

Apresentação

Ana Elisa Ribeiro, Júlio Araújo e Raquel Recuero

Desde 2013, vimos pensando em reunir, em um número da revista *Linguagem & Ensino (RLE)*, um sumário da discussão atual sobre linguagem, tecnologia e sociedade. Esse foi o mote que nos levou a propor um dossiê sobre o tema com artigos submetidos ao periódico. Em 2014, conseguimos executar nosso projeto e trazemos à luz este número especial, que contou com dezenas de submissões, um longo processo de avaliação e seleção, muitos debates sobre a pertinência ao tema geral e à pesquisa na área.

O primeiro objetivo deste número é aquele de agregar pesquisas em um tom mais amplo, não apenas aquelas mais tradicionalmente ligadas às questões de tecnologia dentro da Linguística e da Linguística Aplicada. O segundo objetivo é servir como referência para novas pesquisas, a partir do que já está sendo constituído (e que muitas vezes não é muito conhecido) na área da Linguística com os meios digitais como objetos.

Neste número temático, buscamos fazer uma divisão que contemplasse, ao menos parcialmente, os diversos focos e temáticas que aparecem hoje nos trabalhos brasileiros.

Assim, na primeira parte, trouxemos artigos onde há uma discussão sobre o que significa estar conectado na web (seja nas redes sociais ou em outros ambientes). As questões centrais estão constituídas em torno das representações, das informações e dos discursos nos ambientes digitais. O primeiro artigo é “O estudo de caso nas pesquisas de e-gov: a relevância de um olhar qualitativo na pesquisa em Linguagens e Tecnologias”, de autoria de Junot de Oliveira Maia (Universidade Estadual de Campinas - Unicamp) que busca destacar o Estudo de Caso como metodologia produtiva para pesquisas sobre letramentos digitais. Neste trabalho, o autor ilustra “a interação de usuários de pouco contato com letramentos escolares e digitais com site específico de governo eletrônico (e-gov) do Brasil, o site do Sistema Único

de Saúde (SUS)”. O caso permite refletir sobre a maneira como dois mediadores, de diferentes perfis, constroem diferentes interações a partir do uso de andaimes de demonstração para realização de tarefas específicas no site. A seguir, está o artigo de Taiane Volcan (Universidade Católica de Pelotas) que foca a questão do humor nas fanpages do Facebook. O artigo ilustra a amplitude da discussão das formas de comunicação e construção de discursos mediados por computador. Aqui, a publicação de um meme pela página Notícias do Senado no Facebook é considerada uma legitimação do discurso humorístico, concluindo-se pela popularização e a legitimação do uso do humor como forma de comunicação na rede social. Em seguida, apresenta-se o debate sobre “Consumo, entretenimento e gamification: breve discussão sobre a comunicação no aplicativo Foursquare”, de autoria de Gisela G. S. Castro (Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM), Tatiana Amendola Sanches (Universidade Estadual de Campinas - Unicamp) e Vicente Martin Mastrocola (Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM), em que estão em foco as relações entre comunicação, consumo, tecnologia e entretenimento, no exame do aplicativo Foursquare e seus elementos lúdicos. Considerando “gamification” um termo recorrente na mídia especializada, discute-se como algumas marcas, produtos e serviços utilizam dinâmicas de entretenimento, sobretudo linguagens lúdicas dos games, em suas estratégias publicitárias. “Corpos em campo: performance, visibilidade e impermeabilidade na apresentação do self de jogadores de futebol no Instagram”, de Rafael Rodrigues da Costa e Sayonara Melo Costa (Universidade Federal do Ceará - UFC), altera a angulação das pesquisas em linguagem, tecnologia e sociedade, trazendo à tona um estudo sobre a apresentação de si em redes sociais da internet.

Finalmente, ainda nesta parte, são discutidas as questões discutidas se baseiam no letramento digital e em práticas de interação em espaços virtuais. Já no artigo de Messias Dieb, Júlio Araújo e Jamille Lima Vasconcelos (Universidade Federal do Ceará - UFC), intitulado “A representação social de professor em fanpages do Facebook”, os autores analisam a representação social de professor compartilhada nas fanpages “Professor dá

Depressão” e “Profissão Professor”, no Facebook. Os resultados mostram que o professor é representado por um sujeito “escravizado pelo trabalho”, já que a sociedade o enxerga como alguém que trabalha exaustivamente, ganha pouco em relação ao que trabalha e, por isso, é um sujeito oprimido e mal sucedido na vida.

Na segunda parte, está um grupo de trabalhos cujo objeto está mais direcionado ao ensino e as práticas de sala de aula. O grupo de artigos explora as possibilidades pedagógicas das ferramentas digitais para o ensino, ajustando a lente para as peculiaridades da tecnologia. O artigo de Ana Elisa Ribeiro, do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais - CEFET-MG, intitulado “Questões e controvérsias sobre uma experiência de curso via Facebook” faz discussão ponderada sobre as (im)possibilidades dos usos de redes sociais no ensino. Neste caso, o Facebook é o ambiente de uma pesquisa realizada com estudantes de pós-graduação lato sensu (especialização), que discutem os padrões interacionais dos grupos fechados com uma função de sala de aula. O artigo a seguir, de Carla V. Coscarelli (Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG) e Julie Coiro (School of Education, University of Rhode Island) intitulado “Reading multiple sources online” é resultado de uma pesquisa feita nos Estados Unidos, na qual se discute “os componentes da leitura on-line e como promover habilidades e estratégias que ela requer do leitor contemporâneo”. As autoras defendem que a leitura em ambientes digitais e a leitura do impresso não devem ser vistas como atividades polarizadas, ou antagônicas, mas como um conjunto de práticas complementares. Ao cabo, a relação com a escola é feita, neste texto, porque as autoras creem que resultados como os encontrados possam ajudar o professor que forma leitores. A seguir, temos o trabalho de Gustavo Audi (Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ) que, no texto “Letramento em games: o aprendizado na utilização de novos meios”, estuda a dinâmica de aprendizado de uma nova mídia e seus impactos no corpo, especificamente relacionados ao letramento em jogos eletrônicos. No próximo artigo, de Lorena e e Janaína, denominado “A ferramenta *VoiceThread* em uma abordagem híbrida: o desenvolvimento da produção oral de

aprendizes de inglês como L2", de Lorena de Souza e Janaína Weissheimer, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), há uma discussão sobre como a ferramenta VoiceThread, que permite a criação de apresentações orais, pode impactar na produção oral. O próximo artigo, "Escrita digital colaborativa a partir da tecnologia wiki", de autoria de Luciene S. Santos Bomfim e Adair Vieira Gonçalves (Universidade Federal da Grande Dourados - UFGD), tem como objetivo "discutir aspectos relacionados à produção hipertextual colaborativa, utilizando a tecnologia wiki". A pesquisa foi feita com estudantes do ensino médio e se localiza no campo da Linguística Aplicada, tendo como base a discussão sobre letramento digital e colaboração em ambiente digital.

Finalmente, este último grupo faz avaliações dos usos das tecnologias. O trabalho da Nukácia faz a transição entre o universo pedagógico (webaula) para outros domínios discursivos como jornalístico (infográfico), da colaboração em plataformas como wiki e o literário. Nesta parte, o primeiro artigo, de Nukácia Araújo e Débora Hissa, da Universidade Estadual do Ceará (UECE), trata do "Processo de escrita de uma webaula: proposta de classificação das etapas da produção textual". Já em "Análise de discurso multimodal: o uso de topologias em infográfico digital do New York Times", Francis Arthuso Paiva (Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG), analisa em que medida o produtor de um premiado infográfico digital do jornal The New York Times errou na articulação das topologias a outros modos no discurso multimodal que pretendeu construir. A metodologia aplicada na análise foi inspirada em trabalhos de Kress e van Leeuwen (2001). Em seguida, "Validação discursiva da informação", de Marcio Gonçalves (Instituto Brasileiro de Informação e Tecnologia - IBICT) e Clóvis Ricardo Montenegro de Lima (Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ), traz uma discussão sobre a dinâmica de validação da informação na Wikipédia, descrevendo a cultura colaborativa nesse ambiente, identificando verbetes construídos discursivamente e descrevendo como a web é considerada um espaço de produção de sentido por meio de discurso argumentativo. O último artigo, "A estética da hibridação e a literatura gerada por computadores:

um estudo do software Alexandrins au greffoir”, de Vinícius Carvalho Pereira (Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT), continua no universo da cibercultura, trazendo a “imbricação entre tecnologia e arte”, considerando que “a técnica deixa de ser instrumento para concepção da obra e se torna, ela também parte da obra”. Essa “hibridação”, segundo o autor, é o mote estético do software gerador de poemas Alexandrins au greffoir. São colocados em discussão os processos de escrita e leitura no universo da literatura gerada por computadores.

Por fim, trazemos a resenha do professor Luiz Fernando Gomes (Unicamp/UFAL) sobre o livro *Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet*, de Julian Assange [et all], em tradução de Cristina Yamagami, publicado em 2012, pela Boitempo.

Boa leitura!

