilizam a plataforma *laclasse.com* para o desenvolvimento de seus projetos colaborativos. A plataforma é acessada por professores, pais, alunos e comunidade escolar.

A plataforma *laclasse.com* foi fundada há 17 anos em resposta a questões relacionadas aos planos digitais para a educação. Dedicada aos estabelecimentos escolares da metrópole de Lyon, atualmente é utilizada por 284 estabelecimentos e possui cerca de 160.000 usuários, contém páginas públicas e privadas. Através de uma conta única, os usuários têm acessos a diferentes serviços digitais de acordo com o perfil de sua conta: diretor, professor, aluno, pais, etc. No portal, As Classes Culturais Digitais representam apenas uma das muitas funcionalidades desta plataforma.

Após o preenchimento com os dados de identificação, acessamos a página de acolhida do AVA. Neste local, têm-se as principais seções do portal, com base em seu perfil, seus direitos e a instituição a que você pertence. Possui quatro zonas principais: 1. Informações sobre o perfil do usuário, a qual permite a modificação de campos como data de nascimento, senha, fotos e outros; 2. Fluxo de atualidades, essa zona é atualizada com informações dos administradores do site, atualizações dos blogs desenvolvidos no site; 3. As chamadas “telhas” ou seções, em que cada uma corresponde a um módulo, ou ferramenta, ou a um recurso, que são instalados pelos administradores da plataforma; 4. Ajuda, essa zona contém tutoriais sobre a utilização da plataforma. (Figura 2).

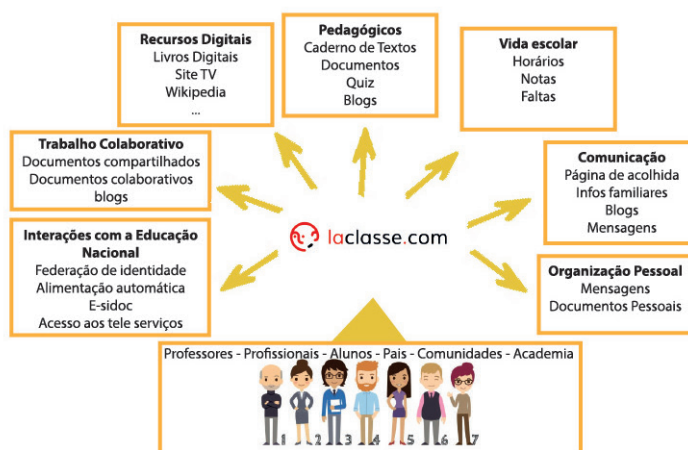
Figura 2 – Homepage da plataforma *laclassse.com*



Fonte: *Printscreen* da página de acolhida da plataforma, 2019.

Na homepage do site, é possível perceber a interface simples, dinâmica e com uma paleta de cores diversificada. A plataforma é um espaço com múltiplas funções como arquivção de diferentes tipos de materiais digitais e recursos pedagógicos, por exemplo, quiz, blogs, caderno de textos e realização de trabalhos colaborativos; este último é no qual se encaixam as Classes Culturais Digitais. Também é possível no site interagir com órgãos da Educação Nacional e ter um acompanhamento da vida escolar, como a visualização de notas e faltas. É uma plataforma para comunicação entre os diferentes atores da comunidade escolar e, por fim, possui um espaço para organização pessoal, com envio de mensagens e arquivamento de documentos pessoais. (Figura 3).

Figura 3 – Funcionalidades da plataforma *Laclasse.com*



Fonte: Material do Projeto, tradução nossa, 2019.

Ao clicar na seção Classes Culturais Digitais, visualizamos as sete temáticas ofertadas no ano vigente de observação, é possível também acessar uma aba que contém os projetos arquivados de anos anteriores.

A plataforma comporta uma linguagem multimodal e possui diferentes seções de interação, como fórum, blog pedagógico, espaços de discussão, espaço para postagem de recursos diversos. O desenho do cenário da temática "On Tourne" na plataforma foi personalizado e adaptado para essa proposta específica. A navegação é intuitiva e nos espaços de acesso público (www.ontourne.laclass.com) também é possível visualizar os projetos com todas a suas etapas: como as instruções dadas pelo profissional e as interações realizadas pelos alunos, podendo utilizar vídeos, fotos, imagens e textos (Figura 3).

Figura 4 – Interface da temática "On tourne" na plataforma do projeto



Fonte: Printscreen da tela principal da temática "On Tourne" das CDD, 2019.

O design da plataforma possibilita o acesso ao conteúdo de diferentes formas, apresentando novos rearranjos, para a adaptação visual aos objetivos de quem acessa. No menu inferior, é possível escolher como se deseja visualizar as atividades.



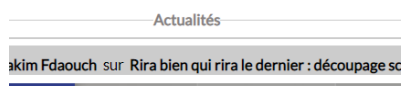
Por ser um projeto que objetiva a produção de trabalhos colaborativos e interdisciplinares, as dimensões pedagógicas da plataforma possuem essa perspectiva. Permite que professores, alunos e o profissional proponente do projeto interajam, tirem dúvidas e construam juntos a proposta. Sua metodologia consiste em um sequenciamento preciso, com trocas e reuniões on-line e presenciais com o profissional da área (o cineasta condutor do projeto), publicações regulares na plataforma ao longo do ano e interações entre classes de diferentes instituições. A maior parte das interações do projeto entre

o diretor, alunos e professores são feitas na plataforma. O cineasta aparece presencialmente na escola em dois momentos: para apresentação e ajustes no roteiro e para as gravações das cenas escritas pelos alunos.

Dentre as funcionalidades específicas da temática, a plataforma apresenta 5 zonas específicas no menu horizontal inferior: 1. Timeline; 2. Missões; 3. Turmas participantes; 4. Recursos; e 5: Atualidades. Essas zonas são constituídas de botões específicos que são descritos no Quadro 3.

Quadro 3 – Funcionalidades dos ícones da plataforma

Botão	Ícone	Descrição e Função
Todas as tarefas		Visualização de forma interativa de todas as missões da temática.
Agenda		Seção na qual os coordenadores do projeto publicam as principais datas da temática, como dia de entrega das respostas, dia dos encontros presenciais, entre outros.
Blog pedagógico		Espaço para trocas entre administradores e professores participantes do projeto. Nesse espaço são publicados informes para os professores, documentos, como por exemplo o formulário de direito de imagens, entre outros.
Entregas		Espaço onde os professores devem postar as entregas finais do projeto de cada turma.
Tarefas	<p>Consignes</p>	Nesta zona, cada número corresponde a uma tarefa, ao clicar, você visualiza a instrução e as respostas de cada turma para cada tarefa.
Turmas	<p>Classes</p>	Nesta zona, ao clicar em cada uma das escolas, você visualiza as respostas por estabelecimento.
Espaço recursos		É a biblioteca do projeto, ali são arquivados os documentos referentes a temática, podem ser publicados pelos parceiros, pelo diretor, por professores e recursos pedagógicos.

Espaço de discussão		É o fórum do grupo, espaço para troca de mensagens.
Espaço doc		Espaço em que professores e coordenadores do projeto podem arquivar documentos.
Atualidades		É o local que apresenta as últimas atualizações realizadas no projeto.

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2019.

Finalizada a descrição geral da plataforma, precisamos ressaltar aqui, seu papel fundamental no desenvolvimento das CCD, pois é através dela que alunos e professores podem visualizar as respostas das outras escolas, receber as tarefas e os feedbacks, facilitando a interação entre os atores. Outro ponto de destaque do site *laclass.com* é a multimodalidade presente, como a possibilidade de publicação de fotos, textos, vídeos, etc.

5 A TEMÁTICA *ON TOURNE*: PRODUÇÃO AUDIOVISUAL COLABORATIVA

“É um uma ideia maluca que tivemos, fazer um filme com dez escolas”. (Christoph – coordenador do projeto – Notas do Diário de Observação)

“Sua missão, se você aceitar, será fazermos juntos um filme do qual você mesmo será o autor. [...] Você está pronto? Boa sorte. Até breve. Hakim.” (Trecho da primeira postagem do animador do projeto na plataforma)

A temática “*On Tourne*”, como apresentamos brevemente na contextualização das CDD, tem como objetivo a realização de uma produção audiovisual colaborativa, com a participação de 10 turmas de escolas diferentes. A primeira frase deste item foi dita pelo coordenador do projeto no dia da formação com os professores. “A ideia maluca” remete ao fato que nem mesmo os coordenadores do projeto sabiam como seria a continuidade do filme, uma vez que tudo dependeria das ideias apresentadas pelas turmas, pois o projeto é dinâmico e colaborativo.

Em sua estrutura, cada turma tem como meta a escrita de uma sequência com cerca de três minutos no máximo, que seriam adicionadas umas às outras para a formação de um curta-metragem de cerca de 30 minutos. A construção do roteiro é feita por alunos e professores, com a condução e mediação do diretor cineasta. Essa mediação acontece na maior parte on-line, e por vezes presencialmente também. No dia da formação, os professores apresentaram dúvidas diversas, uma delas seria sobre

a continuidade do produto audiovisual. “Como o filme terá continuidade se os personagens mudarão a todo tempo? Como faremos com o figurino?” eram algumas das inquietações dos professores presentes na formação. É certo que quando iniciamos um projeto de criação coletiva, não há como ter respostas a todas as questões.

Em sua estrutura geral, o projeto “*On Tourne*” seguiu as etapas padrões presentes em todas as temáticas. Foram publicadas 4 tarefas ao longo do projeto (Quadro 4) que seguiam uma agenda preestabelecida, com cerca de um espaço de 3 a 4 semanas entre uma resposta e outra.

Quadro 4 – Tarefas da temática *On Tourne*

Tarefas da temática <i>On tourne</i>	
Título	Descrição resumida das instruções
1ª Tarefa: Que tipo de filme você gosta?	Para começar, gostaria de conhecer você. Diga-me o que você gosta no cinema. Que tipo de filme você gosta? Quais são suas cenas favoritas? Eu também gostaria que você se apresentasse. Descreva-me sua turma e sua escola. Diga-me também por que vocês são a melhor equipe de diretores da metrópole de Lyon.
2ª Tarefa Temática do cenário	Escrever um roteiro de até três páginas sobre o seguinte contexto: um jovem adolescente é vítima de uma prática discriminatória cometida por um grupo de jovens da sua idade. Como resultado desse ato desprezível, o grupo cai por acaso na boneca Annabelle, que os fará passar quinze minutos juntos. No final da história, o adolescente sai (ou não) do boneco?
3ª Tarefa Storyboard e Ficha de Serviço	1) Fazer alterações nos roteiros, como: cortar e simplificar cenas e, em seguida, enviá-lo para que eu possa validá-lo. 2) Fazer o storyboard do roteiro para que você possa ter uma visão de todos os planos. 3) Refletir sobre as divisões das funções no set de filmagem.
4ª Tarefa Preparação para filmagem e making off	A quarta tarefa foi publicada na plataforma em formato de vídeo. Nele, o diretor/ cineasta solicitava que cada escola se atentasse à produção para os dias de filmagens, e mencionava também a preparação do Making off.

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2019.

Foi a primeira vez que a temática “*On Tourne*”, com esta configuração e objetivos, foi realizada pelas CCD. Por se tratar de uma temática que foi desenvolvida ao longo de um ano, vamos limitar nossa análise às respostas dadas na primeira atividade do projeto e alguns aspectos relacionados ao uso da plataforma.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE ALGUNS ASPECTOS DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO COLABORATIVA DO PROJETO

Para a reflexão crítica de alguns elementos do projeto, vamos analisar um evento de multiletramentos e em seguida refletir sobre alguns aspectos fundamentais da temática. Chamamos “eventos de multiletramentos” as práticas que são permeadas por diferentes mídias digitais, utilizando formas comunicacionais variadas dentro de uma mesma atividade. Adotamos a metodologia de abordagem qualitativa e quantitativa. Para a construção dos dados, realizamos a observação participante durante um ano, aplicamos questionários com perguntas abertas e fechadas e realizamos também observação digital na plataforma *laclasse.com*.

Cerca de 224 alunos e 28 professores participaram da temática “*On tourne*” no ano em que realizamos a pesquisa. As observações participantes ocorreram em uma das dez classes, no “*Collège Jean Monnet*”, e dessa forma o questionário foi aplicado apenas a esta turma em específico para que a conhecêssemos melhor. Nas demais classes que integram esta temática do projeto, observamos suas interações na plataforma digital.

Os questionários foram elaborados para esta pesquisa com o intuito de conhecer as práticas midiáticas dos alunos e professores e suas opiniões relacionadas ao projeto CDD. Foram aplicados dois questionários (no início e ao final do projeto) para 25 alunos com idades entre 13 e 15 anos, e para duas professoras dessa turma das disciplinas de francês e documentalista (professora encarregada do centro de pesquisas da escola). Nos questionários haviam questões voltadas para conhecermos o perfil dos alunos, suas práticas midiáticas dentro e fora do espaço escolar e suas opiniões em relação ao projeto das Classes Culturais Digitais. O evento de multiletramentos escolhido para análise é a primeira atividade proposta e publicada na plataforma.

Na primeira atividade do projeto que solicitava que cada turma se apresentasse e discorresse sobre os seus gêneros de filmes prediletos, observamos fortes aspectos das dimensões da Pedagogia dos Multiletramentos. Dentre elas, a prática situada, a partir das experiências vividas pelos alunos, que começaram a expor suas opiniões e a refletir sobre os motivos pelos quais gostavam ou não de determinados gêneros cinematográficos, desenvolvendo argumentos críticos para as suas preferências. Ao analisarmos as respostas na plataforma, tem-se uma variedade de produtos publicados, como vídeos, fotos e cartazes (Gráfico 1). Cada professor utilizou estratégias pedagógicas e recursos diferentes, mostrando assim aspectos multiculturais e multimodais presentes nas turmas.

Gráfico 1 – Tipos de produtos publicados na primeira resposta

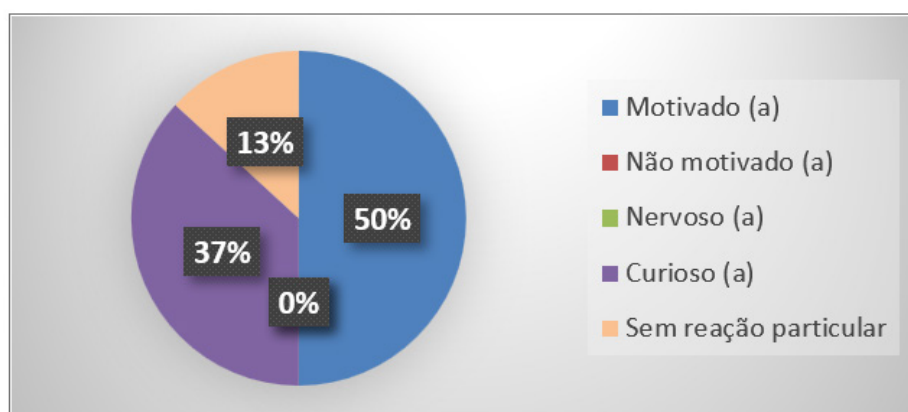


Fonte: Elaborado pelas autoras, 2020.

O Gráfico 1 mostra que a maioria das escolas optou por publicar fotos na resposta da primeira atividade. Elas representavam as dependências das escolas, os momentos em que escolhiam os gêneros de filmes preferidos pela turma e os cartazes produzidos. Dentre os vídeos postados, têm-se exemplos de produções feitas pelas turmas e também de *trailers* dos filmes que os alunos admiram. Nenhuma turma produziu áudio e, dentre os cartazes publicados, havia colagens com cenas de filmes, produção de mapa mental, entre outros. Com isso, percebemos as muitas linguagens utilizadas e a presença da multimodalidade no espaço escolar.

Em resposta a uma questão sobre o que os alunos sentiam ao participar do projeto, a motivação e a curiosidade foram os sentimentos manifestados (Gráfico 2). Percebemos isso também, ao estarmos presentes durante a observação participante.

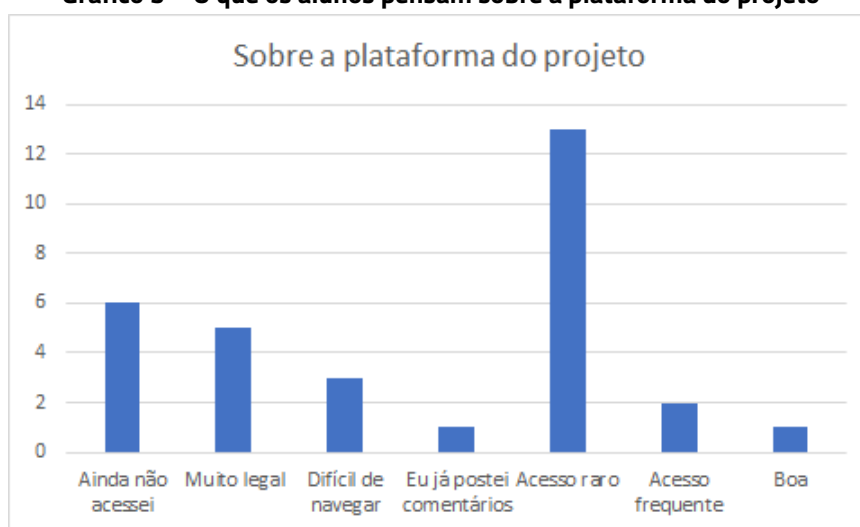
Gráfico 2 – Sentimento dos alunos sobre participação no projeto



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2020.

No início das atividades, em resposta ao primeiro questionário aplicado, os alunos afirmaram achar a plataforma atraente e legal. Porém, ao longo do projeto, declararam que acessavam raramente o site, e poucos postaram comentários ou conectavam-se com frequência (Gráfico 3).

Gráfico 3 – O que os alunos pensam sobre a plataforma do projeto



Fonte: Elaborado pelas autoras, 2020.

Acreditamos que a plataforma se tornava mais acessível quando estavam em classe e precisavam postar as atividades para trabalharem de forma coletiva. Constantemente em classe, os professores projetavam o site para todos da sala visualizarem juntos. Já nos seus domicílios, os alunos acessavam raramente.

Em relação às interações iniciais na plataforma, após a publicação da primeira postagem do cineasta com as primeiras tarefas, é possível responder ou iniciar um diálogo através do fórum. Cerca de quinze dias após a primeira postagem, um aluno iniciou a interação no fórum afirmando *“eu gosto de filme de ação e aventura. E tenho uma questão a fazer: essa profissão você exerce a quanto tempo?”* Após essa primeira publicação uma professora cuidadosamente postou um comentário, realizando algumas correções gramaticais no que o aluno havia escrito, e só em dezembro o cineasta respondeu o aluno contando seus percursos iniciais na carreira cinematográfica. Apesar da boa intenção da professora, uma correção gramatical na primeira postagem pode significar uma apreensão por parte dos alunos em continuar com suas interações na plataforma.

Outro motivo que pode ter interferido nessa interação no fórum do projeto está na temática em si, que exigia muita prática e respostas coletivas (uma resposta em nome do grupo todo), se compararmos

com outras temáticas deste mesmo ano, em que observamos maior interação no fórum da plataforma entre o especialista e os alunos.

De uma forma geral, alguns fatores são essenciais e se mostraram fundamentais para um bom desenvolvimento do projeto. O primeiro deles está no engajamento dos professores e do cineasta. Na temática *On Tourne* os professores dão o ritmo e a energia necessários, definindo as melhores estratégias pedagógicas para o desenvolvimento do projeto. Dedicaram muitas aulas e conseguiram, na maioria das turmas, envolver os alunos nas atividades propostas. Dessa forma, o projeto contou também com a motivação e engajamento dos participantes.

Os professores fazem escolhas a partir de um repertório de abordagens pedagógicas (experienciais, conceituais, analíticas, aplicadas) que são apropriadas para a matéria/tarefa, indivíduos/classe. Ao vincular os dois últimos pontos (multimodalidade e pedagogia), para garantir o desempenho do aluno, isso deve atender à diversidade e, na era da mídia digital, usar seus recursos mais amplos, por exemplo aprendizagem onipresente, aprendizagem colaborativa etc., para as atividades de aprendizagem dos alunos. (COPE; KALANTZIS; FERNANDES, 2017).

O fato de envolver diferentes estabelecimentos escolares, sendo este um dos principais elementos inovadores do projeto, caracterizou-se como um aspecto motivador, despertando um senso de curiosidade por parte dos alunos e até mesmo dos professores, pois, ao longo do projeto, os participantes levantavam questões sobre as outras escolas.

Ao trabalhar com as preferências cinematográficas dos alunos nesta primeira atividade, em que todos argumentavam e realizavam análises críticas das experiências fílmicas, ocorreu o que Kalantzis (2017) discorre em entrevista sobre uma noção de diversidade em que “os alunos chegam às aulas com diferentes experiências, interesses e modos de envolvimento. Precisamos reconhecer e se envolver ativamente com essa diversidade, de fato, para valorizá-la.” (KALANTZIS, 2017, tradução nossa).

Outro fator crucial e importante é o tempo dedicado ao projeto (organização e disponibilidade de tempo). Realizar uma produção audiovisual de alto nível técnico, com muitas pessoas envolvidas, em pouco tempo disponível, pois as escolas enfrentam um currículo apertado e um cotidiano conturbado, é uma tarefa bem complexa.

Contudo, foi um projeto interdisciplinar que proporcionou uma formação crítica com ampliação de novas referências tanto de caráter cinematográfico, letramentos tradicionais (na escrita colaborativa do roteiro), quanto de letramento audiovisual nos aspectos técnicos de realização de filmagens, entre outros.

Quando os alunos justapõem diferentes linguagens, discursos, estilos e abordagens, eles ganham substancialmente em habilidades metacognitivas e metalinguísticas e em

sua capacidade de refletir criticamente sobre sistemas complexos e suas interações (COPE; KALANTZIS, p. 15, 2000).

O caráter híbrido e coletivo do projeto propiciou momentos de expressão de ideias, de diálogos, de criação colaborativa. A multimodalidade já está presente nas relações escolares analisadas, pois, só ao observarmos as primeiras respostas que foram dadas pelas escolas, vemos a autonomia protagonizada pelas turmas ao desenvolverem diferentes tipos de produtos, fazendo uso das hipertextualidades presentes, anexando vídeos, fotos, mapas mentais, poesias.

7 CONSIDERAÇÕES

As Classes Culturais Digitais se caracterizam como um projeto inovador e dinâmico que tem como objetivo o uso dos meios digitais para desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e do trabalho colaborativo. O projeto envolve a participação de diferentes atores: instituição coordenadora, escolas, profissionais especializados, professores, alunos e parceiros. Com o intuito de descrever e analisar alguns aspectos do projeto sob a perspectiva dos Multiletramentos, este artigo desenvolveu reflexões relacionadas à multimodalidade presente, às interações entre os momentos virtuais e presenciais, e alguns pontos que consideramos essenciais para seu funcionamento.

Por ser um projeto muito complexo e híbrido, o fator limitante deste artigo está no fato de não realizarmos uma análise panorâmica de todas as etapas referentes ao projeto, pois tratamos aqui de um recorte relacionado a uma pesquisa de doutorado. Como proposta para pesquisas futuras, o planejamento e a realização das Classes Culturais Digitais no Brasil seria fundamental para entendermos como se dariam as interações dos participantes de diferentes escolas para a realização de uma produção colaborativa utilizando as mídias digitais.

A aproximação com o campo dos Multiletramentos aparece no momento em que é possível identificar características dos movimentos pedagógicos (prática situada, instrução aberta, enquadramento crítico, prática transformada) em suas atividades. As CCD, também denominadas como residências artísticas virtuais e presenciais, possibilitam análises das interações nesses diferentes espaços educativos. Vimos que a articulação entre o espaço físico e virtual nas práticas do projeto se dão de forma peculiar, na medida em que o acesso à plataforma acontecia coletivamente, em sala de aula, demonstrando uma relação com o campo dos Multiletramentos na medida em que utiliza as mídias para estimular a produção colaborativa tendo como ponto de partida a cultura referenciada dos alunos.

Um aspecto que poderia ser mais estimulado é a interação na plataforma, pois nessa temática em que realizamos as observações, poucos alunos publicaram comentários. Logo no início, um aluno foi corrigido por ter cometido alguns erros gramaticais em sua postagem, talvez posturas como essas podem inibir a publicação.

Por fim, as CDD rompem com as estruturas tradicionais sob diferentes aspectos. Como, por exemplo, na relação professor aluno, em que o professor se torna mais um integrante da equipe em busca das resoluções dos desafios propostos. Sua dimensão inovadora pode ser vista na medida em que implementa novas práticas pedagógicas, construindo uma estrutura original. Apresenta então, uma reconfiguração nos formatos de ensino e aprendizagem, atribuindo certa autonomia para os alunos, que, a qualquer momento, podem interagir na plataforma. O projeto foi permeado pelas mídias digitais: *tablets*, câmeras, gravadores, plataforma, em todas as suas etapas. Desta forma, o uso desses recursos em interação com os atores do projeto viabilizou e potencializou momentos para expressão de ideias, diálogos, criação colaborativa e formação crítica.

REFERÊNCIAS

CAZDEN, C. *et al.* New London Group. A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. **Harvard Educational Review**, v. 66, p. 60-92, 1996.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures**. London; New York: Routledge, 2000. xi, 350 p.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary; FERNANDES, Alessandra Coutinho. Interviewing Dr. Bill Cope and Dr. Mary Kalantzis: New Times, New Learning. **Pensares em Revista**, 2017, 11.

DAMIANI, M. F. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educar**, Curitiba, n. 31, p. 213-230, 2008.

FANTIN, Mônica. **Mídia-educação, cinema e produção de audiovisual na escola**. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Brasília, 2006.

FERNANDES, Terezinha, CRUZ, Dulce Márcia, et AMANTE, Lúcia. Práticas e eventos de letramentos digitais na formação de estudantes on-line na universidade. **Interfaces Científicas-Educação**, 2017, vol. 6, no 1, p. 81-92.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A mudança na percepção da juventude**: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. Culturas juvenis no século XXI. São Paulo: EDUC, p. 9-32, 2008.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar**: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez, 2005. 176 p.

PAIS, J. M. Máscaras, jovens e “escolas do diabo”. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, p. 7-21, jan./abr. 2008.

PASSERINO, L. Indicadores de inclusão digital: uma análise dos multiletramentos propiciados em redes sociais on-line a partir da ótica do posicionamento. **QUAESTIO**, Sorocaba, SP. v. 13. n. 2, p. 7-32, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007. 468 p.