

AS PRÁTICAS DE MULTILETRAMENTOS 3.0 NAS AULAS DE MÚSICA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO: UM ESTUDO QUALITATIVO COM ADOLESCENTES DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE

José Magnaldo de Moura Araújo¹

Resumo: esse artigo trata-se de um recorte do projeto de pesquisa de doutorado em educação que se encontra em andamento na Universidade Federal do Ceará, que tem como objetivo geral compreender as práticas de multiletramentos nas aulas de Arte/Música no ensino médio integrado de informática do IFRN, campus Apodi/RN. Como objetivos específicos pretendemos: 1- Implementar ações/estratégias de intervenção nas aulas de Música no ensino médio integrado em informática do IFRN campus Apodi/RN com base na pedagogia dos multiletramentos; 2- Analisar os principais processos, características e situações de multiletramentos presente no curso técnico em informática do IFRN campus Apodi/RN; 3- Avaliar a implementação de ações/estratégias de multiletramentos nas aulas de Música no ensino médio integrado do IFRN campus Apodi. Como metodologia optamos pelo estudo qualitativo por possibilitar um maior aprofundamento nas práticas de multiletramentos, tendo como instrumento de coleta de dados a pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, observação participante, a entrevista de grupo focal e entrevista semiestruturada. As reflexões presentes nesse trabalho nos mostram que mesmo diante das desigualdades de acesso à internet e as tecnologias digitais, as práticas juvenis de multiletramentos são permeadas de textos multimodais que combinam o modo visual, espacial e gestual, característico da web 3.0, para aprender música, demonstrando a necessidade de criarmos situações de ensino e aprendizagem que dialoguem com essas novas práticas musicais.

Palavras-chaves: Ensino Médio; Educação; Juventude; Multiletramentos; Educação musical.

Abstract: this article is an excerpt from the research project for a doctoral degree in education that is underway at the Federal University of Ceará, which aims to understand the practices of multiliteracies in Art / Music classes in the integrated high school of the computer course at IFRN, campus Apodi / RN. As specific objectives we intend to: 1- Implement actions / intervention strategies in Music classes in high school integrated with high school computer course at IFRN campus Apodi / RN based on the pedagogy of multiliteracies; 2- Analyze the main processes, characteristics and situations of multiliteracies present in the technical course in computing at the IFRN campus Apodi / RN; 3- Evaluate the implementation of multiliteracy actions/strategies in high school Music classes integrated to the computer course at the IFRN Apodi/RN campus. As a methodology, we opted for the qualitative study to enable a greater deepening in the practices of multiliteracies, using bibliographic research, documental research, participant observation, focus group interviews and semi-structured interviews as a data collection instrument. The reflections present in this work show us that even in the face of inequalities in internet access and digital technologies, youth practices of multiliteracies are permeated by multimodal texts that combine the visual, spatial and gestural mode, characteristic of web 3.0, to learn music, demonstrating the need to create

¹ Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Ceará, professor vinculado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, membro do Grupo de Pesquisa Linguagens e Educação em Rede (LER) magnaldo.araujo@ifrn.edu.br

teaching and learning situations that dialogue with these new musical practices.

Keywords: High School; Education; Youth; Multiliteracies; Musical Education.

Introdução

Em um contexto de inovação e transformação dos processos de ensino de aprendizagem, as tecnologias digitais têm ajudado no desenvolvimento de uma educação significativa e próxima da realidade de adolescentes e jovens nativos digitais que nascem imersos em um mundo abundante de possibilidades, de experimentação e expressão de suas identidades por meios digitais diversos (PALFREY; GASSER, 2011).

Com a situação de isolamento social causado pela pandemia da Covid-19, a crescente adesão de tecnologias digitais transformou-se em uma ‘corrida contra o tempo’ para que professores e alunos se adaptem, ressignifiquem e (re)construam suas práxis pedagógicas de modo a atender às especificidades da cibercultura, entendida por Levy (2010) como um universo que se articula em redes interconectadas de práticas, interações e relações humanas.

Dentro do contexto das tecnologias digitais e da cibercultura é comum a convergência e a produsage²m de linguagens multimodais e multissemióticas que exigem do professor uma práxis pedagógica dialógica que possa ressignificar os multiletramentos juvenis, buscando “[...] dar suporte para que os alunos efetivamente dominem os processos de produção, distribuição, consumo e, especialmente, crítica e remontagem dos textos multimodais e dos universos transmidiáticos do seu tempo” (BUZATO, 2020).

Buscando tecer conexões entre os multiletramentos escolares e os multiletramentos juvenis transmidiáticos, esse artigo tem como objetivo apresentar um recorte do projeto de pesquisa de doutorado em educação que se encontra em andamento na Universidade Federal do Ceará. As discussões presentes nesse trabalho são fruto de reflexões que se encontram em constante mudanças e transições durante a construção do nosso objeto de pesquisa e que poderão sofrer alterações durante o processo de doutoramento. Desse modo, iremos focar na produção inicial do nosso projeto de pesquisa.

2 A produsage é uma faceta da convergência, aquela pela qual os papéis de autor e audiência, construtor e usuário, produtor e consumidor passam a se confundir e a se misturar, não necessariamente de forma pacífica.” (BUZATO, 2020) disponível em: < <https://ieducacao.ceie-br.org/multiletramentos> > Acesso em: 26/05/2021

As questões que nos conduzem inicialmente são: como implementar práticas de multiletramentos transmidiáticos nas aulas de música que convergem com as produções juvenis dos alunos do ensino médio integrado³ em informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) campus Apodi/RN? Como tornar o ambiente escolar das aulas de música mais próximo daqueles cibercontextos de aprendizagem informal juvenis nos quais a convergência e a produção florescem?

Nessa perspectiva, a pesquisa terá como objetivo geral compreender o processo de construção de diálogos entre os sujeitos e as práticas de multiletramentos nas aulas de Música no ensino médio integrado de informática do IFRN, campus Apodi/RN e como objetivos específicos: 1- Implementar ações/estratégias de intervenção nas aulas de Música no ensino médio integrado em informática do IFRN campus Apodi/RN com base na pedagogia dos multiletramentos; 2- Analisar os principais processos, características e situações de multiletramentos juvenis dos alunos do curso técnico em informática do IFRN campus Apodi/RN; 3- Avaliar a implementação de ações/estratégias de multiletramentos nas aulas de Música no ensino médio integrado do IFRN campus Apodi.

As práticas de multiletramentos nas aulas de Música

Para a efetivação de uma práxis pedagógica que dialoga com a pedagogia dos multiletramentos, precisamos compreender que, segundo Lemke (2011, p.456) “Os letramentos são transformados na dinâmica desses sistemas de auto-organização mais amplos e nós – nossas percepções humanas, identidades e possibilidades – somos transformados juntamente com eles”.

Para Lemke (2011, p. 455), os letramentos “[...] interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significados”. Dessa forma, o autor compreende os letramentos como redes “ecossociais”. É nesse processo de ligações essenciais entre saberes, fazeres e significados que se efetivam as práticas de multiletramentos.

Um letramento é sempre um letramento em algum gênero e deve ser definido com respeito aos sistemas sócio-culturais empregados, às tecnologias materiais usadas e aos contextos sociais de produção, circulação e uso de um gênero particular. Podemos ser letrados em um gênero de relato de pesquisa científica ou em um gênero de apresentação de negócios. Em cada caso as habilidades de letramento específicas e as

³ Os cursos técnicos de nível médio na forma integrada regular fundamentam-se teórico-metodologicamente nos princípios da politecnicidade, da formação omnilateral, da interdisciplinaridade, da contextualização e nos demais pressupostos da formação técnica integrada à educação básica, usualmente denominada de currículo integrado (DANTAS; COSTA, 2012, p 111).

comunidades de comunicação relevantes são muito diferentes (LEMKE, 2010, p. 457).

No caso desta pesquisa, os letramentos de que tratamos está ligado a um sistema de significação inerente a transmidialidade presente na vida dos jovens e adolescente que convivem em um contexto social de educação profissional, em específico, o ensino médio integrado à formação técnica e tecnológica. Os sujeitos pertencentes a essa comunidade, (em especial, os adolescentes e jovens) lidam com uma diversidade de linguagens culturais e práticas comunicativas que são intrínsecas a “ecologia semiótico-cognitivo-cultural que a informática ajudou a implantar e ajuda a sustentar” (BUZATO, 2020), e, portanto, propícias a práticas de multiletramentos.

A pedagogia que visa a construir ou ampliar capacidade e/ou a disposição sistemática do aluno em participar de forma competente em diferentes letramentos, [...] é chamada de (pedagogia de) multiletramentos. Sob este nome, abrigam-se princípios de aprendizagem pensados como formas de integrar as práticas de que os alunos participam fora da escola com práticas escolares e práticas de empoderamento, capazes de auxiliá-los na construção de futuros sociais e pessoais para si pela compreensão e análise crítica dos textos multimodais e configurações (hiper/inter/trans) midiáticas que medeiam suas relações sociais e com o conhecimento. Desse processo, deve emergir uma prática renovada, que permita ao aluno fazer diferença e diferente no mundo a partir do conhecimento escolar (BUZATO, 2020).

Segundo Buzato (2020), a pedagogia dos multiletramentos parte do pressuposto de que a aprendizagem se desenvolve nas interações com os sujeitos que possuem bagagens e experiências culturais diversificadas. Além disso, o diálogo entre os letramentos do cotidiano, da escola e do mundo do trabalho, segundo Buzato (2020) “devem caminhar juntas e, para isso, é preciso combinar quatro princípios ou processos fundamentais.”, conforme ilustramos na figura a seguir:

Prática situada (experencição)	valorizam-se os letramentos (nesse caso, habilidades) já conhecidos dos alunos; aqueles que são parte do seu cotidiano (contextualizado) e que estão vinculados às suas identidades culturais e pessoais, tecendo-se relações e aproximações dessas experiências (textos e tecnologias) com aquelas às quais os alunos não têm acesso fora da escola.
Instrução explícita (conceituação):	A instrução explícita traz para a prática situada dos alunos o conhecimento especializado, disciplinar, conceitual envolvido nas práticas focalizadas. Não é uma transmissão de definições, mas um processo no qual o aluno deve tornar-se um “conceituador ativo”, alguém que olha para a máquina, a interface, o programa, a experiência e explicita o que era tácito, generaliza o que era particular e nomeia, categoriza, formula hipóteses e teorias sobre o objeto apoiado pela instrução do professor.
enquadramento crítico (análise):	O enquadramento crítico representa o momento em que se toma distância da experiência e se busca evidenciar, coletivamente, os “porquês” e “ <u>comos</u> ” dos objetos, das experiências e dos seus efeitos. Isso envolve um tipo de análise funcional, por um lado, e, por outro, uma análise “avaliativa” das relações, interesses e pontos de vista envolvidos.
prática transformada (aplicação)	na prática transformada, importa aplicar a compreensão e o conhecimento produzido no ciclo experiência-instrução-crítica em alguma situação real ou simulada fielmente em que a validade/utilidade desses conhecimentos possa ser testada.

Figura 01: Princípios da pedagogia dos multiletramentos

Fonte: adaptado de Buzato (2020)

Nas aulas de música no ensino médio integrado, pensar em uma pedagogia de multiletramentos é fomentar nos jovens o protagonismo e criar condições para que eles possam transgredir as competências exigidas no mercado de trabalho, sendo capazes de atuar de forma crítica e acima de tudo colaborativa mesmo diante das adversidades e fronteiras culturais que possam enfrentar.

Ninguém pode prever as transformações do século XXI durante a revolução tecnológica da informação. Nós certamente não podemos continuar ensinando nossos estudantes apenas os letramentos da metade do século XX, ou simplesmente colocar na frente deles os letramentos mais avançados e diversos de hoje. Precisamos ajudar essa geração a aprender a usar sabiamente os letramentos e esperar que eles saiam-se melhor do que nós (LEMKE, 2010, p. 475).

Tratando-se da linguagem musical a facilidade com que as pessoas produzem música, transmitem e se apropriam dela no seu cotidiano (tudo isso proporcionado pelo ciberespaço) tornou a música predominantemente multimodal e isso tem impactado no modo como os adolescentes enxergam o processo de aprendizagem musical na escola e nos ambientes não-formais e informais de ensino e aprendizagem.

Vejamos, por exemplo, os diversos aplicativos e jogos digitais de música como:

*smule*⁴, *rocksmith*⁵, *rock band*⁶, *symply piano*⁷, *yousician*⁸, entre outros. As interfaces de todos esses aplicativos e jogos – utilizados em grande parte pelos jovens e adolescentes – são multimodais e estão presentes nas práticas de multiletramentos juvenis como os principais meios de aprendizagem musical. Somado a isso, vemos o caso do Cifra Club⁹ que nos últimos 25 anos se tornou uma das principais plataformas de aprendizagem musical onde o usuário tem acesso a videoaulas que possuem a letra da música, a cifra, a tablatura, o desenho dos acordes, as representações gráficas do ritmo da música, todas as partes da música divididas no vídeo, legenda, afinador digital para o instrumento etc. podendo ser apreciado diversas vezes pelo usuário e em diferentes aparelhos como *smartphone*, *Tablet*, *notebook* e *desktop*.

Trazendo para o entretenimento musical vemos o aplicativo *tiktok*¹⁰, onde no Brasil tem servido como palco para muitas músicas virarem *hits* famosos nessa plataforma que combina diversas linguagens multimodais como o gesto presente nas famosas “dancinhas”, os filtros de efeitos visuais e de áudio, as figurinhas e *emoticons*, os textos com múltiplas fontes, as métricas de *likes*, comentários, compartilhamentos e recompensas em moedas virtuais, bem como as chamadas para ação onde o usuário é convidado à interagir com a produção artística-musical etc. É nesse mundo de abundância de linguagens e tecnologias que os jovens dedicam boa parte do seu tempo, compartilhando saberes e fazeres musicais multimodais próprios desse cibercontexto.

⁴ Smule é um aplicativo de karaokê onde o usuário consegue criar gravações e vídeos de música, cantando solo, dueto ou em grupos como em uma rede social de canto. Disponível em: <<https://www.smule.com/>> Acesso em: 02/08/2021

⁵ Rocksmith é um jogo de videogame disponível para diversas plataformas que possibilita o usuário aprender a tocar diversas músicas utilizando uma guitarra elétrica como joystick. Além disso, o jogo possui recursos de feedback em tempo real e nível de dificuldade personalizável. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/rocksmith/plus> Acesso em: 02/08/2021

⁶ Rock band é um jogo de vídeo game disponível para diversas plataformas que possibilita que o usuário simule uma performance musical no palco ao vivo com sua banda utilizando uma bateria eletrônica, simulador de guitarra e baixo e/ou um microfone. Além disso, o jogo possui recursos de feedback em tempo real e nível de dificuldade personalizável. Disponível em: <<https://www.rockband4.com/>> Acesso em: <https://www.rockband4.com/>

⁷ Simply piano é um aplicativo que possibilita que o usuário consiga aprender piano do nível básico ao avançado seguindo as lições e obtendo feedback em tempo real. Disponível em: <https://www.joytunes.com/simply-piano>. Acesso em: 02/08/2021

⁸ Yousician é um software de aprendizagem musical que possibilita o usuário aprender a tocar guitarra elétrica, violão, piano, teclado, contrabaixo, ukulele e canto utilizando o Smartphone, tablet ou PC seguindo lições e tutoriais interativos que acompanham o progresso com feedbacks instantâneos. Disponível em: <https://yousician.com/> Acesso em: 02/08/2021

⁹ Cifra club é uma plataforma colaborativa de aprendizado musical de diversos instrumentos por meio de cifras, tablaturas, partituras e videoaulas. Acesso em: <https://www.cifraclub.com.br/aprenda/> Acesso em: 02/08/2021

¹⁰ O Tiktok é um aplicativo de mídia para criar e compartilhar vídeos curtos disponível em: <<https://www.tiktok.com/>> acesso em: 02/08/2021

O que percebemos é que assim como as visões convencionais de leitura e escrita não são mais adequadas para descrever a combinação de sistemas de signos em textos digitais (MILLS, 2010), as visões convencionais de leitura de partitura, solfejo, percepção musical e performance musical parecem não serem suficientes para descrever a combinação de sistemas de signos presentes nos aplicativos, jogos digitais e plataformas de aprendizagem e entretenimento musical presentes no cibercontexto juvenil.

As múltiplas plataformas de construção de significados presentes em nossa sociedade, exigem, cada vez mais depressa, novos letramentos. Por isso Buzato (2012) acrescenta que os letramentos são dêixis, ou seja, um conceito cujo significados mudam rapidamente, assim como as tecnologias digitais. Nessa perspectiva, há um reconhecimento de que os letramentos que emergem das práticas de aprendizagem de teoria musical, leitura de partitura, apreciação musical, solfejo, leitura de cifra e tablaturas, estudo da história da música etc. é necessário para formação musical dos nossos jovens. Mas precisamos reconhecer que esses saberes musicais não são suficientes para torna-se sensível à música e se expressar musicalmente através das múltiplas plataformas de construção de significado musical no ciberespaço, pois esses contextos estão permeados de práticas de multiletramentos 3.0 que transbordam o currículo básico da música na escola.

Além disso, outro fato que tem nos chamado atenção é que os espaços de juventude estão cada vez mais se virtualizando, ocupando mais tempo do que o espaço físico, muitas vezes. Em uma pesquisa realizada por Buzato (2012) a *Lan House* era o espaço físico e social onde os jovens se reuniam e vivenciavam práticas de multiletramentos focado na colaboração e interação online nas redes sociais e fóruns característicos da “web 2.0 – web social”. Naquela época o acesso tinha tempo definido e pontual, atualmente, com o *Smartphone*, os computadores *gamers* e a internet 4G (prestes a perder espaço para 5G) a abundância de acesso e a ocupação dos espaços virtuais parecem ser cada vez mais intenso do que os espaços físicos.

Com isso, as linguagens artísticas estão cada vez mais fortes enquanto objetos (simbólicos) fronteiro de expressão e negociação das identidades juvenis. Na pesquisa de Buzato (2010), por exemplo, ao tratar sobre o caso T, o autor aponta que a poesia tornou as translações em rede mais poderosas, extensas e mais “convergentes com sua forma de problematizar o mundo” (BUZATO, 2012 p. 806). Com a web 3.0 após mais de uma década do estudo de Buzato (2012) precisamos refletir sobre o impacto dessas mudanças na identidade juvenil e em suas práticas de multiletramentos.

Percurso metodológico de realização da pesquisa em construção

Segundo Lemke (2010), os letramentos são sempre sociais. É pela participação em grupos e em relações com outros sujeitos que construímos nossa rede de significados. Desse modo, a pedagogia dos multiletramentos pressupõe que a análise dos discursos e das representações sociais dos sujeitos são constructos de suas identidades no mundo. Para captarmos essas práticas de multiletramentos, faz-se necessária uma abordagem de pesquisa que possa nos trazer uma visão mais aprofundada do contexto de estudo.

Nesse sentido, a abordagem qualitativa mostra-se a mais adequada, pois, segundo Minayo (2001) “a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações” (MINAYO, 2001, p. 14). Se adequando ao nosso interesse de pesquisa que são as práticas de multiletramentos nas aulas de música.

Tratando-se especificamente do nosso contexto de pesquisa, de acordo com a Proposta de Trabalho das Disciplinas nos Cursos Técnicos de Nível Médio Integrado Regular e na Modalidade Ensino de Jovens e Adultos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (PTDEM/IFRN), o componente curricular de Arte possui uma subdivisão em três linguagens, sendo: arte/artes visuais, arte/artes cênicas e arte/música, possuindo uma carga horária de 30h (40h/a) cada disciplina.

Assim, o ensino da referida disciplina é ofertado em três semestres consecutivos, de modo que, em cada semestre, o aluno possa trabalhar com uma área do conhecimento. Os conteúdos que fundamentam as concepções gerais de arte, cultura e sociedade serão ministrados no 1º semestre da disciplina, independente da linguagem artística que venha a ser ofertada. Não há pré-requisito entre as linguagens a serem trabalhadas. A sequência será definida de acordo com a disponibilidade e formação do(s) professor (es) dos distintos campus. Há uma ressalva para artes cênicas, pois devido sua peculiaridade no trabalho de produção, sugere-se que esta área do conhecimento seja trabalhada no segundo ano letivo. É importante ressaltar que o trabalho pedagógico a ser desenvolvido em cada uma das referidas áreas só poderá ser efetivado por um profissional com formação específica naquela área de conhecimento, respeitando-se assim, a formação profissional de cada docente. Contudo, faz-se necessário a articulação entre as diferentes áreas de conhecimento para não haver a fragmentação dos conteúdos na disciplina de arte (BRASIL, 2012, p. 97).

No caso do Campus Apodi/RN, disponibilizamos apenas de dois professores de artes, sendo um com formação específica em Artes Visuais e outro em Música. Sendo

assim, o componente curricular é dividido entre os dois professores obedecendo a seguinte organização: arte I/música; arte II/música e artes visuais e Arte III/artes visuais. Para essa pesquisa, pretendemos focar nas disciplinas de Arte I e II, levando em consideração nosso envolvimento nas disciplinas no curso técnico integrado de Informática.

Desse modo, pretendemos pensar na estruturação das disciplinas de acordo com os princípios da pedagogia dos multiletramentos apresentados na figura 1 e na ementa das disciplinas, bem como, nas opiniões e bagagens socioculturais dos alunos, possibilitando a participação ativa e a colaboração de todos durante o processo de estruturação e planejamento das disciplinas de Arte I e II, em conformidade com a **prática situada (experimentação)**.

As atividades teórico-metodológicas de **instrução explícita (conceituação)** serão realizadas coletivamente e irão ocorrer uma vez por semana durante todo o semestre com encontros síncronos que terão a duração de 2h e atividades assíncronas, pensando em um modelo de ensino híbrido. Desta forma, irá se estender durante toda a disciplina, sendo um espaço (presencial e virtual) coletivo de “produz aprendizagem” e convergência transmidiática, conforme salienta Buzato (2020):

Se os conceitos de convergência e produzagem estiverem bem claros para você, estará claro que os letramentos digitais do cotidiano que mais interessam para serem tecidos com os escolares são aqueles motivados pela afinidade e pelo afeto dos alunos, realizados coletivamente, misturando conteúdos “oficiais” com intervenções criativas e oportunizando a associação de competências e a fluidez nos papéis. Para que essas tessituras funcionem, é preciso criar espaços de “produz aprendizagem”, por assim dizer, em que o espírito da produzagem e sua dinâmica sejam tecidos com a instrução e o enquadramento crítico que geram a aprendizagem (BUZATO,2020).

Nessa perspectiva, a cada ‘encontro de produz aprendizagem’ os alunos serão conduzidos a atuarem de forma ativa de modo a criarem um ambiente de aprendizagem colaborativo e o mais próximo possível dos “universos transmidiáticos do seu tempo” em que todos os atores envolvidos no processo (professor e alunos), buscam construir aprendizagens significativas baseadas nessa nova “ecologia semiótico-cognitivo-cultural” (BUZATO, 2020).

Além disso, ao final de cada ‘encontro de produz aprendizagem’ bem como no processo de avaliação dessas vivências êmicas, iremos propor um **enquadramento crítico (análise)** onde os alunos serão capazes de se distanciar de todo processo para a construção de uma visão ética que possibilite um olhar crítico coletivo em direção a uma

atitude emancipatória enquanto sujeitos multiletrados, capazes de “identificar posições, interesses, pontos de vista e relações de poder nos artefatos (textos, programas, dispositivos) e enquadrá-los do ponto de vista da equidade social.” (BUZATO, 2020).

Por fim, pretendemos propor uma **prática transformada (aplicação)** onde os alunos deverão ser capazes de, em uma situação real ou simulada, “utilizar as habilidades e o conhecimento adquiridos de formas novas, diferentes das oferecidas na escola; atuar como designer, produzindo textos (multimodais) ou outros artefatos semióticos (inclusive programas, se for o caso) que têm efeitos no mundo real.” (BUZATO, 2020) No nosso caso, por serem alunos de informática pretendemos ao máximo explorar a criação de soluções tecnológicas que possam mitigar problemas do cotidiano artístico/cultural juvenil bem como da área de educação e música.

O trabalho com soluções tecnológicas tem influenciado constantemente nossa práxis pedagógica e oportunizado a inovação. Desde 2017 temos vivenciado experiências com multiletramentos em sala de aula com o uso de tecnologias digitais para o ensino de música, tendo desenvolvido inovações como o aparelho de iniciação rítmica musical (patente Nº BR1020170220788) que tem por finalidade orientar por meio de uma linguagem visual de sinais luminosos, emitidos por lâmpadas, como executar células rítmicas presentes em músicas e exercícios musicais ajudando no letramento musical de pessoas surdas e ouvintes. Além disso, foi criada uma aplicação móvel (Patente BR512019002027-8), capaz de controlar o aparelho e ajudar o professor na elaboração de exercícios musicais para pessoas surdas e ouvintes, utilizando uma linguagem visual de blocos coloridos que auxiliam na programação.

Considerações Finais

Esse artigo buscou apresentar um recorte do projeto de pesquisa de doutorado em educação que se encontra em andamento na Universidade Federal do Ceará. As discussões aqui apresentadas estão em processo de amadurecimento e construção do objeto de pesquisa, mas que precisam ser difundidas de modo a possibilitar o diálogo e a conexão com outros pesquisadores que já pesquisam sobre o tema a algum tempo ou estão iniciando o processo de imersão na temática.

Os desdobramentos dessa pesquisa, o percurso metodológico e os resultados definitivos ainda estão em aberto, pois trata-se de uma primeira imersão bibliográfica sobre o tema. Contudo, é possível compreender que os estudos dos multiletramentos

poderão contribuir bastante para reflexão sobre a educação musical e suas nuances multimodais tão presente na contemporaneidade. Até então, não tínhamos refletido de maneira direta sobre educação musical a partir desse prisma dos multiletramentos, ao longo dos estudos de doutoramento irão ganhar forma e contribuir de modo mais decisivo no campo da educação e da música.

O envolvimento constante com os adolescentes e jovens do ensino médio tem propiciado conexões bastante proveitosas com o ‘mundo transmidiático multiletrado’ juvenil, nos convidando a refletir sobre como criar diálogos pedagógicos-musicais com as produções desses jovens em cibercontextos informais e não-formais. Afinal, é pela participação em grupos e em relações com outros sujeitos que construímos nossa rede de significados e buscamos promover uma formação omnilateral que dialoga de forma crítica com os letramentos presentes nesses contextos.

Para o momento histórico de transformações tecnológicas, desafios e incertezas que vivemos, a capacidade de refletir sobre nossas ações em busca de construir uma práxis pedagógica que dialoga com os multiletramentos são qualidades essenciais para o professor de música seja qual for o seu contexto de atuação profissional. Por isso, partindo dessas inquietações e vivências com multiletramentos acreditamos nas possibilidades de intervenção nesse campo epistemológico, principalmente nas contribuições que poderá trazer esta pesquisa ao refletir sobre as práticas de multiletramentos juvenis transmidiático nas aulas de música.

Referências bibliográficas

BUZATO, Marcelo. Multiletramentos e informática na escola – Informática na Educação. Disponível em: <<https://educacao.ceie-br.org/multiletramentos/>>. Acesso em: 21 maio 2021.

BUZATO, Marcelo El Khouri. Letramentos em rede: textos, máquinas, sujeitos e saberes em translação. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 12, p. 783–810, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/j/rbla/a/YHNc9sD5NjPD3RVCpdzJwKx/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 2 ago. 2021.

BRASIL. INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE. (org.). Proposta de Trabalho das Disciplinas nos Cursos Técnicos de Nível Médio Integrado Regular e na modalidade EJA. In: Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (org.). Projeto Político e Pedagógico do IFRN. Natal: IFRN, 2012. p. 1-378. Disponível em: <https://portal.ifrn.edu.br/institucional/projeto-politico-pedagogico-1>. Acesso em: 02 ago. 2021.

DANTAS, A. C. da C.; COSTA, N. M. de L. (ORG.). **Projeto Político Pedagógico do IFRN: uma construção coletiva: documento base**. Natal: IFRN editora, 2012.

LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, v. 49, p. 455–479, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/j/tla/a/pBy7nwSdz6nNy98ZMT9Ddfs/?lang=pt>>. Acesso em: 2 ago. 2021.

MILLS, Kathy Ann. A Review of the “Digital Turn” in the New Literacy Studies. *Review of Educational Research*, v. 80, n. 2, p. 246–271, 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.3102/0034654310364401>>. Acesso em: 2 ago. 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001

PALFREY, J. U. GASSER. **Nascidos na Era Digital: Entendendo a Primeira Geração de Nativos Digitais**. Edição: 1 ed. Porto Alegre: Penso, 2011