

# **O LETRAMENTO VISUAL DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA EXPERIÊNCIA NUM MUSEU VIRTUAL**

Márcia Linhares Rodrigues\*

Regina Cláudia Pinheiro\*\*

Recebido: 12 ago. 2011

Aprovado: 07 out. 2011

\*Graduada em Letras Português pela Universidade Federal do Ceará (2011). Professora do Colégio Irmã Maria Montenegro (Fortaleza-CE). E-mail: marcialinhaesrodrigues@gmail.com

\*\*Mestre em Linguística pela Universidade Federal do Ceará. Profa. da Universidade Estadual do Ceará. E-mail: rclaudiap@yahoo.com.br

Resumo: A inserção das tecnologias da informação e comunicação (TICs) em sala presencial já é uma realidade em diversas escolas no Brasil. Nesse contexto, a incorporação de diversas linguagens para facilitar o ensino e aprendizagem afeta diretamente o aprendizado do aluno, bem como auxilia na dinamização da aula. Este trabalho, fundamentado, principalmente, em Semalli (2001), Lemke (2010) e Daley (2010), objetiva perceber a compreensão de imagens por parte dos alunos ao visitarem um Museu Virtual, a fim de investigar a capacidade de absorção e compreensão dos letramentos visuais dos mesmos. A metodologia utilizada para coleta de dados foi uma pesquisa-ação, na qual o professor orientou os discentes do 8º ano do ensino fundamental de uma escola particular, em Fortaleza, explicando-lhes sobre obras/quadros que representam movimentos artísticos. Em seguida, dirigiram-se ao laboratório de informática e entraram no Museu Virtual, onde os alunos foram solicitados a escolher uma obra de arte da Idade Contemporânea, mais especificamente do Realismo, para fazer um miniconto, descrevendo tal imagem. Os resultados indicaram que os alunos escolheram as primeiras pinturas da galeria, perceberam os detalhes das obras e escreveram, principalmente, o que estavam vendo, unindo o conhecimento de mundo deles e as informações contidas nas telas. Além disso, eles utilizaram as linguagens verbal e não-verbal para a compreensão das imagens.

Palavras-chave: Letramento visual. Tecnologias de informação e comunicação (TIC).

## **THE VISUAL LITERACY OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS: AN EXPERIENCE IN A VIRTUAL MUSEUM**

Abstract: The use of information and communication Technologies (ICTs) in face-to-face classes is already a reality in many Brazilian schools. In this context, the incorporation of different languages to improve the process of teaching and learning affects directly student's learning, as well as it makes the classes more dynamic. This paper, mainly grounded on Semalli (2001), Lemke (2010) and Daley (2010), aims at perceiving the comprehension of images by students when they visit a Virtual Museum, in order to investigate their virtual literacy competence to assimilate and comprehend the content. The methodology used for data collection was an action research, in which the teacher guided students from the 8th grade of Middle School, from a private school of Fortaleza city. The teacher explained about the works of art and pictures that represent specific artistic movements. In the sequence, they went to the computer lab and had access to the Virtual Museum. Students were asked to choose a work of art from the Contemporary Age, more specifically from Realism, to write a small text in which they describe that image. The results show that students chose the first pictures of the gallery, observed its details and wrote what they were seeing. So, they made connections between their background knowledge and the information presented in the pictures. In addition, they used the verbal and non-verbal languages to comprehend the pictures.

Key words: Visual literacy. Information and Communication Technologies (TIC).

## CONSTRUTOS TEÓRICOS

As imagens sempre fizeram parte da vida dos cidadãos com o intuito de transmitir informação, estabelecer comunicação ou entreter os indivíduos. Sendo assim, sua compreensão deve ser objeto de ensino em todos os níveis escolares, o qual tem sido estudado sob diversos pontos de vista, por exemplo, o do letramento visual. No entanto, muitas polêmicas estão relacionadas aos letramentos, como é o caso do estabelecimento de seu conceito.

Daley (2010) questiona o fato de como se define o letramento, pois, muitas vezes, se entende que ser letrado é somente ler e escrever, entender as informações e expressar ideias de maneira concreta e abstrata. Através desse questionamento, a autora sugere quatro argumentos como princípios fundamentais para expandir a definição de letramento.

Para defender o primeiro argumento, a autora afirma que a linguagem multimidiática da tela se transformou no vernáculo corrente, pois a maioria das pessoas, incluindo alunos, utiliza tecnologias, como televisão e computador em seu cotidiano. No entanto, na sociedade e no meio acadêmico, há um privilégio da linguagem impressa, mas não é difícil de perceber que a gramática das tecnologias citadas já está no coletivo das pessoas, uma vez que passamos muitas horas no computador ou em comunidades *online*. Em suma, as experiências uns com os outros, na maioria das vezes, derivam das imagens e sons contidos nas telas. Com base nesse argumento, decidimos, neste artigo, investigar o letramento visual dos alunos de determinada escola da rede particular de um grande centro urbano, pois acreditamos que a imagem desperta a curiosidade e desafia o aluno a querer saber, a questionar ou simplesmente a contemplar o objeto visual.

No segundo argumento, a autora declara que a linguagem multimidiática da tela é capaz de construir significados complexos, independentemente do texto, mesmo que não desperte interesse no mundo acadêmico, para o qual o texto impresso é que desperta atenção. Para ela, o visual pode conter conteúdo intelectual, tanto criando conhecimentos e comunicando ideias, quanto passando informações que se agregam a textos escritos. Além disso, a imagem pode ter diferenças claras e até vantagens em relação à linguagem impressa, em alguns casos. Sendo assim, em nosso estudo, os discentes utilizaram palavras e imagens, pois, na coleta de dados, realizaram uma produção escrita, mas, sobretudo, foram sensibilizados para que tenham outro olhar para a linguagem da tela.

Continuando seus argumentos, Daley diz que a linguagem multimidiática da tela permite modos de pensamento e métodos de publicação que são essencialmente diferentes daqueles relacionados ao texto. É notório que o texto verbal e o multimidiático constroem significados de formas distintas, pois este está mais relacionado ao afetivo, à linguagem subjetiva da arte do que a linguagem racional da ciência.

Em seu último argumento, a autora conclui que serão realmente letrados no século XXI, aqueles que aprenderem a ler e escrever a linguagem multimidiática da tela, pois desde os anos 1960, universidades e faculdades e até os colégios de ensino médio, têm ministrado cursos denominados de cursos de letramento midiático ou visual, porém existem duas limitações. A primeira reforça a crença de que a educação legítima está nos livros e o conhecimento verdadeiro é racional e linear, pois a televisão e as mídias relacionadas são formas inferiores de comunicação que podem transmitir mal a realidade. A segunda limitação está relacionada ao fato de esses cursos limitarem a definição de letramento ao texto escrito.

Com base nos argumentos acima, a autora acredita que a equipe docente precisa encontrar uma linguagem que atravesse as fronteiras e a multimídia, devendo ser uma ferramenta que ofereça um novo espaço para as práticas educacionais.

Para a pesquisadora, outro problema encontrado atualmente é o fato de termos uma ideia de que os alunos já têm um bom conhecimento sobre a linguagem da tela e sobre multimídia. Ela afirma que, realmente, eles têm mais habilidades que nossos pais, pois a linguagem tecnológica é cotidiana deles, no entanto, os alunos não têm a habilidade crítica e precisam de uma orientação para aprender a escrever na tela e analisar multimídia.

Além disso, declara que o estudo acadêmico sobre cinema, mídia e cultura audiovisual tem estabelecido preceitos pedagógicos e até está integrado em disciplinas curriculares. Todavia, o uso desses recursos não tem um olhar apropriado para a natureza da mídia audiovisual com seu significado, suas estruturas inerentes e as consequências do seu estudo. É necessário que o professor, ao escolher uma dessas mídias, tenha um domínio dos elementos da linguagem multimidiática e da tela, entendendo como usá-los para criar e difundir conhecimento.

Lemke (2010), também conceituado pesquisador sobre o assunto, partilha do conceito de que letramentos são legiões, pois cada um deles consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que ligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significados, pois os letramentos em si dão abertura para usar outras tecnologias mais amplas.

Para ele, afirmar que o letramento é um conjunto de competências culturais para construir significados sociais reconhecíveis através de tecnologias materiais particulares é a definição que mais convém. Nossas tecnologias estão nos movendo da era da ‘escrita’ para a era da ‘autoria’ multimidiática, em que documentos e imagens de notações verbais e textos escritos propriamente ditos são meros componentes de objetos, mas amplos de construção de significados. Como exemplo, podemos citar o momento em que ensinar o gênero receita era apenas buscar um prato típico feito por algum familiar e expor a fórmula para o aluno; depois, usando novas metodologias, expomos a receita e ainda levamos o prato. No entanto, hoje, usando jogos interativos no computador, podemos entender o gênero específico fazendo nossa receita e ainda realizar uma receita diferente, bem como, ter dicas de nutrição com a tela bem colorida, muitas vezes, em flash e com funções que interagem com o aluno.

Segundo Lemke (2010), se você deseja ler um hipertexto ou escrevê-lo, necessita praticamente das tecnologias de *hardware* e *software* e precisa também tanto de novas habilidades de autoria, quanto de estratégias de interpretação para usá-las. Assim, toda vez que construímos significado durante a leitura de um texto ou a interpretação de uma figura, o fazemos através da conexão dos símbolos à mão com outras imagens lidas, ouvidas, vistas ou imaginadas em outras situações, já que os letramentos são sociais. Para ele, todo novo sistema de práticas convencionais para comunicações significativas já é um novo letramento, englobando em novas tecnologias. Na medida em que a educação é iniciada nas comunidades, novas tecnologias da informação e novas práticas de comunicação possibilitam novos paradigmas para a educação e a aprendizagem, e colocam em debate os pressupostos sobre os quais os paradigmas mais antigos se apoiam.

O autor conclui seu ensaio afirmando que precisamos pensar um pouco em como as novas tecnologias da informação podem transformar nossos hábitos institucionais e ensinar e aprender, pois elas podem mudar o equilíbrio destes dois paradigmas de aprendizagem e educação que existem: o paradigma de aprendizagem curricular no qual você aprende tudo em uma ordem e cronograma fixo; e o paradigma da aprendizagem interativa em que as pessoas determinam o que elas precisam saber, aprendendo em um ritmo confortável. Este paradigma, mais do acesso à informação do que da imposição à aprendizagem, perdurará no futuro.

Concluimos, portanto, concordando com Semalli (2001)

para quem o que está em falta, em muitas discussões e definições, é um método de leitura e compreensão das novas linguagens da mídia, permitindo produzir significados que melhoram as vidas e rejeitam as opressões que privilegiam alguns estudantes e negam a voz de outros.

Nesse sentido, o referido autor reclama a necessidade de a escola inserir, em seus currículos, atividades para desenvolver o letramento visual que é considerado por ele como a capacidade de interpretar e criar mensagens visuais, incluindo competências para: agrupar experiências sensoriais; traduzir imagens para a linguagem verbal e vice-versa; procurar e avaliar informações visuais na mídia.

Percebendo a carência desses estudos em escolas de ensino fundamental, decidimos realizar esta pesquisa, cujos procedimentos explicaremos a seguir.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A presente pesquisa, que visa verificar a compreensão do letramento visual de alunos do ensino fundamental, se constitui como uma pesquisa-ação por acreditarmos que os discentes precisassem de um acompanhamento e direcionamento para a realização da mesma. Além disso, por ser uma das pesquisadoras docente dos referidos alunos, percebemos que a realização do estudo auxiliaria o processo ensino-aprendizagem, pois, conforme declara Engel (2000, p. 182), a pesquisa-ação procura unir a pesquisa à ação ou prática, isto é, desenvolver o conhecimento e a compreensão como parte da prática. É, portanto, uma maneira de se fazer pesquisa em situações em que também se é uma pessoa da prática e se deseja melhorar a compreensão desta.

Com base nos argumentos de Daley (2010) que acredita na necessidade de os professores precisarem encontrar estratégias para oferecer aos alunos novas práticas educacionais, partimos de uma situação comum (levar os alunos ao laboratório de informática) e pedimos que eles explorassem o Museu Virtual<sup>1</sup>, produzindo um miniconto, no qual pudessem inserir a descrição da obra de arte que mais lhes chamasse atenção.

---

<sup>1</sup> O Museu Virtual é uma sala com recurso visual em que os alunos podem apreciar as obras dos artistas de todos os tempos, conhecendo suas características e curiosidades e está inserido no Portal Positivo (site da Internet adotado na escola, como material didático).

Primeiramente, na sala de aula, utilizando a lousa digital<sup>2</sup>, acessamos o Portal Positivo e exibimos o Museu Virtual. A princípio, percebemos que eles não gostaram muito da ideia, pois imaginaram que seria apenas o professor a percorrer as salas com as obras dos principais artistas do mundo. Em seguida, foi-lhes mostrado o índice que continha quadros de todos os períodos desde a Idade Pré-histórica até a Contemporaneidade, fase na qual focalizamos, explicando o movimento artístico Realismo, pois considerávamos que este seria mais fácil de ser lido e analisado pelos alunos. Porém, no decorrer das escolhas das obras de arte, deixamos livres os outros movimentos para serem percorridos. Na sequência, os alunos foram encaminhados ao laboratório de informática e procederam da forma que lhes foi solicitada na sala de aula. Para a realização da tarefa, foi entregue uma folha na qual eles transcreveram para o papel aquilo que estavam visualizando.

A turma é composta por 12 alunos do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular em Fortaleza. Como se pode esperar de adolescentes, alguns deles quiseram fugir do objetivo proposto e tentaram acessar Facebook e Orkut<sup>3</sup>, porém tivemos de inibir a entrada, pois poderia sofrer alguma interferência na sistematização da pesquisa. Apesar disso, percebemos que o exercício foi realizado de forma tranquila, apresentando trabalhos interessantes que serão apresentados subsequentemente, como resultado deste estudo.

A fim de sistematizarmos os dados da pesquisa, foram gerados alguns trechos que mostram o interesse, a curiosidade, a percepção e as sensações dos alunos, bem como simplesmente a descrição física da tela, conforme análise apresentada a seguir. Dentre os textos redigidos pelos alunos, analisamos somente cinco, porque, nos demais, percebemos trechos copiados de outros *sites* da internet ou da própria descrição das imagens existentes no museu.

## ANÁLISE DOS DADOS

Ao passear pelo Museu Virtual, os visitantes poderão escolher uma entre duas formas de acesso. O usuário poderá olhar como se entrasse no Museu onde aparece a figura de um garotinho que representa o visitante (visita em primeira pessoa) ou ficar observando de fora e

---

<sup>2</sup> A lousa digital é um computador de mesa com uma grande tela acoplada (com tecnologia sensível ao toque) que permite aos alunos visualizarem o conteúdo interativamente. A escola, na qual esta pesquisa foi realizada, usa este recurso, juntamente com uma apostila didática impressa e a utilização do Portal Positivo, como parte do material didático utilizado pela escola.

<sup>3</sup> Salientamos que, de forma alguma, não somos contra a prática de uso das redes sociais, pelo contrário, temos atividades voltadas para o uso dos vários gêneros envolvidos em tais redes.

apenas usando o cursor (visita em terceira pessoa). Essas duas formas de observar o Museu comprovam a afirmação de Daley (2010) para quem a interatividade, como fator fundamental na multimídia, está de certo modo relacionada à *performance*, dando oportunidade ao leitor ou ao espectador participar da construção do significado. Isso faz com que o leitor, navegue e explore a mídia ao invés de só lê-la. Além disso, a riqueza de imagem e som serve para motivar o aluno a explorar o interior do museu.

Percebemos que as primeiras imagens presentes no museu foram as mais escolhidas para análise, como constatamos pela escolha da tela *O Flautista*, do pintor Édouard Manet, que apareceu duas vezes, mostrando simplesmente a descrição física da pintura pelo aluno 1, mas, pelo aluno 2, a opinião é sutilmente colocada, o que foi percebido em sua descrição, conforme o texto abaixo:

*Mais uma sexta monótona, todos reunidos naquela sala com um único propósito: Aprender. E a voz da professora soou no local, desta vez não com um “abra o livro na página tal”, mas com um convite para a informática. Informática? Posso dizer para um grande museu, obviamente virtual, mas um museu. Dentre tantos quadros para escolher, fiquei com “O Flautista”, nada tão impressionante. Eis o motivo: Retratando um menino novo com uma flauta entre os lábios, aquilo me fez lembrar em sonhos de um músico. Com uma blusa de mangas compridas, cheia de botões, e uma espécie de chapéu na cabeça, parece que o menino seria uma figura importante. Só as cores dão um ar de coisa antiga. Percorrendo os olhos pela telinha, achei o nome do artista: Édouard Manet.” Texto 01 – Aluno 01.*

Observamos que, ao se deparar com essa imagem, o aluno 2 usou o significado da palavra impressionante para dar sua opinião, pois, para ele, não causou nenhum impacto ou nenhuma fascinação tal pintura. Percebemos que ele está participando, naquele momento, da construção do significado, pois, segundo Lemke (2010), os letramentos são sociais, uma vez que as conexões que fazemos são individuais (ou seja, nossa idade, nossa classe social, por exemplo, é importante e influenciam nas nossas concepções) e interligadas a uma rede de significados elaborada por outros.

No exemplo 2, na obra *As Respigadeiras*, de Jean François, o aluno percebeu uma gravura no fundo da imagem, e isso chamou nossa atenção, porque é algo que está secundário na pintura, mas ele enxergou o que a maioria não percebe. Além disso, é um aluno que, muitas vezes, não quer fazer alguma atividade ligada à arte, no entanto, o mistério do visual, do colorido, de alguma forma, chamou a atenção dele, pois, segundo Daley (2010), a multimídia pode nos permitir desenvolver conceitos e abstrações, comparações e metáforas, envolvendo ao mesmo tempo nossas sensibilidades emocionais e estéticas. Vejamos o texto do aluno 3:

*Fui ao laboratório de informática e abri uma obra no realismo chamada As Respegadeiras Nesta obra há três mulheres catando trigo a roupa delas é uma saia longa, uma blusa com manga longa e com um pano na cabeça, uma com uma cor azul, a outra com a cor laranja e a outra com a cor verde todas três estão catando trigo, elas estão num lugar com árvores e **lá atrás tem alguns cavalos correndo**, e na roupa delas tem um avental da cor bege. Elas são chamadas de trabalhadoras rurais o nome do pintor dessa obra é Jean François Millet. Texto 02 – Aluno 03.*

Daley (2010), ainda afirma que a mídia diversificada, com suas camadas simultâneas, faz mais do que realçar ilustrações, as imagens fixas definem momentos importantes na história e isso não é alheio ao aluno, pois no exemplo 3, o discente descreveu a estátua grega que representa a deusa Afrodite cujo nome é *Vênus de Milo*, de autor desconhecido. O aluno utilizou a imaginação para contar como essa estátua foi encontrada, de uma forma muito simples e interessante que ampliou o significado daquela obra. No entanto, mesmo que desconhecêssemos a história na qual inspirou um artista a esculpir a *Vênus de Milo*, ainda sim, a imagem carregaria fortes emoções, conforme nos mostra o texto do aluno 4:

*Na Grécia antiga um camponês, Xilon e Vênus, viviam na ilha de Milo, uma pequena ilha perto de Atenas. Xilon era um oleiro que ia a cada dois dias a cidade vender seus jarros. Sua mulher se chamava Vênus pois tinha uma beleza exuberante. Um dia um cometa caiu na ilha, ele resolveu usar o material do meteorito para fazer uma escultura corporal de sua mulher. Sua mulher pediu para fazer seus braços pois os achava feios. Eles não podiam ter filhos então ele a batizou de Vênus de Milo e a deixou na ilha. Anos depois um famoso navegador a pegou e a presentiu a o rei da França. Texto 03 – Aluno 04.*

Confirmando a declaração de Daley que afirma ser a linguagem multimidiática mais relacionada à afetividade e à subjetividade da arte, verificamos que um aluno descreve a obra *Neve em Louveciennes*, de Alfred Sisley, explicando como foi pintada e como ela retrata o frio; a intensidade como ele percebe e sente o frio o fez ficar “perdidamente apaixonado pela obra”. Vejamos o texto do aluno 5:

*Na aula de artes de sexta-feira, a professora pediu para fazermos um tipo de trabalho. Tínhamos que observa um quadro e dizer o que achamos, no que lembramos, bem tudo o que pensamos sobre ele. Eu escolhi uma fantástica obra, cujo o nome era Neve em Louveciennes de Alfred Sirley, um quadro completamente perfeito com cores e tons imprecionantes onde as natureza sombras eram mais importantes que a própria forma. Minha obra se tratava em um dia de inverno com muita neve, e uma pesso caminha sozinha naquele intenso frio. Os pincéis foram muito bem usados, o ceu meio cinza. junto com azul violeta, a neve devidamente bem pintada nesta obra de imprecionismo, o muro com pinceladas esoticas e neve combinando o pequeno muro, o chão todo branco e uma pesso caminhando por algum motivo na quele dia de inverno. Para mim o quadro interpreta a imprecionante imagem de um dia frio – em mais um dia, estou perdidamente apaixonado por esta obra. Texto 04 – Aluno 05.*

Concordamos com Lemke (2010), quando afirma que os letramentos são interdependentes, que ligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de



significados, pois os letramentos em si dão abertura para usar outras tecnologias mais amplas, pois somos transformados com essa interação; nossas percepções humanas, identidades e possibilidades são aguçadas. No próximo exemplo, percebemos como o discente brincou com a escrita, transformando-a em algo prazeroso. Em seguida, observamos a descrição do quadro *Almoço na Relva*, de Édouard Manet, conforme o texto abaixo:

*No quadro Almoço na Relva de Édouard Manet, foi inspirado num clássico do Concerto campreste, de Giorgione. Em um belo domingo dois homens e duas mulheres chamados Affonso, Lucas, Áurea e Ilis, Afonso era irmão de Áurea, Lucas era apaixonado por Ilis e se conheciam des de pequenos. Num dia qualquer Affonso e Lucas descidiram fazer um piquenique assim que chegaram Áurea foi dar um passeio, os três ficaram conversando sobre tudo e tudo que podia acontecer. Affonso viu um pintor e pediu para ele pintar um quadro deles, para espanto de todos Ilis ficou nua para o prazer de Lucas. Texto 05 – Aluno 06.*

Os exemplos acima confirmam a declaração de Lemke (2010), para quem os significados em outras mídias não são fixos e aditivos - o significado da palavra mais o significado da imagem, mas sim multiplicativos - o significado da palavra se modifica através do contexto imagético e o significado da imagem se modifica pelo contexto textual, nos quais o todo é maior do que a simples soma das partes. Percebemos isso através dos trabalhos pedidos aos alunos, que não construíram um significado isolado, eles recorreram ao contexto em que a gravura foi composta, perceberam a relevância daquela arte na atualidade e uniram a motivação do passado com o contexto histórico atual. Ademais, foi possível perceber a integração realizada pelos alunos das linguagens verbal e não verbal quando estes utilizaram o texto escrito contido em cada tela para auxiliar sua compreensão do texto visual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, propusemo-nos a investigar o letramento visual de estudantes do ensino fundamental que têm a internet como um meio preferido de comunicação e relação, bem como dominam vários recursos tecnológicos. Para isso, usamos o Museu Virtual que despertaria a atenção deles por ter uma riqueza semiótica, utilizando a imagem e a escrita para descrever suas percepções acerca de alguma obra de arte que lhes despertassem interesse. Pedimos que eles fizessem um miniconto da forma como eles achassem conveniente, porém mencionando a descrição daquele objeto.

Percebemos que alguns alunos têm uma grande perspicácia que só precisa ser instigada pelo professor da melhor forma. Como as tecnologias da informação estão ao

alcance de todos, é preciso, no entanto, estudar e buscar mais estratégias de ensino, como usar as redes sociais em pesquisas, apreciar os videologs, utilizar os blogs e percorrer todo esse universo tecnológico como uma ferramenta a favor da educação.

Em nossa pesquisa, poderíamos ter simplesmente falado das pinturas ou, no máximo, tê-las exibido na lousa digital da sala de aula (que não deixa de ser outro recurso), mas escolhemos levar os discentes para o Museu Virtual, pois lá eles poderiam navegar por quaisquer épocas e discorrer sobre o que viam e sentiam. Percebemos essa importância, pois o letramento visual dos alunos foi aguçado e foi transposto para o papel. As representações visuais e manipulações, combinadas com a língua natural, tornaram mais clara a resolução da atividade no laboratório. Estamos conscientes, no entanto, que os alunos podem ter tido uma visão mais aguçada dos quadros que escolheram para descrever, mas o processo de produção escrita pode ter dificultado seu trabalho, pois sabemos que escrever não é uma simples transferência de ideias para o papel.

Com essa experiência, estamos convencidos de que os professores devem incluir a multimídia em suas salas de aula, pois o futuro exigirá um letramento por meio da multimídia. Sabemos, no entanto, concordando com Abreu (2009), que esses recursos causam impacto aos professores, visto que, alguns desses ainda não conseguem transformar o ensino tradicional em aulas mais dinâmicas com o uso dessas tecnologias. Para ela, é comum na fala dos docentes o fato de o cotidiano da sala de aula vir sofrendo modificações, uma vez que os alunos são desatentos, inquietos e menos motivados.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Rosane A. S. Professores e internet: desafios e conflitos no cotidiano da sala de aula. In: FREITAS, M.T.A.F. **Cibercultura e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 41-56.
- BUZATO, M. E. K. As (outras) quatro habilidades. **Revista Digital de Tecnologia Educacional e Educação a Distância**, São Paulo, v. 1, n. 1, nov. 2004. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/tead/n1a/artigos%20pdf/artigo4.pdf>>. Acesso em: 31 out. 2008.
- DALEY, Elizabeth. Expandindo o conceito de letramento. **Trab. Ling. Apl.**, Campinas, jul./dez. , v. 49, n. 2, p. 481-491, 2010.
- ENGEL, G. I. Pesquisa-ação. **Revista Educar**, Curitiba, n. 16, p. 181-191, 2000.
- LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. **Trab. Ling. Apl.**, Campinas, jul./dez. , v. 49, n. 2, p. 455-479, 2010.

O LETRAMENTO VISUAL DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA EXPERIÊNCIA NUM MUSEU VIRTUAL

SEMALI, L. Defining new literacies in curricular practice. **Reading Online**, Newark, DE, v.5, n. 4, nov., 2001. Disponível em:  
<[http://www.readingonline.org/newliteracies/lit\\_index.asp?HREF=semali1/index.html](http://www.readingonline.org/newliteracies/lit_index.asp?HREF=semali1/index.html)>. Acesso em: 29 jun. 2011.