

Editorial

Apresentamos a você, caro leitor, o segundo número de 2019 da Desenredo, Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, cujo tema “Língua, literatura, cultura digital e ensino: interfaces possíveis” possibilita diferentes abordagens. Os artigos aqui encontrados visam à reflexão sobre a utilização das tecnologias digitais no contexto educacional como instrumentos que qualifiquem a ação pedagógica no ensino de língua e literatura, uma vez que a cultura digital possibilita a necessária transformação nas práticas pedagógicas que envolvem um novo tipo de sujeito, nativo na era da cibercultura e inserido em uma realidade multimidial. No que se refere ao ensino de língua e literatura, é importante pensar o modo pelo qual se combinam criativamente duas áreas fundadas na linguagem a uma nova natureza comunicativa, estabelecida na pluralidade de códigos e de suportes de leitura. Dessa forma, esta edição apresenta um dossiê temático, composto por quatro artigos, e uma seção livre, em que figuram quatro trabalhos.

Em “Situações de leitura da literatura digital na primeira infância: características da leitura independente, entre pares e compartilhada”, Aline Frederico e Roberta Gerling Moro analisam comparativamente a leitura de aplicativos literários na primeira infância nas situações de leitura independente, entre pares e compartilhada com os pais, cujos dados provêm de dois estudos qualitativos que investigaram a resposta infantil na leitura digital. O primeiro estudo observou seis famílias de crianças de 4 anos residentes na Inglaterra, durante a prática de leitura compartilhada dos aplicativos *Little Red Riding Hood* (2013) e *The Monster at the End of This Book* (2011). O segundo estudo observou duas famílias com crianças de 3 a 7 anos no Brasil, lendo *Petting Zoo* (2013) e *Chomp* (2016), durante práticas de leitura individual e de leitura entre pares/irmãos. Quatro aspectos foram analisados: a linearidade da leitura, a exploração das funções interativas, a incidência de frustração e os padrões de comunicação verbal.

<http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v15i2.10162>

Fabiane Verardi e Renata Andreolla, em “Gamificação na 8ª Pré-Jornadinha Nacional de Literatura”, apresentam a contribuição da gamificação na construção e formação de novos leitores por meio do aplicativo JornadApp na Escola, que foi usado como recurso na 8ª pré-Jornadinha Nacional de Literatura. Os referenciais teóricos dessa pesquisa se baseiam nos estudos de Michele Petit, na questão de formação do leitor; nos estudos de James Paul Gee, Jane McGonigal no que se refere aos games e gamificação; e sobre aprendizagem lúdica e gamificação na educação, as contribuições de Lucia Santaella. A pesquisa, de caráter descritivo-qualitativo, observou, registrou e analisou os dados à luz dos pressupostos teóricos elencados, sem a interferência do pesquisador e buscou apresentar a relevância do letramento literário por meio de práticas gamificadas concluindo que a gamificação apresenta-se como uma estratégia viável para o engajamento e a motivação dos alunos no desenvolvimento de competências na aprendizagem de literatura, devendo ser disseminada entre a comunidade docente a fim de se obter melhores resultados no que tange à formação de leitores.

O artigo de Maria de Lourdes Rossi Remenche e Mérie Ellen Weber Oliveira, intitulado “Leitura e escrita em *fanfic*: deslocamentos do leitor ao jogador”, com base na ideia de que a contemporaneidade é marcada por transformações relacionadas não só aos diferentes setores da sociedade, mas também ao modo como os sujeitos interagem na cibercultura e produzem sentidos, as quais deslocando as práticas de leitura e escrita, ganharam novos contornos e possibilidades; o artigo analisa alguns deslocamentos do leitor possibilitados pelas novas mídias. A partir de uma metodologia qualitativo-interpretativista e ancorada nas ideias do Grupo de Nova Londres para discutir os multiletramentos, a análise do gênero *fanfic* revela que as dimensões propostas pelos teóricos dos multiletramentos para compreender as novas mídias – o agenciamento, a divergência, a multimodalidade e a conceitualização – estão presentes de modo ainda sutil nas *fanfics*.

“Gamificação e ensino do léxico na aprendizagem da língua portuguesa”, de Geraldo José Rodrigues Liska, seguindo os pressupostos de Gee, defendem que os jogos digitais podem se tornar um poderoso recurso de ensino de uma língua e, no trabalho, tratam do português como língua materna e do ensino de palavras e sentidos. Primeiramente, tratam de como é o ensino do léxico na sala de aula de educação básica, englobando palavras e sentidos. Em seguida, tratam da utilização dos jogos digitais como ferramentas de ensino. Com a finalidade de aprofundar sobre o assunto, apresentam testes realizados em jogos digitais gratuitos que se propõem a ensinar palavras e sentidos e os analisaram, relacionando fatores que contribuem

para o aprofundamento de uma dimensão mais importante do estudo do léxico e da relação entre a língua e a existência do falante ao contrário de aspectos formais secundários de ordem meramente sistêmica. De todos os games analisados, concluíram que “Scribblenauts” permite ao jogador utilizar a língua para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem à resolução dos desafios propostos e aprimorar os conhecimentos grafofônicos, ortográficos, lexicais, morfológicos e semânticos que operam nas análises linguísticas e semióticas necessárias à compreensão e à produção de linguagens.

Na seção livre, temos no artigo “Governamentalidade neoliberal, infâncias e educação: reflexões sobre a nova linguagem da aprendizagem”, de Jenerton Arlan Schütz e Maria Simone Vione Schwengber, que tematiza a arte da governamentalidade neoliberal e a relação intrínseca com o controle e a regulação das populações infantis e seus efeitos no campo educacional. Os autores tomam como ponto de partida a consideração de que o governo da infância adota por referência três condições: i) a questão do consumo infantil; ii) a questão da concorrência individual; iii) as intervenções educacionais cada vez mais precoces na infância e em sua educação escolarizada. Consideram que essas condições adquirem uma linguagem específica no campo educacional, a qual denominam de a nova linguagem da aprendizagem, que tem facilitado uma nova descrição do processo da educação escolar em termos de uma transação econômica, em que o aluno se torna um (potencial) consumidor, com necessidades e anseios que precisam ser satisfeitos – uma vez que passam a ser o centro do processo educativo. Nesse caso, o professor passa a ser apenas um provedor, um facilitador, um mediador, um orientador a serviço dos aprendentes (clientes).

Juracy Assmann Saraiva, Ernani Mügge e Tatiane Kaspari, em “Formação do leitor: experiência intelectual e afetiva”, apresentam a exploração de textos literários em ambiente escolar a partir do pressuposto de sua importância para a formação do sujeito, com o objetivo de discutir a dualidade que caracteriza a leitura de textos literários, situada entre o exercício intelectual e o engajamento corporal. Para isso, consideram necessário inserir as práticas docentes no circuito dos estudos linguísticos e literários, que estabelecem elos entre linguagem e identidade. Sustentado em reflexão teórica, o artigo expõe um percurso metodológico de análise da obra literária, com potencial para concretizar a experiência estética por meio do processo de exploração linguística, que se congrua à subjetividade do imaginário de cada leitor, à natureza coletiva da linguagem e ao substrato social em que a literatura circula.

Em “Criatividade na BNCC e em pesquisas atinentes à educação literária: indagações e desvelamentos”, Maria Amélia Dalvi problematiza o tratamento dispensado à criatividade no processo de educação escolar, focalizando-se as especificidades da educação literária. As fontes para a pesquisa foram a recém-oficializada Base Nacional Comum Curricular e pesquisas contemporâneas desenvolvidas em programas de pós-graduação brasileiros, constatando, na análise do documento oficial, a redução da criatividade a uma dimensão instrumental. Por outro viés, a análise de pesquisas contemporâneas evidencia a coexistência de distintas perspectivas no tocante ao papel da criatividade na educação literária, bem como da educação literária no desenvolvimento da criatividade. A autora retoma a proposta de superação da crença na criatividade como algo inato ou espontâneo e discute como as atuais perspectivas oficiais para o ensino de literatura na escola podem esvaziar tanto o corpo de conteúdos historicamente produzidos sobre a literatura, quanto, também, a especificidade do trabalho do professor de literatura.

No último artigo deste número, “Palavra de mulher: Virgínia Woolf em “Um teto todo seu”, Taísa Mara Pinheiro Silva, Dantielli Assumpção Garcia, Larissa Lopes-Flois e Lucília Maria Abrahão e Sousa analisam a obra “Um teto todo seu”, de Virginia Woolf, e o modo como a literata expõe a presença/ausência da produção de mulheres nos cânones literários. Na primeira parte do trabalho, fazem uma breve discussão acerca do conceito de memória, a partir dos pressupostos teóricos de Pêcheux; na segunda, refletem sobre a posição ocupada pela mulher na história da literatura ocidental e, na terceira, apresentam quem foi Virginia Woolf e os efeitos que sua voz instalou especialmente com a publicação de “Um teto todo seu”, momento em que trazem uma breve análise de recortes da referida obra. Registram, assim, que esse texto de Virginia Woolf (d)enuncia um não lugar social de expressão e inserção da mulher nos cânones literários e nos espaços de discussão de literatura, o que endereça a mulher a uma posição de marginalizada e inferiorizada em relação ao lugar social do homem.

Como referimos anteriormente, os oito artigos que compõem este número da *Desenredo* contribuem, cada um a seu modo, para a reflexão acerca de questões atinentes à gamificação, linguagem e literatura.

As organizadoras

Ana Amélia Soares de Carvalho
Fabiane Verardi