

PETER PAN: UMA CRIAÇÃO MULTISEMIÓTICA¹

PETER PAN: A MULTISEMIOTIC CREATION

Maryeli Cheiram Corrêa², Patrícia Santos Albarello² e Taís Steffenello Ghisleni³

RESUMO

Este trabalho apresenta um diálogo entre a Educomunicação e o Letramento - teorias que visam à maior utilização de mídias digitais em sala de aula. Essa utilização de elementos mediadores no contexto da escola é o principal tema de estudo da disciplina de Educomunicação, do Programa de Pós-graduação em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana. Assim, após diversas reflexões teóricas acerca da Educomunicação surgiu o interesse em criar um produto inovador a ser utilizado na escola, como fonte de produção de conhecimento. Nessa perspectiva de levar o meio digital para o ambiente escolar de forma produtora de conhecimento, contemplando a área das Linguagens e suas Tecnologias, decidiu-se criar um aplicativo baseado no Snapchat- muito utilizado pelos alunos a fim de comunicação, para trabalhar os clássicos da literatura, já que, por vezes, falta a cultura da leitura dos clássicos. Assim, no sentido de demonstrar-se uma produção, foi necessário haver a delimitação de uma obra para amostra, optando-se pelo clássico Peter Pan, e que consta descrito neste artigo, objetivo de apresentar o Snapconto como forma de motivar o ensino e que resultou na criação de uma proposta de ensino aplicável para sala de aula.

Palavras-chave: conto, educomunicação, multisesemiose.

ABSTRACT

With the technological advance that has been increasing since the 2000s and the consequent advance of the internet, society has been producing more and more texts with the most diverse semiotic resources - images, photos, graphics, infographics, both in print media as in digital. Thus, with this cultural diversity, school texts, as well as the audio-visual resources used in the school environment, undergo a gradual updating. This use of mediating elements in the context of the school is the main subject of study of the discipline of Educommunication, of the Postgraduate Program in Teaching Humanities and Languages of the Franciscan University. Thus, after several theoretical reflections about Educommunication, the interest arose in creating an innovative product to be used in school as a source of knowledge production. In this perspective of taking the digital environment to the school environment in a knowledge-producing way, contemplating the area of Languages and their Technologies, it was decided to create an application based on Snapchat - much used by the students in order to communicate, to work the classics of literature, since sometimes the culture of reading the classics is lacking. Thus, in order to demonstrate a production, it was necessary to delimit a work as a sample, opting for the classic Peter Pan, and that is described in this article, aim to present the Snapconto as a way to motivate teaching.

Keywords: *educommunication, tale, semiotic.*

¹ Trabalho proposto pela disciplina de Educomunicação.

² Mestrandas em Ensino de Humanidades e Linguagens - Universidade Franciscana (UFN). E-mail: patty10@gmail.com

³ Orientadora. Docente do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens - Universidade Franciscana (UFN). E-mail: taigisleni@gmail.com

INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico ocorrido de forma crescente desde a década de 2000 e o consequente avanço da internet, a sociedade passou a produzir, cada vez mais, textos com os mais diversos recursos semióticos-imagens, fotos, gráficos, infográficos, tanto na mídia impressa como na digital. Assim, com essa diversidade cultural, os textos escolares, bem como os recursos audiovisuais utilizados no âmbito escolar, passam por uma gradual atualização. Essa utilização de elementos mediadores no contexto da escola é o principal tema de estudo da disciplina de Educomunicação, do Programa de Pós-graduação em Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana - UFN. Assim, após diversas reflexões teóricas acerca da Educomunicação surgiu o interesse em criar um produto inovador a ser utilizado na escola, como fonte de produção de conhecimento. Para isso, primeiramente, faz-se necessário esclarecer sobre o que vem a ser Educomunicação, bem como sobre seu objeto de estudo.

De acordo com o periódico *Eusemfronteiras* (2012, p. 5), a Educomunicação surgiu a partir das pesquisas desenvolvidas pelo Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da Universidade de São Paulo (USP) no final da década de 90 (1997-1999), após a realização da pesquisa perfil do educador coordenada pelo prof. Ismar de Oliveira Soares. Assim, a preocupação da Educomunicação é a de estudar ações que incluam os meios digitais na escola de forma a gerar conhecimento. Nesse sentido, de acordo com Baccega (2009, p. 27) “os meios de comunicação, hoje, são um novo espaço do saber, ocupando parte do lugar que antes era destinado apenas à escola”. Assim, um dos desafios do professor é o de identificar a maneira eficiente de utilizar os aparelhos digitais em sala de aula. Porém, de acordo com Braga (1999, p. 129) é necessário, “evitar a postura vã da posição apocalíptica e a ingenuidade integrada, diante dos meios”, ou seja, o autor defende que, não basta apenas levar a tecnologia para o contexto da sala de aula, mas é necessário que haja um estudo relativo ao conteúdo e o meio digital, no sentido de que a tecnologia realmente faça sentido para aquela produção e não apenas um simples ato de levar o meio digital para a aula e que não produza nenhuma inovação.

Dessa forma, pode-se inferir que, ao estudar os meios digitais e sua linguagem, a Educomunicação evoca a Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2006; HEMAIS, 2015) que nada mais é do que, o estudo das múltiplas linguagens utilizadas na comunicação contemporânea. Nessa perspectiva de levar o meio digital para o ambiente escolar de forma produtora de conhecimento, contemplando a área das Linguagens e suas Tecnologias, decidiu-se usar o aplicativo Snapchat - muito utilizado pelos alunos a fim de comunicação, para trabalhar os clássicos da literatura, já que, por vezes, falta a cultura da leitura dos clássicos. Assim, no sentido de demonstrar-se uma produção, foi

necessário haver a delimitação de uma obra para amostra, optando-se pelo clássico Peter Pan, no objetivo de apresentar o Snapconto como forma de motivar o ensino.

MULTILETRAMENTOS

Em consonância com os estudos acerca de elementos digitais como forma mediadora do conhecimento, apresenta-se a Pedagogia dos Multiletramentos. O termo *Multiletramentos* surgiu de um estudo de pesquisadores da cidade de Nova Londres, grupo que publicou o livro *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures* (COPE; KALANTZIS, 2006). A partir desse estudo outros autores passaram a explorar a temática no afã de auxiliar aos professores a se inserirem no contexto dos multiletramentos. Sobre a temática, Rojo e Almeida (2012), postulam sobre a importância da prática que contemple os múltiplos letramentos na escola, bem como chamam a atenção para o termo “Hibridação”, ou seja, a necessidade de um ensino que mescle os conteúdos com as novas mídias digitais.

Essa prática que contempla os diversos meios digitais e as múltiplas linguagens deve-se ao fato da comunicação contemporânea estar cada vez mais diversificada, envolvendo diversos modos comunicativos. De acordo com Royce (1999 apud HEMAIS, 2015, p. 152), “o design da comunicação contemporânea é visto agora em termos multimodais, onde diferentes modos semióticos se combinam para a produção de significados mais complexos”. Herais (2015, p. 152) ainda acrescenta que,

o acelerado desenvolvimento das tecnologias digitais tem influenciado significativamente na apresentação visual da comunicação, provocando mudanças efetivas nas formas de representação e produção de significados. Os alunos hoje, que pertencem a esta geração digital, lêem e compõem textos multimodais. Essa geração desconhece um mundo sem a internet, as redes sociais, ipods, iTouches, iphones, blogs e outros.

Dessa forma, é imperativo que a escola reconheça que o alunado necessita de práticas que contemplem essas ferramentas digitais como meio produtor de conhecimento. Além disso, os meios digitais podem ser um facilitador na medida em que possibilitam a junção de vários recursos semióticos-fotos, gráficos, hiperlinks, imagens- em um único texto. Assim, o conhecimento é produzido de forma totalitária, não sendo fragmentado, na medida em que, conjuntamente, ao texto verbal, há a presença da imagem ou então, de sonoplastia que enriquecem a explicação.

EDUCOMUNICAÇÃO: UM ELO ENTRE EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ao relacionar elementos semióticos com a prática pedagógica, utiliza-se dos pressupostos preconizados pela Educomunicação que é uma disciplina a qual aborda ações que incluem os meios

mediáticos no ambiente escolar, de maneira que suscite o conhecimento. A Educomunicação é um campo de mediação que possibilita formas de trabalhar a educação juntamente com a comunicação, de maneira a estabelecer uma leitura crítica dos meios tecnológicos, “a partir do mundo devidamente conhecido” (BACCEGA, 2009, p. 32).

Baccega (2009) ainda ressalta que comunicação e educação precisam ser compreendidas de forma que ultrapassem a simples educação para os meios. É preciso que haja uma leitura crítica dos meios e do uso da tecnologia em sala de aula, e também na formação do professor. Isso contribuirá para a construção de uma cidadania a partir de um mundo editado e por sua vez devidamente conhecido e criticado.

Concordamos com Soares (2011) quando o autor afirma que a educomunicação é um campo de ação emergente que une os tradicionais campos da educação e comunicação, e é considerado um caminho para a renovação das práticas com o objetivo de ampliar a expressão em todos os segmentos humanos.

Como já mencionado anteriormente, a Educomunicação, a qual teve repercussão a partir da década de 1990, torna-se imperativa no âmbito escolar, tendo em vista o contexto em que a sociedade está inserida, de utilização constante dos meios tecnológicos. Para tanto, torna-se necessário que o fazer pedagógico considere o uso de tecnologias pelos jovens/estudantes e produza práticas que se utilizem dessas ferramentas, seja levando aplicativos para a sala de aula, áudios, áudio-books, dentre outros produtos tecnológicos. Dessa forma, se estará enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem e valorizando o contexto social no qual a sociedade está imersa, que é de uso crescente de tecnologias digitais.

MATERIAL E MÉTODOS

O tipo de pesquisa que realizada nessa prática foi uma intervenção pedagógica. Segundo Damiani *et al.* (2014) as pesquisas do tipo intervenção pedagógica são aplicadas, ou seja, têm como finalidade contribuir para a solução de problemas práticos. Acerca disso, Robson (1995) afirma que as intervenções também podem ser consideradas como pesquisas por se assemelharem aos experimentos, no sentido de que ambos estão ocupados em “tentar novas coisas - e ver o que acontece” (p. 78).

Primeiramente, foi entregue um roteiro para os alunos com a descrição da atividade, seguido da explicação do roteiro, bem como do gênero conto e do gênero *snapconto*. Após, a turma foi dividida em 4 grupos a fim da elaboração da atividade. Posterior à montagem da atividade, a mesma foi socializada via *snapchat* pela turma. O roteiro da atividade está indicado no quadro 1.

Quadro 1 - Roteiro da atividade.

1. Elaborar um *snapconto* de um clássico da literatura, baseado no aplicativo (App) Snapchat;
2. O *snapconto* deverá obedecer aos critérios do gênero, ou seja, apresentar imagem, áudio, fala, som musical;
3. O *snapconto* deverá obedecer ao padrão do gênero, ou seja, brevidade;
4. Socializar a produção com os colegas via App *Snapchat*.

Fonte: elaboração própria.

O conto Peter Pan foi trabalhado a partir do resumo da obra, pois assim facilita o acesso há obra para todos os alunos, o que também serve para introduzir a pesquisa na internet e a busca da utilização de fontes seguras. Apresenta-se o resumo da obra, segundo Olivetto (2012, p. 23),

Peter Pan vive junto com sua fadinha chamada Sininho na Terra do Nunca. Uma vez, Peter saiu da Terra do Nunca e foi voar por aí e começou a escutar uma voz doce, a voz de uma menina que, contava uma história. Ele curioso, foi até a janela dessa menina e se apaixonou à primeira vista!

A menina linda se chamava Wendy, tinha cabelos castanho claro e olhos verdes. Ela tinha dois irmãos: João e Miguel. Peter se apresentou a eles e os convidou para dar uma volta. Os irmãos de Wendy não queriam ir, mas a irmã estava tão fascinada com aquilo tudo que foram para acompanhá-la. E eles foram voando de mãos dadas com Peter Pan e encantados com aquilo tudo que estava acontecendo e não acreditando que eles estavam voando. Já para Peter, isso era a coisa mais normal do mundo.

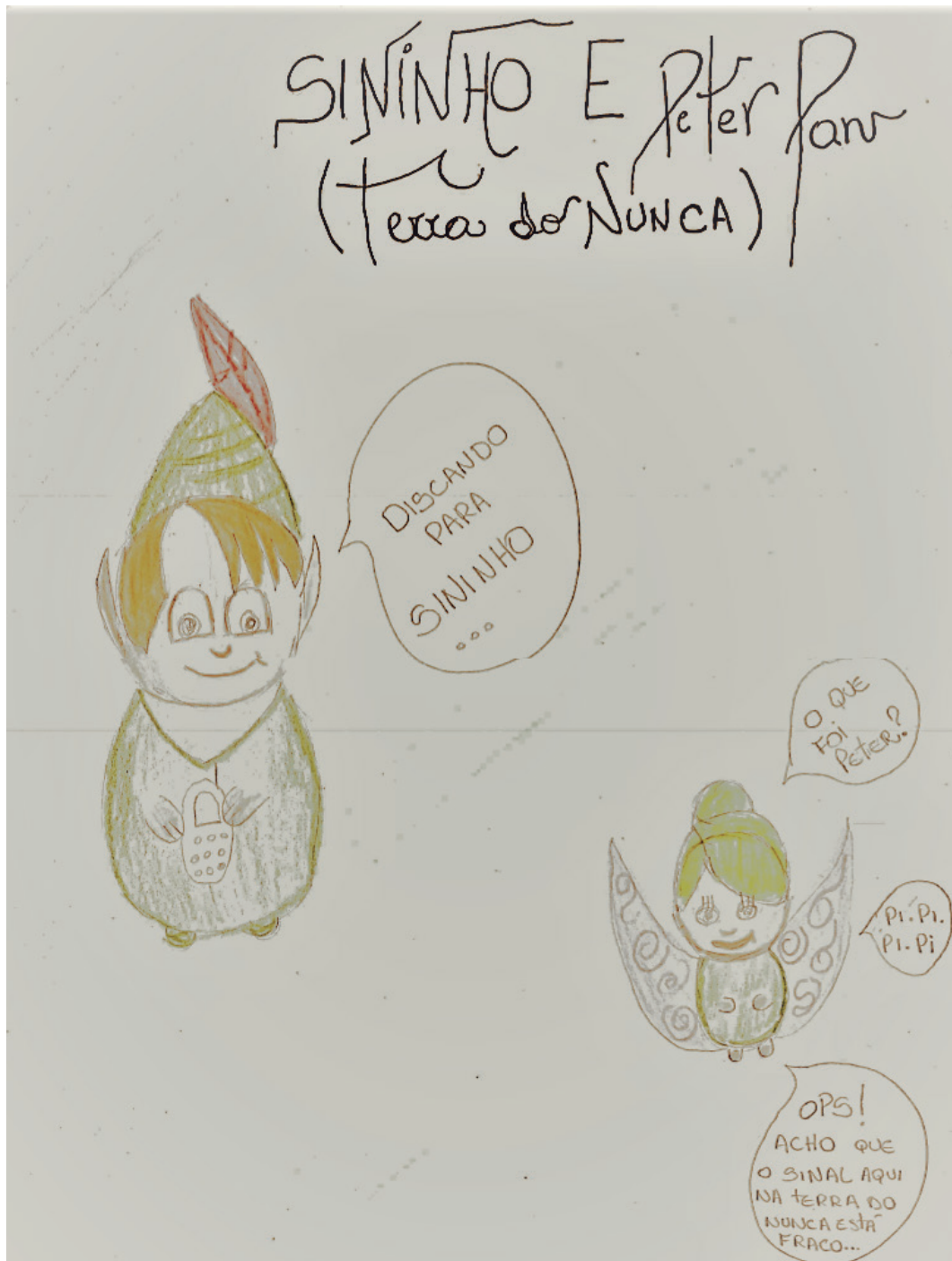
Wendy e seus irmãos conheceram a aldeia dos índios, avistaram o barco pirata e viram os meninos perdidos. Tudo isso de lá de cima. De repente, Capitão Gancho avista Peter Pan e seus novos amigos e manda canhões em direção a eles. Wendy neste momento quase foi atingida e se desequilibra e ameaça cair. Porém, Peter a segura, fazendo com que os dois se apaixonem cada vez mais. Peter, Wendy e seus irmãos conseguem fugir e vão se esconder na casa dos meninos perdidos. Eles moravam dentro de uma árvore oca e usavam roupas todas rasgadas. Se encantaram com Wendy e seu cheiro. Wendy vendo que eles nunca tinham tido contato com uma menina, começou a contar lindas histórias para eles. Um belo dia, Capitão Gancho raptou a Princesa dos Índios. Todos se mobilizaram e Peter Pan a salvou do Capitão Gancho.

O tempo passou e não satisfeito, o Capitão armou o plano de raptar desta vez os meninos perdidos e conseguiu! Os raptou e os levou para seu navio. Lá, ele os jogaria no mar para serem engolidos pelo crocodilo tic tac. Mas quando o pior iria acontecer, Peter Pan aparece e salva seus amigos. Ele luta valentemente contra o Capitão Gancho e vence a batalha. Wendy então pede para voltar com seus irmãos para sua casa, pois seus pais poderiam estar preocupados. Peter Pan então os leva. Ao chegar na casa de Wendy, seus irmãos entram e ela fica para dar o último adeus a Peter Pan. Eles conversam e ela pergunta se ele não quer ficar ali com eles. Ele diz que não, pois a Terra do Nunca é a sua casa e lá ele não cresceria e poderia viver para sempre como criança. Ele se despede de Wendy e voa. Ela o observa pela janela, o contemplando e pede bem baixinho que ele nunca deixe de olhar por ela.

EXPERIMENTO

A partir da ideia de reinterpretação foi elaborado pelas autoras, um exemplo, que está ilustrado na figura 1.

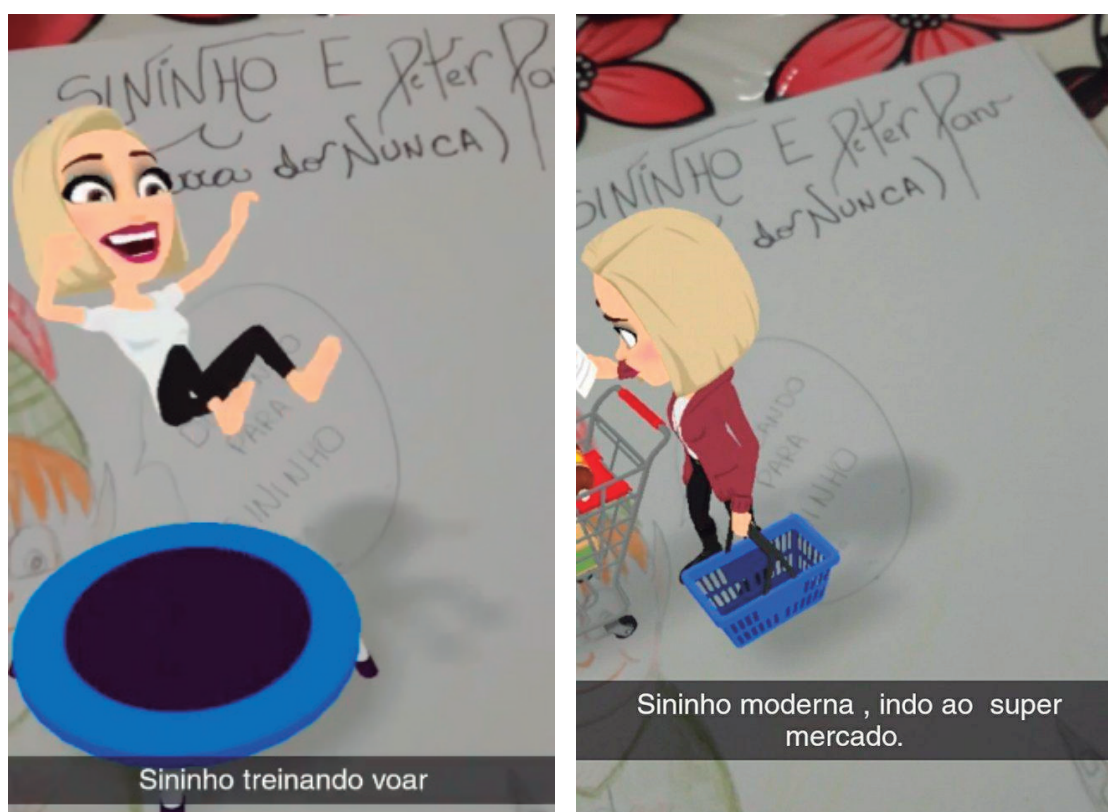
Figura 1 - Reinterpretação da cena entre Sininho e Peter Pan.



Fonte: elaboração própria.

Utilizou-se dos filtros do aplicativo para a modernização da história do Peter Pan, mantendo a liberdade de criação que pode ser usada pelos alunos, isso irá possibilitar a criatividade. Assim, no objetivo de recriar a história de acordo para a atualidade, foi criada a figura 2a, que demonstra Sininho no pula-pula do Jumper, e na figura 2b com a cestinha de supermercado, a qual remete ao conceito de mulher nos dias de hoje, o ser que trabalha, estuda, é mãe, vai ao supermercado, etc.

Figura 2 - Sininho adaptada para a modernidade.



(a)

(b)

Fonte: elaboração própria.

INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO

O objetivo da pesquisa é trabalhar os clássicos da literatura a partir do *Snapconto*, gênero criado com base no *Snapchat*. *Snapchat* (Figura 3) é uma rede social, que funciona apenas como aplicativo no celular. Essa rede oferece filtros temáticos e é possível fazer vídeos e fotos animadas.

Figura 3 - Snapchat (Logo).

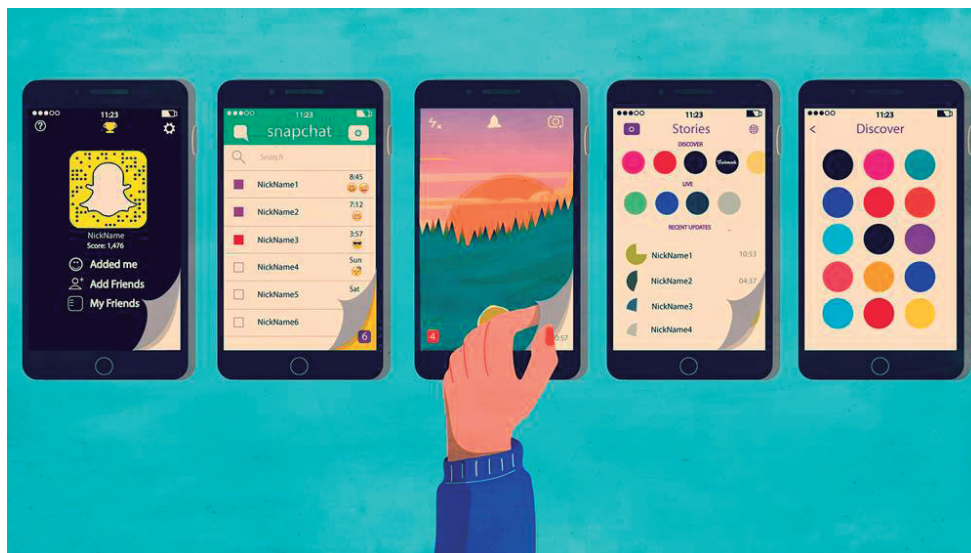


Fonte: <https://bit.ly/2YPKFtm>. Acesso em: 15 abr. 2018.

Segundo Fernandes e Santos (2016), o aplicativo surgiu em 2011, e foi criado por Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown. Ainda afirma o autor que o objetivo do mesmo é o compartilhamento

de fotos, vídeos e realização de conversas de bate-papo, por meio de áudio e/ou vídeo em tempo real. A interface do aplicativo está ilustrada na figura 4.

Figura 4 - Interface do aplicativo.



Fonte: <https://bit.ly/2TrYBDI>. Acesso em: 15 abr. 2018.

Para reproduzir os contos, o aplicativo conta com a ferramenta Discover, como pode-se ver na figura 2, ele é uma plataforma com vídeos de publicidade e conteúdos em geral. Dessa forma o conto pode ser visualizado várias vezes. O Snapconto será composto por imagens significativas (ilustrações) e por áudio. O uso das tecnologias pode ajudar na transmissão do ensino e da comunicação (APARICI, 2014). Há uma necessidade de ensinar os jovens a usar-se desses meios a seu favor, fazendo sempre uma análise crítica do conteúdo que se encontra.

As pessoas adaptam-se aos novos tempos, utilizando a rede para formar padrões de interação e criando novas formas de sociabilidade e novas organizações sociais. Como essas formas de adaptação e auto-organização são baseados em interação e comunicação, é preciso que exista circularidade nessas informações, para que os processos coletivos possam manter a estrutura social e as interações possam continuar acontecendo (RECUERO, 2011, p. 89).

Aparici (2014) afirma que se o jovem não for capaz de se adaptar a esse ritmo de mudanças, ele pode se sentir excluído. Deve haver um cuidado, para saber de que maneira está se alfabetizando os jovens, pois com facilidade de acesso de informação e o uso dela, podem levar a analfabetização crítica. Por isso, com o avanço dos novos tempos se faz necessário haver mudanças no ensino para que o jovem tenha capacidade de acompanhar as mudanças utilizando-se de ferramentas do seu tempo.

O jovem faz parte de um “intelecto coletivo”, onde a interação traz contribuições de seus conhecimentos, onde essa interatividade se torna um saber coletivo (APARICI, 2014). Por isso com esse aplicativo, buscou-se um auxílio para a sala de aula, para que os jovens se inspirem em produzir conteúdo crítico, e também trazer um novo olhar sobre a maneira de trabalhar as linguagens.

Uma pesquisa realizada em 2009, segundo Aparici (2014), evidenciou que os jovens que usam a internet todos os dias, entre a faixa de 15 e 16 anos, dispõem de seus próprios celulares e os utilizam principalmente para enviar mensagens. O autor afirma ainda que há novos hábitos na rotina dos jovens, na maneira como se relacionam e se comunicam. Os valores são substituídos por novidades o tempo todo e tudo deve ser atualizado. Isso também ocorre com os conhecimentos, eles precisam ser sempre renovados, nunca se sabe sobre tudo. Segundo Mastermam (1993) os meios de comunicação exercem poder ideológico e seus valores são propagados por todos os meios e aceitos como reais.

O celular transmite à jovem sensação de liberdade e segurança, além de dar a “ubiquidade”, o poder de estar em vários lugares ao mesmo tempo (APARICI, 2014). Aparici ainda afirma que a educação não deve brigar com os meios de comunicação, mas deve ser uma ferramenta para a educação. Assim, nessa perspectiva, proposta uma didática, que a turma seja dividida em quatro grupos para criação de um snapconto, baseado na história de Peter Pan, poderá ser o conto clássico bem como uma recriação. Esse snapconto será produzido a partir de desenhos e áudios feitos pelos alunos. Isso se justifica pelo poder que o celular transmite, as câmeras dos celulares e aplicativos de edição, criam uma vitrine virtual, que oferecem um campo criativo aos jovens. A partir dos conteúdos produzidos, os jovens analisam e vão recriando esse conteúdo.

“Os jovens ativam sua capacidade de empoderamento, assumindo suas decisões, organizando seu trabalho, concretizando seus objetivos e desenvolvendo um processo que culmina na expressão do grupo“ (APARICI, 2014, p. 37). Dessa maneira o lúdico se transforma em metodologia de aprendizagem, pois a ação dos ambientes virtuais potencializa as dimensões emotivas, sociais e cognitivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após o percurso do artigo que objetiva descrever uma prática pedagógica inovadora com base nos pressupostos teóricos da Educomunicação, identifica-se que a mesma não é apenas uma facilitadora na educação, mas proporciona um norte para o ensino na modernidade, já que inspira métodos eficientes de se trabalhar com os alunos da nova geração que consomem mídias pelo celular. Nesse sentido, a abordagem do clássico Peter Pan por meio do aplicativo baseado no Snapchat pode ser uma maneira eficiente de se trabalhar as obras literárias de uma forma dinâmica, pautada nos pressupostos teóricos da Educomunicação (BACCEGA, 2009; BRAGA, 2009) e da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2006; HEMAIS, 2015).

A proposta apresentada está de acordo com a realidade apresentada por Baccega (2009) que esclarece que estamos constantemente contribuindo para produção, modificação e reprodução em um ambiente mediado e midiático. Isso significa que mesmo uma mensagem simples já pode ser responsável pela transformação da realidade. A utilização do snapconto pode ativar uma capacidade que possibilita uma releitura de mundo que é oferecido aos alunos pelos meios de comunicação, com

o desafio de educar e levar o saber e o interpretar ao mundo. Também, a partir da proposta poderá surgir novas criações envolvendo obras literárias.

REFERÊNCIAS

APARICI, Roberto. **Educomunicação para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BACCEGA, M. A. Comunicação/Educação e a construção de Nova Variável Histórica. **Comunicação & Educação**, v. 3, n. 1, p. 11, set./dez. 2009.

BRAGA, J. L. Meios de Comunicação e Linguagens: A Questão Educacional e a Interatividade. **Línguas Críticas**, v. 5, n. 9, p. 22, jul./dez. 2009.

DAMIANI, M. F. *et al.* Pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, Pelotas, v. 45, n. 1, p. 57-6, 2012.

FERNANDES, A. C.; SANTOS, Ronaldo. Snapchat: A evolução da interatividade nas redes sociais digitais por meio da criatividade. In: XVII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, Caruaru-PE, 07 a 09 de julho de 2016. **Anais...** Caruaru/PE, 2016.

KALANTZIS, M.; COPE, B. Multiliteracies Pedagogy: A Pedagogic Supplement. In: _____. (org.). **Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures**. Nova York: Routledge, 2006. p. 239-248.

MASTERMAN, L. **La enseñanza de los medios de comunicación**. Madrid: Ediciones de la Torre, 1993.

OLIVETTO, Maria Fernanda. **Peter Pan** - Resumo da história. Postado em 26 abril 2012. Disponível em: <http://resumode.com/peter-pan-resumo-da-historia/>. Acesso em: 11 dez. 2017.

HEMAIS, B. J. W. **Gêneros discursivos e multimodalidade: desafios, reflexões e propostas no ensino de inglês**, Campinas: Pontes Editores, 2015.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura). 206 p.

SOARES, I. de O. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

ROBSON, C. **Real World Research**. Oxford: Blackwell, 1995. 510p.

ROJO, R.; ALMEIDA, E. de M. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

