



Scan to know paper details and  
author's profile

# The Genre Draw My Life and its Contributions to the Teaching-Learning Process: A Literature Review

*Maria Fernanda Santos César & Fábila Magali Santos Vieira*

*Universidade De Bras Lia Unb*

## ABSTRACT

The emergence of internet combined with the development of Digital Information and Communication Technologies – DICT has changed the way of thinking, acting and communicating in contemporary society. The language has got a new constitutive style marked by the hybridization, as well as the enhancement of ways of interaction, dissemination of information and culture. Thus, this study is based on the analysis of scientific works that describe the use of the digital discursive genre Draw My Life in the school context. Thereby, a literature review between the period of 2015 to 2020 on the bases of Scielo, Google Scholar and Capes Periodicals was carried out, in addition, a bibliographic research was also developed, based on the studies of Araújo Junior (2004), Rojo (2012), Dionísio (2005), among other scholars. As a result, we consider that the routine of the current classroom requires pedagogical strategies which are different from the traditional ones and should provide students with multitools.

**Keywords:** draw my life. digital information and communication technologies. education.

**Classification:** DDC Code: 371.3078 LCC Code: LB1028.3

**Language:** English



London  
Journals Press

LJP Copyright ID: 573333  
Print ISSN: 2515-5784  
Online ISSN: 2515-5792

London Journal of Research in Humanities and Social Sciences

Volume 22 | Issue 8 | Compilation 1.0



© 2022 Maria Fernanda Santos César & Fábila Magali Santos Vieira. This is a research/review paper, distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Noncom-mercial 4.0 Unported License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), permitting all noncommercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.





# The Genre Draw My Life and its Contributions to the Teaching-Learning Process: A Literature Review

O Gênero Draw My Life E Suas Contribuições Para O Processo Ensino-Aprendizagem: Uma Revisão de Literatura

El Género Draw My Life Y Sus Aportes Al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje: Una Revisión de La Literatura

Maria Fernanda Santos César<sup>α</sup> & Fábila Magali Santos Vieira<sup>σ</sup>

## ABSTRACT

*The emergence of internet combined with the development of Digital Information and Communication Technologies – DICT has changed the way of thinking, acting and communicating in contemporary society. The language has got a new constitutive style marked by the hybridization, as well as the enhancement of ways of interaction, dissemination of information and culture. Thus, this study is based on the analysis of scientific works that describe the use of the digital discursive genre Draw My Life in the school context. Thereby, a literature review between the period of 2015 to 2020 on the bases of Scielo, Google Scholar and Capes Periodicals was carried out, in addition, a bibliographic research was also developed, based on the studies of Araújo Junior (2004), Rojo (2012), Dionísio (2005), among other scholars. As a result, we consider that the routine of the current classroom requires pedagogical strategies which are different from the traditional ones and should provide students with multitools.*

**Keywords:** draw my life. digital information and communication technologies. education.

**Author α:** Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação – PPGÉ. Montes Claros/Minas Gerais. e-mail: nanda.cesar1@gmail.com

**σ:** Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Doutora em Educação – Departamento de

Métodos e Técnicas Educacionais – Montes Claros/ MG. e-mail: fabiamsv@gmail.com

## RESUMO

*O surgimento da Internet aliado ao desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação –TDIC tem alterado a forma de pensar, atuar e de se comunicar na sociedade contemporânea. A linguagem ganhou um novo estilo constitutivo marcado pela hibridização, bem como pela potencialização das formas de interação, de difusão da informação e de culturas. Nessa medida, o objetivo deste trabalho assenta-se na análise de trabalhos científicos que descrevam a utilização do gênero discursivo digital Draw my life no contexto escolar. Dessa forma, realizou-se uma revisão de literatura no período de 2015 a 2020 nas bases do Scielo, Google Scholar e Periódicos Capes, realizou-se também uma pesquisa bibliográfica, a partir dos estudos de Araújo Júnior (2004), Rojo (2012), Dionísio (2005), dentre outros teóricos. Nessa medida, através desta pesquisa, considera-se que o cotidiano da sala de aula atual requer estratégias pedagógicas diferenciadas das tradicionais e deve propiciar os multiletramentos dos estudantes.*

**Palavras-chave:** draw my life. tecnologias digitais de informação e comunicação. educação.

## RESUMEN

*La aparición de Internet combinada con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación digitales - TDIC ha cambiado la forma de pensar, actuar y comunicarse en la sociedad contemporánea. El lenguaje adquirió un nuevo estilo constitutivo marcado por la hibridación, así como por la potencialización de formas de interacción, difusión de información y culturas. En esa medida, el objetivo de este trabajo se basa en el análisis de trabajos científicos que describen el uso del género discursivo digital Draw my Life en el contexto escolar. Así, se realizó una revisión de la literatura en el período de 2015 a 2020 en base a Scielo, Google Scholar y Periódicos Capes, también se realizó una investigación bibliográfica, a partir de los estudios de Araújo Júnior (2004), Rojo (2012), Dionísio (2005), entre otros teóricos. En esa medida, a través de esta investigación, se considera que la rutina diaria del aula actual requiere de estrategias pedagógicas diferentes a las tradicionales y que deben proporcionar a las multialfabetizaciones de los estudiantes.*

**Palabras clave:** draw my life. tecnologías digitales de información y comunicación. educación.

## I. INTRODUÇÃO

A sociedade atual está cada vez mais modernizada e conectada ao mundo digital. O processo de globalização ajudou significativamente neste processo. No âmbito educacional, esse contexto não é diferente, a educação também precisa adequar-se e adaptar suas práticas educativas a essas mudanças que permeiam e envolvem os processos sociais como um todo.

Na contemporaneidade, as aplicações das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDIC mudaram as formas de pensar e atuar da humanidade, transcendendo barreiras físicas e temporais nas relações sociais.

A evolução da Internet aliou-se ao desenvolvimento vertiginoso das TDIC e a linguagem, tomando como ponto de partida a escrita, passou a ser, na contemporaneidade, peça

propulsora conectada aos meios eletrônicos na interligação do sistema de rede, ganhando um novo estilo constitutivo marcado por formas híbridas de texto que misturam sons, imagens, palavras (recursos verbais e não-verbais) num mesmo espaço virtual.

Logo, o objeto texto ganhou uma “repaginada” em sua arquitetura de modo que os gêneros discursivos digitais passaram a firmarem-se em teorias além Linguística do Texto, com evidência num olhar semiótico sobre a expressão da linguagem dentro do social.

Para iniciar essa discussão, Brito e Sampaio (2013) atentam-se para os princípios defendidos por Bakhtin, o grande pioneiro nos estudos dos gêneros,

[...] parte do uso multiforme da linguagem na atividade humana baseada na concretização de enunciados únicos, sejam orais ou escritos. Segundo ele, o emprego da língua é variável e está entrelaçado ao todo pelo conteúdo (temático), estilo (formal/informal) e composição (recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais da língua) dos enunciados, conforme campo da comunicação; de modo a se constituir como tipos relativamente estáveis, denominados gêneros do discurso. Sendo assim, na perspectiva bakhtiniana, pelo repertório infinito de possibilidades enunciativas não se pode pensar numa singularidade de gêneros e sim, em sua heterogeneidade. (BRITO; SAMPAIO, 2013, p. 295).

Para essas autoras, na perspectiva de Bakhtin, entender a linguagem como tal é admitir que “a língua passa a integrar a vida através de enunciados concretos (que a realizam); é igualmente através de enunciados concretos que a vida entra na língua. O enunciado é um núcleo problemático de importância excepcional” (BAKHTIN, 2003, p. 265, apud BRITO; SAMPAIO, 2013, p. 296).

Atualmente existem duas vertentes teóricas de estudo dos gêneros: a defendida por Bakhtin e seu Círculo, gêneros do discurso ou “gêneros discursivos” e a defendida por Bronckart e Adam, gêneros de texto, “gêneros textuais” (BRITO; SAMPAIO, 2013).

[...] o objeto de estudo da teoria dos gêneros discursivos está centrada na situação de produção onde as marcas linguísticas dos enunciados produzem significações considerando seus aspectos sócio-históricos no discurso; já a teoria dos gêneros de texto descreve a tessitura material do texto (forma, propósito comunicativo, sequência tipológica) com base nas noções herdadas da Linguística Textual. Supostamente são ângulos distintos que se complementam de alguma maneira na aplicabilidade das unidades concretas de realização da língua (ROJO, 2005, p. 185).

Para Marcuschi (2008), a diferença entre gênero textual e discurso reside no fato de que o gênero é uma entidade dinâmica concretizada na linguagem, através de formas culturais e cognitivas de ação social e composta por modelos estanques, “pode-se dizer que texto é uma entidade concreta realizada materialmente e corporificada em algum gênero textual. Já o discurso é aquilo que um texto produz ao se manifestar em alguma instância discursiva. Assim, o discurso se realiza nos textos” (MARCUSCHI, 2008, p. 24).

Considerando que a concepção dos gêneros ocorre pela necessidade das situações de interação social e que eles vão se moldando e se estabilizando nas atividades de comunicação humana não sendo possível controlá-los e/ou limitá-los, a nova cultura eletrônica, em franco desenvolvimento, tem contribuído para o aparecimento de outros gêneros, assim como para transmutações de gêneros já existentes.

Refletir sobre essas questões torna-se não só pertinente na atualidade, mas, sobretudo, urgente diante da reconfiguração textual da comunicação humana que, no mundo digital, ganhou formas móveis e inconstantes.

Nessa perspectiva, revela-se a necessidade de se analisar a utilização do gênero discursivo Draw my Life e as suas contribuições para o processo ensino aprendizagem, a partir da análise de trabalhos acadêmicos e artigos científicos

publicados na área da educação que descrevam a utilização desse gênero discursivo.

Dessa forma, para atender aos objetivos desta pesquisa, será realizada uma breve discussão sobre os gêneros discursivos digitais, a fim de aproximar o leitor desse conceito e, logo após, as práticas educativas serão discutidas e contextualizadas com intuito de demonstrar a importância do aprimoramento e desenvolvimento dessas ações.

Na sequência, será detalhada e especificada a metodologia desta pesquisa, para depois apresentar um breve histórico e conceito do gênero Draw my Life e dar início à revisão de literatura com a análise e discussão dos dados obtidos, resultando em nossas considerações finais acerca da pesquisa desenvolvida.

## II. GÊNERO DISCURSIVO DIGITAL

Em se tratando de suportes digitais, os gêneros discursivos digitais caracterizam-se por serem extremamente hipertextuais e hipermodais. Hipertextual, pois remete a um texto em formato digital, ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas denominadas *hyperlinks*, ou, simplesmente, *links*.

Os hipertextos também podem ser estendidos, com ramificações complexas, com gráficos, filmes, sons responsivos, imagens, o que chamamos de hipermídia. Com o evoluir dos sistemas computacionais, os *links* (marca fundante da escrita digital) não se limitam mais apenas aos hipertextos, hoje, os *links* estão presentes em outras formas e formatos: nas imagens, por exemplo, nos vídeos, nas animações feitas com a tecnologia *flash*, enfim, estão presentes nos organismos de hipermídia.

O hipertexto é característico do suporte digital. Ele está presente não apenas nos textos, mas também nos gêneros textuais que encontramos no ambiente digital. Tudo que está inscrito sobre um software poder vir a ser hipertextual, hipermodal. A publicidade eletrônica recebida por e-mail, no perfil de uma mídia social, por exemplo, ao ser

alocada para a esfera digital, tal publicidade ganha características inerentes a esta esfera, como, por exemplo, a hipertextualidade.

Os objetos hipermediáticos são, hoje, partes constituintes de qualquer organismo que se materialize no suporte digital, constituindo assim relações de causa e efeito não lineares. Sistemas de hipermídia são híbridos e permitem ao usuário interagir com textos e gêneros digitais de forma hipermodal, que está relacionada com a pluralidade de modos utilizados durante a comunicação, ou seja, é o uso simultâneo de, por exemplo, textos verbais e imagens, ou imagens e sons.

Segundo Rojo (2012), há mais de quinze anos os estudantes contam com outras e novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação, de agência social, que acarretavam novos letramentos de caráter multimodal ou multissemiótico. Para abranger esses dois “multi”, o Grupo de Nova Londres (doravante, GNL)<sup>1</sup>, formado por pesquisadores dos letramentos, cunhou um termo ou conceito novo: multiletramentos.

Diferentemente do conceito de letramentos (múltiplos), que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não, nas sociedades em geral, o conceito de multiletramentos – é bom enfatizar – aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (ROJO, 2012, p. 13).

Essa discussão revela-se importante justamente pelo que representa e significa esse conceito, que está relacionado à diversidade cultural e à diversidade de interpretações que determinado signo (linguístico ou não) pode representar e conter. E o que as tecnologias digitais oferecem? Se não, entre outras características, a pluralidade de modos utilizados durante a comunicação, ou seja, o uso simultâneo de, por exemplo, textos

verbais e não verbais, as inúmeras possibilidades de representações das culturas?

Neste processo, García-Canclini (2008[1989]), citado por Rojo (2012, p.16) afirma “a produção cultural atual se caracteriza por um processo de *desterritorialização*, de *descoleção* e de *hibridação* que permite que cada pessoa possa fazer “sua própria coleção”, sobretudo a partir das novas tecnologias”. Nessa perspectiva, Rojo (2012, p. 16) acrescenta que “trata-se de *descolecionar* os “monumentos” patrimoniais escolares, pela introdução de novos e outros *gêneros de discurso* – ditos por Canclini “impuros” –, de outras e novas mídias, tecnologias, línguas, variedades, linguagens”.

Para Rojo (2012), os textos das TDIC são compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar. A combinação e integração, na situação comunicativa, da multimodalidade, utilização de diferentes “linguagens”, como idiomas, representações visuais, gestos, multissemiose, emprego de elementos, como imagens, ícones e desenhos, têm exigido da escola uma nova pedagogia, a pedagogia dos multiletramentos que envolva letramento crítico.

Isso envolve, é claro, letramentos críticos. E este é outro espaço de atuação escolar: transformar o “consumidor acrítico” – se é que este de fato existe – em analista crítico. E, para tanto, são necessários critérios analíticos que requerem uma metalinguagem (um conjunto de conceitos) e extraposição (ROJO, 2012, p. 28).

O “mundo” digital e suas ferramentas estão permeados de interpretações, possibilidades, representações e, por isso mesmo, o processo de ensino e aprendizagem escolar, ao utilizar as TDIC como recurso didático, precisa estar ciente das mazelas e dificuldades que também são inerentes à tecnologia quando não utilizada de forma consciente e crítica.

O estudante não fica mais preso somente à papel, lápis, caneta, quadro, giz, texto impresso, uma vez que esses já não se revelam totalmente



satisfatórios. A busca do saber tem se configurado pela dinamicidade. O discente entra continuamente em contato com o áudio, com a imagem, as cores, vídeos e é preciso que ele esteja preparado para interpretar e tirar o máximo de proveito dessas ferramentas e do que elas podem oferecer, como, por exemplo, a facilidade de acesso a costumes e culturas que, se não fosse pela *internet*, muitos não teriam a oportunidade de conhecer.

A pedagogia, voltada para o multiletramento, possibilita aos discentes o acesso a uma diversidade de textos que tem circulado na sociedade atual, mas deve também contribuir para a formação de um usuário funcional que tenha competência técnica (“saber fazer”) nas ferramentas/textos/práticas letradas requeridas, ou seja, a escola precisa garantir os “alfabetismos” necessários às práticas de multiletramentos (às ferramentas, aos textos, às línguas/linguagens) (ROJO, 2012).

Ainda nessa perspectiva, Rojo (2012) ressalta que

[...] o trabalho da escola sobre estes alfabetismos estaria voltado às possibilidades práticas de que estes alunos se transformem em criadores de significações (“meaning maker”) e, para que isso seja possível, é necessário que eles sejam analistas críticos (“critical analyser”), capazes de transformar, como vimos, os discursos e significações, seja na recepção ou na produção (“redesigns”) (ROJO, 2012, p. 29).

Não é preciso muito esforço para constatar a presença de textos cada vez mais multimodais circulando e/ou sendo produzidos entre/por nós nas diversas situações comunicativas da vida social. São textos em que coexistem diferentes níveis semióticos, como o visual, sonoro, gestual, conferindo significados específicos à linguagem. Esse quadro situacional configura-se nitidamente nos gêneros digitais *blog*, *twitter*, *e-mail* e mídias sociais, por exemplo.

Como bem caracteriza Rocco, citado por Kensky (2003, p. 62) “o texto eletrônico é um produto verbal diferente, um produto de um novo tempo, veiculado por um novo suporte que atua [...] sobre os processos de apropriação e significação por

parte dos leitores. Trata-se de um texto híbrido[...]”.

Diante do exposto e considerando, pois, a necessidade da interação social e as atividades discursivas no interior da cultura, a linguagem, na contemporaneidade, cada vez mais tem se efetivado através das tecnologias digitais, assim temos os chamados “*gêneros digitais*” ou “emergentes”, que apresentam uma inovação organizacional, com formações interativas, multimodalizadas e flexíveis de organização social que contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia a dia.

Nessa perspectiva, podemos citar como novos gêneros discursivos digitais de diversas ordens envolvidos nos multiletramentos: as animações, *stopmotions*, *animes*, *mashups*, *remix*, *blog*, *videoclips*, *fanclips*, *Draw my life*, *e-books*, jogos digitais.

Alguns estudiosos contestam a terminologia “gêneros digitais”, destacando que os gêneros textuais existentes apenas tramitam pelo suporte que é digital, porém, assim como Bezerra (2010), entendemos que o meio digital naturalmente traz transformações para os textos que por ele transitam, assim, tende a produzir novos gêneros com características específicas entre eles.

Brito e Sampaio (2013), reforçam essa ideia quando pontuam que

com a nova cultura eletrônica cristalizada na sociedade, por exemplo, outros gêneros apareceram como transmutações de gêneros já existentes, sendo arriscado tentar classificá-los, por seu caráter de flexibilidade – sobretudo àqueles provenientes do uso das tecnologias nas relações de saber. Temos os chamados “gêneros digitais” ou “emergentes” (BRITO; SAMPAIO, 2013, p. 297).

Sendo assim, por considerarmos que os textos que fazem parte da cultura digital possuem muitas características e objetivos voltados para a interatividade, flexibilidade, hipertextualidade, multimodalidade, entre outras características, definimos esses textos como gêneros discursivos digitais.

## 2.1 Práticas educativas no contexto digital

A facilidade de acesso às tecnologias digitais é cada vez mais recorrente na sociedade, o que traz mais desenvolvimento e celeridade às atividades sociais de maneira geral.

As transformações da ciência e da tecnologia no século XX e início do século XXI ocasionaram grandes mudanças sociais, principalmente com o computador e a rede mundial de Internet que se popularizam a cada ano com mais intensidade, tornando seu uso e acesso mais democratizado (MENEZES, 2013, p.6).

No âmbito educacional, esse contexto não é diferente, a busca por desenvolver práticas educativas que contribuam para a mediação do processo de construção de conhecimento dos discentes torna-se uma ação cada vez mais necessária, visto que, assim como as demais áreas, a educação também precisa adequar-se e adaptar-se a essas mudanças que permeiam e envolvem os processos sociais como um todo.

O acesso às tecnologias digitais por crianças, adolescentes e adultos é uma realidade muito recorrente. Nessas tecnologias, o aluno entra em contato com textos diferenciados e adequados a cada contexto e é nessa perspectiva que essa discussão se justifica, uma vez que trabalhar com diferentes gêneros digitais em sala de aula pode contribuir de forma significativa com a melhoria do processo ensino aprendizagem, já que, por tratar-se de gêneros digitais, seria um trabalho moderno e extremamente lúdico e os estudantes tenderiam a sentirem-se mais motivados a participarem das aulas e a trabalharem com esses gêneros discursivos que abordam o formato de textos multimodais o que, conseqüentemente, contribuiria para a ocorrência de um aprendizado de forma espontânea e natural, contribuindo para o desenvolvimento dos multiletramentos desses discentes.

Nessa medida, é importante ressaltar o uso cada vez mais intenso dos gêneros digitais por crianças, adolescentes, adultos, enfim, pela sociedade de maneira geral. Araújo Júnior (2008) considera que

[...] os chamados gêneros digitais diferem substancialmente daqueles comumente encontrados nesses materiais, seja pela natureza digital de seu suporte original, seja pelas particularidades de sua linguagem, especialmente no que concerne à escrita (ARAÚJO JÚNIOR, 2008, p.15).

Nessa mesma perspectiva, podemos afirmar, pelas características específicas e muito peculiares dos gêneros digitais, que eles precisam ser trabalhados com maior frequência em sala de aula, a fim de contribuir para os multiletramentos dos alunos que vivem uma grande parte do tempo no mundo digital.

Segundo Vieira (2007, p. 54), “o discurso multimodal ocupa espaço cada vez mais representativo nas práticas sociais contemporâneas”, entre essas práticas, destacamos o uso das TDIC que contribui para o contato dos alunos com textos diversos.

Essa diversidade deve-se à grande quantidade de recursos, sejam eles relacionados à estética, ao conteúdo, aos sons, entre outros elementos, que complementam a ideia a ser transmitida por determinada publicação *online*. Sobre a importância desses elementos, em especial, a imagem, Marcuschi e Dionísio (2007) asseveram que todo professor tem convicção de que imagens ajudam a aprendizagem, quer seja como recurso para prender a atenção dos alunos, quer seja como portador de informação complementar ao texto verbal.

Essa afirmação reforça a importância da relação entre esses elementos que fazem parte do texto e o quão rica e significativa ela pode ser no processo ensino aprendizagem, uma vez que pode contribuir para o desenvolvimento de diversas habilidades e conhecimentos dos discentes.

E é nesse sentido que os professores precisam preparar os seus alunos, colocando-os em contato constante com esses textos multimodais, o que acarretaria uma maior familiaridade desses estudantes ao depararem-se com esses tipos textuais. Destaca-se ainda que, diante do desenvolvimento tecnológico vivido, é necessário o desenvolvimento do letramento crítico.

Quando se fala em processo ensino e aprendizagem, outra questão que precisa ser discutida é sobre os estudantes enquanto seres humanos possuidores de vontades, ambições e interesses próprios, Gasparin (2001) ressalta que eles

[...] são jovens que vivenciam a paixão, o sentimento, a emoção, o entusiasmo, o movimento. Anseiam por liberdade para imaginar, conhecer, tudo ver, experimentar, sentir. O pensar e o fazer, o emocional e o intelectual, estão entrelaçados, de maneira que estão inteiros em cada coisa que fazem (GASPARIN, 2001, p.8).

Nessa perspectiva, percebe-se a necessidade de o professor primeiramente conhecer os seus educandos, a realidade e o contexto em que estão inseridos, para, assim, reconhecer os verdadeiros interesses desses discentes, pois, a partir disso, esse profissional da educação poderia organizar e contextualizar as suas aulas de forma a atender as reais demandas sociais e possibilitar a construção do conhecimento daqueles que estão diretamente relacionados ao seu processo ensino e aprendizagem.

Dessa forma, para que se estabeleça uma efetiva discussão acerca da sociedade em que vivemos e na qual iremos viver, é preciso que se extirpe o pensamento baseado na imutabilidade da vida social ou dos fatos, uma vez que, uma das características de maior destaque da sociedade contemporânea é justamente a constantes mutações e transformações sofridas por ela, já que essa mesma sociedade se vê em contato com novidades e inovações constantemente e precisa adaptar-se a cada contexto ao qual está inserida.

Conforme discute Hall (2001) e corroborado por esta pesquisa, o sujeito não é considerado como possuidor de uma identidade fixa, uno e centrado (Sujeito do Iluminismo) e já se ultrapassou também a ideia de um indivíduo que tem uma identidade formada pelas relações que estabelece socialmente (Sujeito Sociológico). Neste trabalho, o sujeito é visto como um indivíduo que não possui apenas uma, mas diversas identidades que são ininterruptamente “formadas e

transformadas” justamente devido à maneira como esse mesmo sujeito é representado ou influenciado pela cultura que o envolve (Sujeito Pós-moderno).

Nessa medida, a sociedade atual é formada por esse sujeito pós-moderno que possui a capacidade de se adequar ao meio em que está inserido, adaptando-se, construindo-se e desconstruindo-se sempre que necessário. Porém, concordando com Silva (2001), diante desse processo contínuo de construção e desconstrução de si mesmo, muitos indivíduos revelam as suas fraquezas e tornam-se suscetíveis a problemas relacionados à sensação de incompletude, ao vazio interior e ao desespero de não saber exatamente o seu lugar no mundo diante das inúmeras possibilidades a que estão expostos.

Para esse sujeito contemporâneo, o “mais do mesmo” não o satisfaz. Ele vive em uma constante busca por inovação e desenvolvimento. A sociedade requer uma busca incessante pelo novo, pelo moderno. Cabe ressaltar que tais conceitos aqui discutidos não esgotam as possibilidades de exploração das temáticas, mas buscam clarear e apontar ao leitor as perspectivas teóricas que embasam este estudo.

Considerando que os sujeitos da atual sociedade vivem em uma constante busca por inovação e desenvolvimento e que esta sociedade requer a procura incessante pelo novo, pelo moderno, o professor verificará a necessidade de aprimorar as suas práticas educativas, a fim de adequá-las a esse sujeito que está, também, em constante aprimoramento e desenvolvimento. Esse pensamento suscitará no professor o desejo por buscar instrumentos de apoio ao seu planejamento e é aí que as tecnologias digitais “entram em cena”, já que, conforme mencionado anteriormente, esse indivíduo que se adequa ao meio em que vive, revela-se cada vez mais conectado e presente no mundo digital.

Esse mundo digital possibilita as mais diversas maneiras de representação (oral, sonora, escrita, gestual, etc.) e essa quantidade de elementos e formas de representação que justificam a importância de se trabalhar com os gêneros

digitais em sala de aula, visto que eles apresentam essa diversidade de possibilidades de aprendizagem, abarcando, além da linguagem verbal, todas as outras formas de representação anteriormente citadas.

Essa diversidade de elementos possui maior alcance no que se refere ao aprendizado dos discentes que, por sua vez, passam a ter acesso a uma maior gama de possibilidades de desenvolver e aprimorar seus conhecimentos.

Isso posto, este trabalho pretende analisar trabalhos acadêmicos e artigos que descrevam a utilização do gênero discursivo digital *Draw my Life* no processo ensino aprendizagem e suas contribuições para a pedagogia do multiletramento.

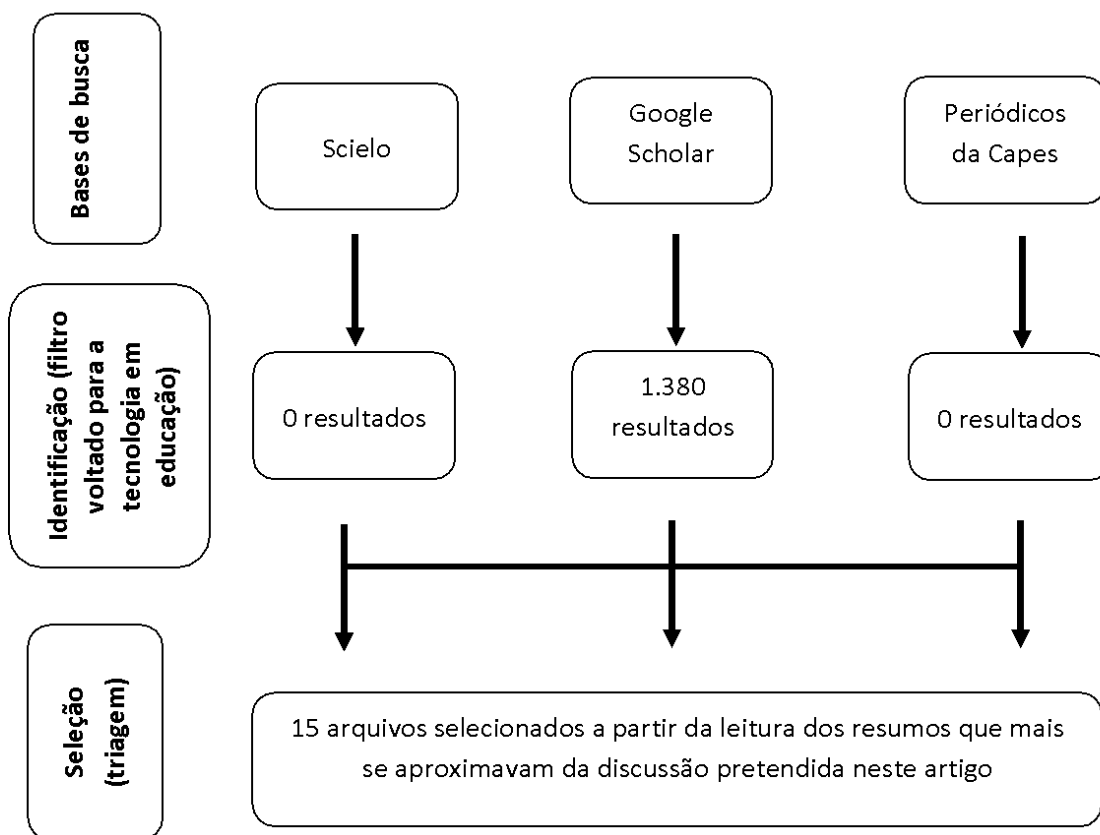
### III. METODOLOGIA DE PESQUISA

Escassos são os textos ou trabalhos que tratam do *Draw my Life* no contexto educativo, justamente por ser um gênero digital relativamente novo.

Vale salientar que este artigo objetiva, a partir de uma revisão de literatura, que compreende o período de 2015 a 2020 analisar os trabalhos científicos que descrevam a utilização do gênero discursivo digital *Draw my life* no contexto escolar, com a finalidade de verificar os resultados desse uso para o processo ensino aprendizagem.

Nessa perspectiva, foram utilizadas as bases do Scielo, Google Scholar e Periódicos da Capes, a fim de buscar os trabalhos mais relevantes e concernentes ao tema proposto. Assim, entre os inúmeros resultados obtidos pela busca realizada utilizando as palavras-chave: *Draw my life* e educação, foram selecionados 15 trabalhos cujos conteúdos mostraram-se mais próximos da abordagem aqui discutida, essa primeira seleção foi feita com base na leitura dos resumos desses trabalhos, com a finalidade de escolher os que mais aproximavam da discussão pretendida.

O ESQUEMA 1 a seguir ilustra o passo a passo na busca pelos artigos utilizados neste trabalho.



Fonte: Elaboração dos autores, 2020

Esquema 1: Etapas do processo de busca e seleção



A partir do exposto, segue abaixo o QUADRO 1 com os títulos dos trabalhos utilizados, em ordem alfabética, e os seus respectivos autores.

*Quadro 1:* Trabalhos selecionados para discussão

<b>Título do trabalho</b>	<b>Autor (es)</b>
“Uso do Draw my Life no ensino de graduação em enfermagem: relato de experiência”	Rayane Teresa da Silva Costa, Aylla Nauana da Silva, Manoelle Fernandes da Silva, Cristiane Martins dos Santos, Vinicius Lino de Souza Neto, Sergilene Fonseca Teixeira Santos e Gabrielly de Carly Pereira de Carvalho
“Utilização de Draw my Life na prática de educação em saúde: produto aplicado em proposta de intervenção digital da Matéria projeto integrador II”	Rafaela Maria NUNES; Maria Clara Emanuelli Souza Sanches Schott; Isabela Neri Teixeira; João Victor Sousa Veras; Murilo Moura de Carvalho; Júlia Santiago Correa; Vitória Giovana Cardoso Tenório de Melo; Maria Eduarda Pereira Simões; Arlindo Gonzaga Branco Junior; Camila Maciel de Souza; Sharon Rose Aragão Macedo Oliveira.
“O celular nas aulas de geografia: usando a metodologia do Draw my Life”	Alexsandro Costa de Sousa
“Arte-educação no ensino do lugar em Feira de Santana: olhares e possibilidades da cidade educativa”	Daiane Correia de Vasconcelos; Cléa Cardoso da Rocha
“Possibilidades de representações do lugar: mediações pedagógicas rumo à cartografias alternativas em Feira de Santana –BA”	Jaqueline de Jesus de Lemos; Cléa Cardoso da Rocha
“Produção de vídeos por estudantes da Educação Básica: uma revisão sistemática de literatura”	Andréia Caldeira das Chagas; William Júnior do Nascimento
“Vídeo para prevenção do contágio de infecções por HPV em adolescentes”	Christianne Azevedo Calcavecchia
“Metodologia ativa: experiência exitosa de estudantes de enfermagem”	Kazia L. M. L. da Silva Rodrigues, Erlivânia Ap. de Lucena, Vanessa Mandu Pereira, Jackson J. V. do Nascimento, Natália F. de Araújo, Paula C. V. Pereira, Nadja Raquel de S. F. Costa, Luiza de M. A. da Fonsêca e Vinicius L. de Souza Neto.
“Resgate histórico de uma ocupação estudantil como estratégia para o enfrentamento das políticas conservadoras e retrocesso cultural”	Julio Cesar Roitberg
“Transborde singelas atitudes”	Ammanda Mikelly Alves FALCÃO; Amanda Bezerra LIMA, Jessyca Cristina Ártico de OLIVEIRA, Nitáli Angélica Correia Barbosa, Maria Carolina Maia Monteiro

“NuAR Ambiente Multidisciplinar de Ensino Interativo para a Aprendizagem Criativa”	Cláudia Fernandes, Marta Luzzi, Alice Couto, Amanda Theodoro, Gustavo R. Oliveira, Kryslia Carvalho, Matheus N. Martinez, Rodrigo C. S. de Oliveira
“Proposta de um artefato para potencializar sínteses gráficas e contribuir na aprendizagem de estudantes do ensino médio”	Edilene Araújo, Hélio Oliveira, Lucas Negreiros, Natália Barbosa & Solange Coutinho
“Formação de Professores com animações digitais em Stop Motion: Produções autorais na cultura digital”	Ires Teresinha da Silva; Willian Rochadel
“Uma experiência de produção de vídeos de animação de Sociologia: proposta de ensino de Sociologia no século XXI”	Henrique Fernandes Alves Neto, Ileizi Fiorelli Silva
“RELATO PESSOAL: uma interface entre o letramento e a tecnologia”	Adriana Mendes Ramos

Fonte: Elaboração dos autores, 2020.

Através dessa seleção, os trabalhos foram analisados, a fim de que se destacassem, neste artigo, as partes que mais chamaram a atenção considerando a profundidade das discussões levantadas pelos autores. Essas partes comporão as discussões e resultados, que serão realizados logo após a conceituação do *Draw my Life* a seguir, e contribuirão para a elaboração das considerações finais desta revisão de literatura.

### 3.1 *Draw my Life: Gênero discursivo digital*

Segundo Leão (2013), o Draw My Life é um gênero digital que teve sua origem em 2010 no 4chan, um *website imageboard* inglês, em que os usuários postam de forma anônima. Inicialmente, apareceu de forma muito breve e não se apresentava como vídeo, o que se tinha, na verdade, era uma história contada através de uma imagem que se desenvolvia de forma evolutiva com a descrição de cada momento.

A partir disso, cada internauta começou a contar a sua própria história de forma muito específica e criativa. Ressalta-se que numa tradução literal do termo Draw my Life, temos: “Desenhe minha vida”, o que já demonstra o caráter extremamente particular desse gênero textual digital.

O portal G1<sup>2</sup> publicou em 13 de setembro de 2013 uma matéria da agência de notícias France Presse que relata que o ápice do Draw my Life aconteceu em 2013, justamente quando essas histórias “ganham vida” em forma de vídeo e tiveram a sua divulgação por meio da mídia social Youtube.

O primeiro a lançar mão desse gênero foi o youtuber americano Sam Pepper que, por meio de uma lousa branca, um pincel e um apagador, foi desenhando uma situação e narrando de forma simultânea.

Leão (2013) destaca ainda que aqui no Brasil, a primeira publicação desse gênero digital foi pelo influencer Cauê Moura que narrou a sua história utilizando do mesmo método de Pepper. O vídeo atualmente possui quase quatro milhões de visualizações e mais de vinte e dois mil comentários. Desde então, diversos famosos aderiram à prática que alcançou um significativo número de admiradores.

O Draw my Life propõe que as pessoas descrevam sua vida ou um aspecto dela, como: trabalho, relacionamento, um fato, acontecimentos interessantes e importantes, através de desenho em um quadro branco ou folhas de papel. A filmagem desse processo de desenho é transferida para um vídeo, acompanhada pela narração da história.

Segundo estudos da Neurociência, as animações são viciantes e persuasivas e o nosso cérebro se esforça menos para assimilar narrativas quando possui o apoio das imagens, pois estas subtraem as possibilidades de más interpretações e tornam conteúdos didáticos mais significativos. Quando uma mão desenha uma imagem em vídeo e um locutor lê um roteiro ao fundo, nosso cérebro – instintivamente – deseja ver aquela imagem

completa e espera até que esta seja finalizada, o que pode levar de 10 a 20 segundos, dependendo do tamanho e complexidade da imagem. Assim, em sequência, outras imagens começam a ser desenhadas e imediatamente o ciclo continua. Isso significa que é muito provável que os seus leitores compreendam com mais facilidade a mensagem que você deseja transmitir em seu texto.

Para fazer um Draw my Life, o autor precisa de 01 quadro branco (para fazer os desenhos), 01 pincel (para desenhar no quadro branco), 01 apagador (ou qualquer outro instrumento para apagar: pano, canto da mão, etc.), 01 câmera ou celular (para filmar), 01 microfone (para narrar o fato), 01 computador (para editar).

Para começar o autor deve fazer o roteiro com as descrições do que será narrado, em seguida gravar o áudio narrando o fato, para poder desenhar acompanhando o que já foi gravado. Enquanto desenha, deve ajustar a câmera, de preferência em um tripé, a fim de filmar seu desenho da maneira mais estável possível. O desenho deve estar de acordo com o roteiro e o texto da narração, já armazenado. Depois do desenho pronto, deve-se transferi-lo para o computador, a fim de que seja editado. A técnica consiste em acelerar o vídeo dos desenhos, sincronizando com o áudio da narração.

Pela descrição do processo de produção, percebe-se o potencial intrínseco a esse gênero digital que vem ganhando gradualmente mais adeptos, graças a sua dinamicidade, originalidade e liberdade de criação, e, justamente por isso, deve-se avaliar a possibilidade de uso desse recurso metodológico em sala de aula, uma vez que o atual cenário é favorável a essa utilização.

O Draw my Life é um gênero discursivo digital extremamente marcado pela multimodalidade. A multimodalidade, conforme já mencionado, revela-se cada vez mais presente nos discursos online, principalmente porque esses discursos acontecem e manifestam-se das mais variadas formas. A tecnologia permite ao usuário utilizar simultaneamente a oralidade, textos escritos, cores, imagens, sons, gestos, enfim, uma

infinidade de recursos que auxiliam e interferem nas interpretações discursivas presentes nos gêneros digitais.

As características do sujeito contemporâneo, descentrado, sem uma identidade fixa e continuamente em busca de seu lugar no mundo encontra, nas tecnologias digitais, refúgios para ser representado, vê no meio digital uma maior facilidade de falar, expressar-se e demonstrar aquilo que sente e que pensa. Soster (2009), ao descrever esse papel das mídias e a influência que exercem nos dias atuais, afirma que elas

[...] provocam sensações, criam ambientações e geram tensionamentos, porque interferem em resultados e modificam realidades. Então, os veículos de comunicação e suas operações também podem ser vistos como vetores de poder, pois possibilitam a produção de sentidos (SOSTER, 2009, p.38).

Nessa perspectiva, o gênero digital Draw my Life carrega uma multimodalidade inerente e exerce uma visível influência na vida daquele que o utiliza para comunicar-se, já que o autor desse gênero precisa minimamente falar e desenhar ao transmitir para a “rede” a sua vida, a sua história, a maneira como se enxerga representado no mundo.

Esse recurso ainda pode proporcionar uma possível autorreflexão do autor que, ao descrever e demonstrar fatos que considera importante em sua vida, acaba por retomar memórias e fatos que podem contribuir para a transformação desse mesmo autor ou da sua própria realidade, gerando até mesmo uma autocrítica de sua história de vida.

Assim, a utilização de gêneros discursivos digitais propicia e facilita o acesso do discente à linguagem multimodal, proporcionando o desenvolvimento do letramento crítico e diversas habilidades, entre elas, a capacidade de interpretar textos e reconhecer discursos, o que se revela como uma prática muito significativa no processo de multiletramento e pode contribuir para construção e reconstrução desse sujeito.

O Draw my Life de acordo com sua evolução histórica revela-se como um instrumento digital que exerce potencial influência na sociedade, aqui, incluem-se os jovens e adolescentes que se mostram cada dia mais conectados e interessados por práticas inovadoras, criativas e populares.

Nessa perspectiva, o processo de ensino deve rever o modelo tradicional baseado na transmissão de conhecimento e utilizar metodologias de ensino inovadoras e recursos digitais como, por exemplo, o Draw my Life, principalmente porque esse uso acaba por conferir ao aluno autonomia, já que todo o processo de criação é pensado, organizado e produzido pelo discente que, conseqüentemente, poderá desenvolver a segurança e o amadurecimento necessários aos indivíduos.

#### IV. DISCUSSÕES E RESULTADOS

A partir da busca realizada, foram encontradas significativas pesquisas e valiosas discussões relacionadas ao uso da técnica do Draw my Life nos mais variados contextos educacionais.

Esse gênero discursivo pode contribuir para diversificar as possibilidades de aprendizado dos discentes, uma vez que compreende aspectos imagéticos, sonoros, habilidades relacionadas ao uso de tecnologia, entre outras características de grande relevância para o processo ensino aprendizagem.

Nessa perspectiva, Costa, et al (2017) produziram um relato de experiência relacionado ao uso do Draw my Life em um curso de graduação em Enfermagem de uma instituição pública de ensino situada no Nordeste do Brasil e consideraram que “a utilização de metodologias apropriadas facilita o ensino, por parte do professor, propiciando melhor participação e compreensão do educando e, ainda, dinamiza e enriquece a aula”. (COSTA, et al, 2017, p. 40).

O referido relato descreve a utilização do Draw my Life com o 6º período da turma de enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Norte pelo grupo de pesquisa Cuidados em Saúde, Tecnologia e Educação em Saúde. O grupo de pesquisa em questão, formado por estudantes,

iniciou os trabalhos pesquisando profundamente o tema que seria abordado e o gênero digital que seria utilizado para exposição.

A partir das pesquisas e aprofundamentos, a equipe elaborou uma videoaula usando casos hipotéticos para apresentar à turma. A produção valeu-se de imagens em movimento e narrativa oral com linguagem acessível.

Os autores do relato de experiência destacaram ainda a necessária substituição do modelo tradicional de ensino por modelos inovadores, com a utilização de ferramentas atuais, como, por exemplo, o Draw my Life, que contribui significativamente para a formação de estudantes mais críticos, reflexivos e, por conseguinte, mais atuantes em sociedade. Relataram também que os discentes demonstraram um interesse muito mais significativo pelo conteúdo a partir da forma como foi exposto.

Nunes et al (2020), descrevem, em seu resumo, a utilização do Draw my Life com ferramenta para orientação de profissionais da engenharia civil sobre a importância dos primeiros socorros no momento em que ocorra um acidente de trabalho. A técnica foi produzida e utilizada com uma turma de primeiro período em Engenharia Civil de Porto Velho-RO e, segundo os autores, “a animação em questão disponibiliza um conteúdo dinâmico e de fácil compreensão, contribuindo para a educação e formação competente de estudantes da área” (NUNES et al, 2020, p.2).

Outro trabalho a ser ressaltado foi o artigo de Sousa (2018), o qual evidencia a necessidade de os docentes proporcionarem e utilizarem novas maneiras de ensinar junto aos seus discentes. Sendo assim, o autor cita o uso do Draw my Life como uma ferramenta inovadora e que contribui para o desenvolvimento do “senso crítico, reflexivo e criativo” dos estudantes. (SOUSA, 2018, p. 153)

Para responder a questionamentos extremamente válidos relacionados à formação de cidadãos em meio a contextos escolares fundamentalmente tradicionais, ao uso da arte-educação para aproximação de alunos com a disciplina de Geografia e às possíveis estratégias para efetivar o



acesso ao conhecimento pelos discentes, as autoras Vasconcelos e Rocha (2018) destacaram o uso do Draw my Life através de uma oficina e consideraram que talvez “esta seja uma das alternativas para tornar o ensino de geografia mais atrativo, menos enfadonho e mnemônico” (VASCONCELOS; ROCHA, 2018, p. 4).

Vale ressaltar que, nessa mesma perspectiva, isto é, discutindo o ensino de Geografia, porém com um viés voltado para a cartografia, e utilizando-se também de uma oficina, Lemos e Rocha (2019) utilizaram o Draw my Life como forma de alcançar e atender de forma mais efetiva às necessidades dos alunos.

Os pesquisadores Chagas e Nascimento (2020), realizaram a revisão sistemática de literatura voltada para estratégias metodológicas relacionadas à produção de vídeos por estudantes da Educação Básica e consideraram a escassez de trabalhos sobre esses vídeos produzidos, ressaltando a resistência e a desinformações dos professores sobre o assunto. Uma das técnicas mencionadas no artigo é o Draw my Life que foi usado em uma aula de Física Moderna e Contemporânea voltada para alunos do Ensino Médio. A utilização desse gênero discursivo, conforme afirmam os autores, “verificou-se avanço no conhecimento, tendo os alunos papel ativo no desenvolvimento do trabalho” (CHAGAS; NASCIMENTO, 2020, p.16).

A pesquisadora Calcavecchia (2018) objetivou orientar adolescentes na prevenção do contágio de infecções por HPV, para tanto e, por considerar um método mais eficaz e descontraído, utilizou um vídeo educativo com o intuito de incentivar a vacinação do público alvo que, segundo a pesquisadora, possui baixa adesão a esse tipo de prevenção. A produção do vídeo ocorreu a partir da técnica do Draw my Life (que foi bem detalhada e descrita no trabalho).

A pesquisa intitulada: “Metodologia ativa: experiência exitosa de estudantes de enfermagem”, como o próprio nome indica, relata a experiência bem-sucedida de estudantes do curso de enfermagem com a produção de instrumentos que proporcionassem o aprendizado

dos estudantes do curso, dentre esses recursos produzidos, destacamos a técnica do Draw my Life. Para Rodrigues et al (2020, p.249), autores do referido relato, “nota-se que a utilização de metodologias apropriadas facilita o ensino, por parte do professor, propiciando melhor participação e compreensão do educando e, ainda, dinamiza e enriquece a aula”, ideia com a qual corroboramos nesta pesquisa.

O trabalho de Roitberg (2019) se propôs a construir memórias para uma comunidade escolar localizada no Rio de Janeiro e, para a conclusão dessa ação, em uma de suas etapas, foi utilizado o Draw my Life, por considera-lo como uma função de registro de dados mais óbvia e eficaz.

Falcão et al (2016), ao apresentar métodos criativos usados na criação de uma animação em stop-motion, cita o Draw my Life como uma dessas possibilidades. Os autores afirmaram ainda que além de sincronizarem fotografia e outras linguagens, conseguiram aprimorar novas habilidades e recursos técnicos.

No que diz respeito às habilidades de leitura e escrita, o uso do Draw my Life também é citado por Fernandes et al (2019), ao destacarem que obtiveram valorosos resultados no ensino e aprendizagem dos discentes, a partir da experiência do Núcleo de Animação e Roteiro do IFMS Campus Campo Grande – NuAR ao usar tal gênero discursivo.

Mais um artigo a ser destacado, é o de Araújo et al (2019), o qual destaca problemas encontrados em uma escola pública-privada localizada em Recife e algumas possíveis soluções para essas dificuldades. Assim, os autores relatam o uso do Draw my Life como uma referência conceitual da solução desenvolvida. Os pesquisadores afirmaram ainda que “é necessária uma intervenção na educação básica brasileira por meio de novas ferramentas pedagógicas e metodológicas ativas, e que estas abordagens precisam ser mais atrativas e que estejam mais presentes no cotidiano dos estudantes, dialogando de forma direta com eles” (ARAÚJO ET AL, 2019, p.1069).

A pesquisa de Silva e Rochadel (2018) discute a Formação de Professores a partir de Práticas Pedagógicas relacionadas à animação digital e, mais uma vez, o Draw my Life é citado como uma técnica que possibilita a capacitação e inovação das metodologias dos professores, além de “proporciona a construção colaborativa do conhecimento” (SILVA; ROCHADEL, 2018, p.1).

O Draw my Life é citado como ferramenta metodológica em mais uma disciplina do currículo: a Sociologia. No trabalho de Neto e Silva (2019), esse gênero digital foi utilizado para trabalhar alguns conceitos e autores da Sociologia com alunos do Ensino Médio. Os autores consideram que a utilização desse recurso proporcionou o desenvolvimento de novas relações dos discentes com o aprendizado sociológico e “é uma das maneiras de ressignificar o processo de ensino e aprendizagem na sociedade em rede” (NETO; SILVA, 2019, p. 150).

Outra experiência de destaque é a detalhada na dissertação de Ramos (2016) a qual descreve a pesquisa-ação realizada no 8º Ano de uma escola pública no norte de Minas Gerais, envolvendo o gênero relato pessoal de forma sistematizada. Depois da elaboração dos relatos pessoais, foi solicitado aos discentes que pesquisassem sobre a técnica Draw my Life e, após isso, eles deveriam transpor um dos relatos, escolhido pelo grupo, para o formato pesquisado.

Assim, é descrito o uso do Draw my Life e a consequente motivação e interação dos alunos ao terem acesso ao gênero digital mencionado, o que contribuiu, segundo a autora, para o “acesso a linguagens variadas e troca de informações mais profícuas entre alunos e professor, oportunizando uma aprendizagem linguística positiva e maior autonomia dos educandos” (RAMOS, 2016, p. 124).

Essas experiências demonstram que a utilização dos gêneros digitais na prática pedagógica pode contribuir para que o professor deixe de ser o detentor “exclusivo” do conhecimento e apresente-se como o mediador da situação, aquele que orienta e conduz as ações para o alcance dos objetivos, conferindo mais independência às ações

do educando, que passa a ser o efetivo e verdadeiro autor da mensagem, através de um texto multimodal.

A utilização nos gêneros discursivos digitais na prática pedagógica pode auxiliar no distanciamento da “educação bancária”, tão criticada por Freire (1987), educação essa que considera o professor como o detentor do saber que deve “depositar” ou “doar” os seus conhecimentos àqueles que são ignorantes, os alunos, os quais devem receber o saber pacientemente e devem memorizar e repetir o que foi transmitido.

Segundo Freire (1987, p. 34), “[...] o educador, que aliena a ignorância, se mantém em posições fixas, invariáveis. Será sempre o que sabe, enquanto os educandos serão sempre os que não sabem. A rigidez destas posições nega a educação e o conhecimento como processos de busca”.

Outro aspecto a ser ressaltado é que o uso do Draw my Life possibilita ao estudante a autonomia de criar o seu conteúdo, contando a sua história à sua maneira e com o uso da sua criatividade, extirpando o uso mecanizado e cheio de regras que as metodologias tradicionais tendem a impor às atividades em sala de aula, o que, muitas vezes, limita o discente.

Assim, é através da superação dessa cultura tradicional (ultrapassada), da abertura para novas visões, da utilização de metodologias que almejam desenvolver a autonomia e o pensamento crítico dos discentes e do uso de recursos digitais multimodais que a educação pode alcançar, de fato, seus objetivos, auxiliando na formação de cidadãos críticos e atuantes em sociedade, capazes de contribuir na transformação e construção de um mundo melhor para todos.

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a comunicação é a base das interações humanas e se concretiza por algum gênero textual/discursivo, o surgimento e a evolução da internet e das TDIC, principalmente do suporte material de veiculação das mensagens, alteraram consideravelmente a linguagem, tornando-a mais dinâmica, versátil, atrativa e

flexível. O ato de ler e escrever, ao possibilitar, no mesmo espaço virtual, adicionar recursos multimodais, passou a ser mais dinâmico e a exigir novas competências e habilidades dos leitores, produtores. Esta alteração na linguagem escrita traz implicações para a escola, que precisa se adequar para responder às demandas da sociedade circundante.

Por vivermos em uma sociedade tecnológica, que cada vez mais faz uso das TDIC, o uso dos suportes digitais na prática de leitura e escrita é de grande importância para envolver e estimular os estudantes na construção de conhecimentos necessários à participação nesta sociedade.

Levando em consideração o grande número de gêneros discursivos digitais que tem circulado na sociedade contemporânea, para contribuir com o desenvolvimento do letramento crítico dos alunos, a escola precisa dar espaço para a leitura e a produção de outros gêneros discursivos, principalmente os gêneros discursivos digitais que podem e devem contribuir para o desenvolvimento do letramento crítico, possibilitando a transformação do leitor acrítico em analista crítico.

Os gêneros digitais, ao apresentarem uma inovação organizacional, com formações interativas, multimodalizadas e flexíveis de organização social que contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia a dia, exigem o estabelecimento de relações para transitar entre palavras, imagens e sons, aguçando nossa capacidade de estímulo sensorial, intelectual e comunicacional para encontrar, no labirinto eletrônico do hipertexto, a solidificação do conhecimento buscado pela autonomia das escolhas no itinerário percorrido.

O trabalho com a leitura e a escrita desses gêneros emergentes exige da escola um novo olhar sobre a importância do emprego desse novo formato, visando à promoção do letramento crítico, que contribua para a formação do leitor, analista crítico. Nessa perspectiva, este estudo procurou analisar a utilização do Draw my life no contexto educacional, a partir de trabalhos voltados para a área da educação e, conseqüentemente, discutir as

características desse gênero digital que tem circulado na sociedade contemporânea.

Dessa forma, esperamos que outros estudos possam ser realizados sobre as contribuições de outros gêneros digitais para o processo de multiletramento não só dos estudantes e profissionais da educação, mas de todos os cidadãos.

## REFERÊNCIAS

1. ARAÚJO, Edilene M. S; et al. Proposta de um artefato para potencializar sínteses gráficas e contribuir na aprendizagem de estudantes do ensino médio. In: 9º Congresso Internacional de Design da Informação, Anais, v.6, n. 4, Belo Horizonte, 2019. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/2.0324.pdf>>. Acesso em: novembro de 2020.
2. ARAÚJO-JÚNIOR, João da Silva. Gêneros digitais: uma análise de propostas de atividades em livros didáticos de Espanhol como língua estrangeira. Fortaleza, 2008. Dissertação disponível em: <<http://www.uece.br/posla/dmdocuments/joaoasilvaaraujojuni.or.pdf>>. Acesso em: novembro de 2020.
3. BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
4. CALCAVECCHIA, Christianne de Azevedo. Vídeo para prevenção do contágio de infecções por HPV em adolescentes. Rio de Janeiro, 2018. Dissertação disponível em: <<https://docplayer.com.br/123344333-Universidade-federal-do-rio-de-centro-de-ciencias-da-saude-faculdade-de-odontologia-christianne-de-azevedo-calcavecchia.html>>. Acesso em: novembro de 2020.
5. CHAGAS, A. C. das. & NASCIMENTO, Willian. J. do. Video production by students of Basic Education: a systematic literature review. In: Research, Society and Development, 9(10). 2020. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/9169>>. Acesso em: novembro de 2020.
6. COSTA, Rayane Teresa da Silva; et al. Uso do Draw my Life no ensino de graduação em enfermagem: relato de experiência. In: Revista Saúde, v.11, n.3-4, 2017, p. 33-42. Disponível

- em: <<http://revistas.ung.br/index.php/saude/article/view/2501>>. Acesso em: novembro de 2020.
7. DIONÍSIO, Ângela Paiva. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, A.M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K.S. (Orgs.). Gêneros textuais: reflexões e ensino. Palmas e união da Vitoria, PR: Kaygangue, 2005.
  8. FALCÃO, Ammanda Mikelly Alves; et al. Transborde singelas atitudes. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/80460686-Transborde-singelas-atitudes-1.html>>. Acesso em: novembro de 2020.
  9. FERNANDES, Cláudia Santos; et al. NuAR – Ambiente Multidisciplinar de Ensino Interativo para a Aprendizagem Criativa. In: VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Anais, 2019. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/8498/6071>>. Acesso em: novembro de 2020.
  10. FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987, 17.<sup>a</sup> edição.
  11. GARCÍA-CANCLINI, N. Culturas híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 2008.
  12. GASPARIN, J. L. Motivar para aprendizagem significativa. *Jornal Mundo Jovem*. Porto Alegre, n. 314, p. 8, mar. 2001.
  13. HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro - 6. Ed.- Rio de Janeiro: DP&A EDITORA, 2001.
  14. KENSKY, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2003.
  15. LEÃO, ALLAN. O que é “Draw My Life”? Como faço um?. Disponível em: <<https://allanleao.wordpress.com/2013/05/01/o-que-e-draw-my-life-como-faco-um/>>. Acesso em: novembro de 2019.
  16. LEMOS, Jaqueline de Jesus de; ROCHA, Cléa Cardoso da. Possibilidades de representações do lugar: mediações pedagógicas rumo à cartografias alternativas em Feira de Santana –BA. In: Seminário de Iniciação Científica, n 22, Anais, 2018. Disponível em: <<http://periodicos.uefs.br/index.php/semic/article/view/3960>>. Acesso em: novembro de 2020.
  17. MARCUSCHI, L. & DIONÍSIO, A. P. Fala e escrita. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.
  18. MARCUSCHI, Luiz Antônio. Produção textual, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: Parábola, 2008
  19. MENEZES, Maria Eduarda. Tecnologias e mídias digitais no processo educativo e a autoria de alunos: limites, contribuições e possibilidades. Dissertação. São Paulo, 2013.
  20. NUNES, Rafaela Maria; et al. Utilização de Draw my life na prática de educação em saúde: produto aplicado em proposta de intervenção digital da matéria projeto integrador II. In: 1<sup>a</sup> Mostra de Inovação e Tecnologia São Lucas – MIT. Disponível em: <[encurtador.com.br/ijGW7](http://encurtador.com.br/ijGW7)>. Acesso em: novembro de 2020.
  21. RAMOS, Adriana Mendes. Relato pessoal: uma interface entre o letramento e a tecnologia. Montes Claros, 2016. Dissertação disponível em: <<http://www.posgraduacao.unimontes.br/uploads/sites/14/2018/11/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Adriana-Mendes.pdf>>. Acesso em: novembro de 2019.
  22. ROCCO, Maria Thereza Fraga. Entre a oralidade e a escrita: Reflexões esparsas. Espaços da linguagem na educação. São Paulo: Humanitas/FFLCH/USP, 1999.
  23. RODRIGUES, Kazia Lena Martinele Lopes da Silva; et al. Metodologia ativa: experiência exitosa de estudantes de enfermagem. In: *Revista Recien*, v.10, n.30, São Paulo, p. 245-250, 2020. Disponível em: <<https://www.recien.com.br/index.php/Recien/article/view/380>>. Acesso em: novembro de 2020.
  24. ROITBERG, Julio Cesar. Resgate histórico de uma ocupação estudantil como estratégia para o enfrentamento das políticas conservadoras e retrocesso cultural. In: X Seminário Internacional: As Redes Educativas e as Tecnologias. Rio de Janeiro, julho de 2019. Disponível em: <<http://www.seminarioredes.com.br/xredes/adm/trabalhos/diagramados/TR605.pdf>>. Acesso em: novembro de 2020.
  25. ROJO, Roxane. Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade cultural e de



- linguagens na escola. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11- 31.
26. ROJO, Roxane. Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. In: MEURER, J.L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. (Orgs.). *Gêneros: teorias, métodos e debates*. São Paulo: Parábola Editorial, 2005. p. 184-207.
27. SILVA, T. T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, T. T (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2001.
28. SILVA, Ires Teresinha da; ROCHADEL, Willian. Formação de Professores com animações digitais em Stop Motion: Produções autorais na cultura digital. In: *Revista Tecnologias na Educação*, ano 10, v.24, 2018. Disponível em: <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/06/Art1-vol.24-Edi%C3%A7%C3%A3o-Tem%C3%A1tica-VII-Junho-2018.pdf>>. Acesso em: novembro de 2020.
29. SOSTER, Demétrio de Azeredo. *O jornalismo em novos territórios conceituais: internet, midiatização e a reconfiguração dos sentidos midiáticos*. Tese (Programa de Pós-Graduação em Comunicação - Doutorado) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2009. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/2526/DemetrioSosterComunicacao.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: novembro 2019.
30. SOUSA, Alexsandro Costa de. O celular nas aulas de geografia: usando a metodologia do Draw my Life. In: *Revista Projeção e Docência*, v9, n°2, ano 2018. p.144. Disponível em: <<http://revista.faculdadeprojecao.edu.br/index.php/Projecao3/article/view/1127>>. Acesso em: novembro de 2020.
31. VASCONCELOS, Daiane Correia de; ROCHA, Cléa Cardoso da. Arte-educação no ensino do lugar em Feira de Santana: olhares e possibilidades da cidade educativa. In: *Seminário de Iniciação Científica*, n 22, Anais, 2018. Disponível em: <<http://periodicos.uefs.br/index.php/semic/article/view/3952/3170>>. Acesso em: novembro de 2020.
32. VAN LEEUWEN, T. Multimodality. In: SIMPSON, J. (Ed.). *The Routledge handbook of applied linguistics*. New York: Routledge, 2011. p. 668-682.
33. VIEIRA, J. A. Reflexões sobre a língua portuguesa: uma abordagem multimodal. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
34. VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. A leitura de textos multissemióticos: novos desafios para velhos problemas. In: *Anais do SIELP*. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.
35. Enviado em: xx/xx/xxxx.
36. Aceito em: xx/xx/xxxx.
37. Publicado em: xx/xx/xxxx.

*This page is intentionally left blank*