

# **CONTRIBUIÇÕES DA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL PARA A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO A PARTIR DA INTERAÇÃO DOS SUJEITOS COM AS PRODUÇÕES CULTURAIS MULTIMÍDIA**

Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro – UFJF

Maria Teresa de Assunção Freitas – UFJF

## **Apresentação do problema**

Compreender como as produções culturais criadas pelo homem, a partir das novas tecnologias digitais de comunicação e informação (TDICs), podem contribuir para a construção do conhecimento é a principal questão que permeará o desenvolvimento teórico deste artigo. Quando falamos em produções culturais, estamos nos referindo a produções multimídia ou audiovisuais, podendo incluir o cinema, as animações, os jogos digitais ou narrativas em ambientes virtuais, que apresentam em seus conteúdos uma linguagem multimídia, que utiliza recursos verbais, sonoros e visuais para transmitir uma mensagem. A perspectiva teórica adotada se baseará na constituição social dos processos psíquicos, defendida por Lev Semenovich Vigotski, um dos maiores pensadores da psicologia no século XX.

Para pensar nessas produções culturais sob o olhar da perspectiva histórico-cultural vigotskiana, é necessário compreender a ideia de cultura que permeia a obra do autor. De acordo com Pino, Vigotski afirma que “cultura é o produto, ao mesmo tempo, da vida social e da atividade social do homem” (VIGOTSKI, 1997, p. 106 apud PINO, 2005, p. 88), mas não desenvolve esse pensamento. Com base em Vigotski, Pino (2005) considera que o conceito de cultura engloba uma multiplicidade de produções humanas com dois componentes em comum: a materialidade e a significação. Dessa forma, compreendemos que as produções culturais que aqui pretendemos estudar podem assim ser entendidas, pois se constituem como resultado da ação física do homem sobre a matéria, a fim de produzir e veicular uma significação.

Ao questionar como tais produções culturais podem desencadear a formação de novos conhecimentos, um dos pressupostos norteadores deste estudo será o conceito de mediação semiótica, que para ser entendido suscita um percurso teórico por outras categorias teóricas chave da perspectiva histórico-cultural vigotskiana. Por mediação semiótica, em linhas gerais, entendemos o uso dos sistemas de signos para comunicar experiências e produzir conhecimento. No entanto, para compreender como se dá esse

processo de transmissão e apreensão de novas ideias, precisaremos abordar os processos de internalização de conceitos a partir do contato com os signos. Além disso, também pretendemos discutir teoricamente se é possível verificar a constituição de Zonas Proximais de Desenvolvimento (ZPDs) entre tais produções culturais e os sujeitos que as utilizam, sejam espectadores, jogadores ou usuários interagindo em plataformas multimídia. Por fim, vamos dissertar sobre as possibilidades de construção de conhecimento mediado pela linguagem desses artefatos culturais a que nos referimos.

### **Mediação semiótica**

O termo semiótica é entendido por Charles S. Peirce (1990) como a ciência mais geral dos signos e se difere da semiologia com bases na tradição linguística estruturalista de Ferdinand Saussure, que tentava estabelecer a partir da língua um padrão de características para todos os sistemas sígnicos. Dessa forma, o uso do termo semiótica vem prevalecendo entre diversos autores. Umberto Eco (1991) define essa ciência semiótica como doutrina dos signos, e Tzvetan Todorov (1996) identifica dois componentes elementares que diferem a teoria semiótica da semiologia: a ampliação do conceito de signo para além do sistema linguístico; e o objetivo de transmitir conhecimento por meio de um discurso.

Estudioso da psicologia vigotskiana, Pino (2005) considera que, para Vigotski, a questão semiótica se constitui como uma espécie de núcleo central em torno do qual as ideias do autor tomam corpo e se integram de uma forma coerente, quaisquer que sejam os temas tratados. Mesmo não utilizando o termo semiótica em suas obras, Pino defende que Vigotski, ao falar de mediação simbólica, conceitualmente se aproxima mais das definições de Peirce, já que ambos consideram a natureza dinâmica e mutável dos signos. A diferença é que para Vigotski, dada a ênfase no caráter psicológico, o desenvolvimento dos signos se dá pela maturação cognitiva dos seres humanos, e para Peirce, que enfatiza a lógica, a evolução se dá através da contínua geração de interpretantes na mente do intérprete.

Segundo Peirce (1972), o signo é o que representa algo para alguém, sendo que este algo seria o objeto, mas não o objeto como um todo, já que o signo não é capaz de carregar em si toda a dinamicidade do objeto, apenas uma parte deste. Para o autor, o processo de representar um objeto para alguém, gera na mente do intérprete um outro signo, denominado por ele de interpretante. Este se constitui como um signo mais

desenvolvido que o primeiro, formulado a partir de um processo de combinações da representação sógnica com as experiências anteriores vivenciadas pelo intérprete, ou seja, sua "bagagem" sócio, histórica e cultural.

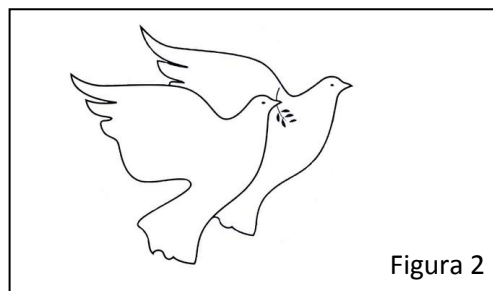
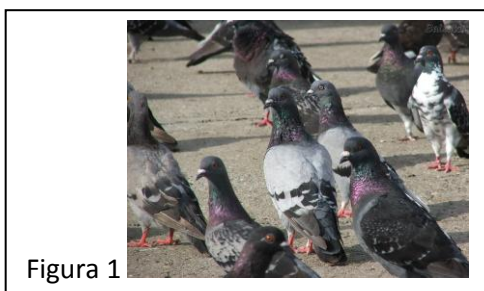
O conceito peirceano de interpretante, como um correlato do signo que durante o processo de interpretação é acrescido das inferências sociais, culturais e psicológicas, dialoga com o que postula Vigotski sobre o processo de desenvolvimento cognitivo, que se dá de forma articulada com o contexto sócio-cultural. Mesmo considerando diferentes origens para o processo semiótico (Vigotski centrado no aspecto social e Peirce, no aspecto lógico e fenomenológico da construção das representações), os dois autores convergem ao entender a atividade dos signos como um “processo de transposição do mundo da experiência externa, para um mundo mental, uma realidade refletida deste mundo externo na mente do indivíduo” (CORREIA, 2009, p.103).

Segundo Pino (2005), o interesse de Vigotski pela semiótica vem da “necessidade de encontrar uma explicação para a natureza social e cultural das funções mentais superiores” (2005, p. 134). Isso porque para o autor, os signos e as palavras se constituem como um meio de contato social com as pessoas, que envolve as funções cognitivas e comunicativas da linguagem. Ele afirma, inclusive, que para as crianças, essas funções são as bases de “uma forma nova e superior de atividades”, o que as distingue dos animais. (VIGOTSKI, 2007, p. 18).

Enquanto para os animais, a sobrevivência no mundo se dá a partir da interpretação sinalética de pistas, marcas e indícios que remetem aos objetos em uma relação natural e fixa; somente o homem possui a capacidade de estabelecer relações artificiais e variáveis entre signos e objetos. Para Vigotski, os signos podem ser utilizados em sua função indexical, para indicar ou mostrar um objeto, supondo sua presença física e visando-o na sua individualidade, ou em sua função simbólica, representando o objeto e visando sua generalidade. Nesse caso, implica a ausência do objeto, que se faz presente através do signo, atuando como seu representante (Pino, 2000).

Buscando um exemplo no campo das produções culturais, podemos citar as diferenças representativas entre a foto de uma pomba (Figura 1) e o desenho estilizado do mesmo tipo de animal (Figura 2). Como a foto possui mais características do objeto físico, tende a representar aquela pomba individualmente, um animal que suja as ruas e até transmite doenças (função indexical). Enquanto no caso da ilustração, a ausência de

características físicas pode levar à generalização e funcionar como símbolo, transmitindo a ideia de paz ou de uma representação do Espírito Santo, de acordo com o repertório na mente do intérprete (função simbólica).



As duas imagens podem ser consideradas como instrumentos simbólicos ou signos, pois ambas foram criadas pelo homem, por meio de ferramentas ou instrumentos técnicos (câmera fotográfica, lápis e papel) e possuem diferentes campos de significações. Ao entrar em contato com esses signos e tentar interpretá-los, o sujeito desencadeia seus processos intersíquicos (partilhado entre pessoas) e intrapsíquicos (internalizados na mente) a fim de construir uma informação ou conhecimento que o contexto em que tais imagens estejam inseridas tenha a intenção de passar.

Trata-se de um exemplo simples, mas que mais adiante pode nos ajudar a entender como se dá a mediação semiótica a partir do contato com produções culturais multimídia mais complexas, como as que nos referimos no início deste texto (cinema, animações gráficas, jogos digitais e ambientes virtuais de simulação). Por ora, passemos a dissertar sobre como se dão as relações entre instrumentos, signos e funções mentais superiores no desenvolvimento de tais processos, de acordo com teoria histórico-cultural de Lev Semenovitch Vigotski.

### **Instrumentos, signos e processos de internalização**

Fundamentado no materialismo histórico e dialético, Vigotski faz uma analogia entre a função que o instrumento técnico desempenha na teoria do trabalho social de Marx e Engels e a função do signo como mediador das relações psicológicas dos homens entre si. Segundo ele, “o signo age como um instrumento da atividade psicológica de maneira análoga ao papel de um instrumento no trabalho.” (2007, p. 52) Afinal, tanto o signo como o instrumento possuem uma função mediadora, mas se diferem quanto à maneira com que orientam o comportamento humano. Então, da mesma forma com que o homem usa o instrumento técnico para modificar a natureza e

suas relações externas com o mundo, utiliza-se também dos signos (ou instrumentos simbólicos) para modificar internamente suas próprias atividades mentais e sociais.

Em outras palavras, para Vigotski, o instrumento (ou ferramenta técnica) é orientado externamente, utilizado como um “condutor da influência humana sobre o objeto da atividade”, ou seja, é dirigido “para o controle e domínio da natureza”. O signo, por outro lado, “constitui um meio da atividade interna dirigido para o controle do próprio indivíduo”. No entanto, “o controle da natureza e o controle do comportamento humano estão mutuamente ligados, assim como a alteração provocada pelo homem sobre a natureza altera a própria natureza do homem”. (2007, p. 55). Para o autor, o uso de signos é uma das características que diferencia os homens dos animais e é por meio dessa utilização que se desenvolvem as funções mentais superiores.

Portanto, instrumentos e signos são para Vigotski os dois tipos de mediadores utilizados para regular nossas ações. Por um lado, os instrumentos ou ferramentas técnicas conferem à atividade humana sua especificidade criadora, revelando o nível de desenvolvimento cultural do homem. Por outro, os signos ou instrumentos simbólicos atuam como mediadores na formação da consciência, como elementos usados para transformar as funções mentais elementares (naturais e biológicas, que dependem apenas de estruturas orgânicas, como os atos reflexos e a atenção involuntária) em funções mentais superiores (de origem sociocultural, tais como memória, imaginação, pensamento e linguagem, etc.).

Com base em suas pesquisas teóricas e empíricas, Vigotski defende que, desde o nascimento e ao longo de seus primeiros meses e anos de vida, a criança se desenvolve a partir de suas relações com a sociedade e com o meio. E é a partir dessas relações que a criança utiliza suas funções mentais biológicas ou elementares para construir suas funções mentais superiores, especificamente humanas. Tal constatação leva o autor a dizer, inclusive, que na história do homem há um duplo nascimento: o biológico e o cultural.

No entanto, ele argumenta que essas relações entre o biológico e o cultural não se dão de forma direta, mas dependem de uma mediação que se processa via um outro sujeito, via instrumentos e via signos. Portanto, todo o desenvolvimento humano, que torna o sujeito capaz de interpretar informações, construir conhecimento, aprender e se desenvolver, se dá a partir da mediação instrumental e simbólica permitindo o entrelaçamento entre suas funções biológicas e o meio sócio, histórico e cultural em que está inserido.

Segundo Vigotski, mesmo se constituindo de formas diferentes, os usos de instrumentos e signos estão mutuamente ligados no desenvolvimento cultural da criança e dependem de três condições. A primeira é a função mediadora que os caracteriza. A segunda é a diferença entre a forma com que orientam comportamento humano: o instrumento externamente e o signo internamente, como vimos. E a terceira condição é a ligação real de seus desenvolvimentos na filogênese e na ontogênese.

O controle da natureza e o controle do comportamento estão mutuamente ligados, assim como a alteração provocada pelo homem sobre a natureza altera a própria natureza do homem. Na filogênese, podemos reconstruir uma ligação através de evidências documentais fragmentadas, porém, convincentes, enquanto na ontogênese podemos traçá-la experimentalmente. (VIGOTSKI, 2007, p. 55)

Na maior parte de sua obra, Vigotski se refere ao desenvolvimento infantil, mas abre margens para que façamos analogias com as formas de aprendizagem e internalização de conceitos ao longo da vida. Isso porque ele afirma que o desenvolvimento não “se dá em círculo, mas em espiral, passando por um mesmo ponto a cada nova revolução, enquanto avança para um nível superior” (2007, p. 56). Ou seja, o ser humano está sempre apto a aprender e a se desenvolver a partir de interações com o outro, com instrumentos e com signos, fazendo relações com seu repertório pessoal. Ele se volta a um ponto anterior, buscando referências em sua memória e em seu convívio social, para então avançar construindo novos processos cognitivos.

Ao falar do desenvolvimento dos conceitos científicos, Vigotski afirma que “em qualquer idade, um conceito expresso por uma palavra representa uma generalização” (2009, p. 246), ressaltando que tais conceitos estão sempre sujeitos a mudanças, pois evoluem, assim como acontece com o significado das palavras em diferentes épocas ou contextos culturais. Retomando a ideia do desenvolvimento em espiral, o autor defende que “a apreensão do sistema de conhecimentos científicos pressupõe um tecido conceitual já amplamente elaborado e desenvolvido por meio da atividade espontânea do pensamento infantil” (2009, p. 269).

Dessa forma, temos que os conceitos espontâneos, que são aqueles formados a partir de situações concretas vividas no cotidiano, sofrem influência dos científicos mais elaborados, devido ao constante processo de interação entre ambos. Ou seja, os conceitos científicos superiores, surgem a partir de generalizações elementares inferiores pré-existentes (conceitos espontâneos), não podendo ser inseridos de fora na consciência da criança. Demandam um processo de internalização, que vai depender da mediação semiótica com signos e instrumentos.

O termo internalização, para o autor, consiste na reconstrução interna de uma operação externa, gerando uma série de transformações, como o desenvolvimento da inteligência prática, da atenção voluntária, da memória e a construção de conhecimentos. Por meio da internalização, “um processo interpessoal é transformado num processo intrapessoal” (2007, p. 57), passando do nível social para o individual. No entanto, ele afirma que essa transformação resulta de uma série de eventos, pois muitas vezes antes de internalizar-se definitivamente, o processo “continua a existir e a mudar, como uma forma externa de atividade por um longo período de tempo” (2007, p. 58). Para Vigotski, portanto, “a internalização das atividades socialmente enraizadas e historicamente desenvolvidas constitui o aspecto característico da psicologia humana” (2007, p. 58), que diferencia os homens dos animais.

Correia (2009) afirma que para Vigotski, os conceitos de mediação e internalização são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, que se dá em um movimento dialético entre os signos e o universo sociocultural dos indivíduos, e entre os signos e a mente interpretadora. Ele, então, considera que a “internalização” vai depender da “mediação” para incorporar a experiência apreendida.

Assim, este processo de “internalização” pode ser entendido como um processo semiótico, na medida em que, no decorrer deste processo, o mundo sócio-cultural é apreendido com o objetivo de gerar significados como ordenadores do processo de interpretação (CORREIA, 2009, p.104).

Vigotski propõe o conceito de Zona Proximal de Desenvolvimento (ZPD), que compreende a distância entre os níveis de desenvolvimento real e potencial. O desenvolvimento real acontece quando o sujeito se encontra apto a resolver por conta própria problemas ou situações enfrentadas, e o desenvolvimento potencial é determinado pela capacidade do sujeito em resolver problemas com o auxílio do outro. O conceito de ZPD pode explicar o movimento de internalização de processos externos que levam ao desenvolvimento cognitivo. Dessa forma, ao interagir com um outro mais experiente, o sujeito teria seu desenvolvimento real potencializado devido às possibilidades de trocas interpessoais. O autor considera que, a partir do entendimento da ZPD, a psicologia passa a considerar não apenas os processos de maturação já completados, mas também os que estão em formação mediante a interação com o outro.

No entanto, é preciso deixar claro que essa ideia de que o par mais experiente é visto como o mediador entre a passagem do nível de desenvolvimento potencial para o real não pode ser entendida, assim, de forma tão simplista. Afinal, na própria concepção de internalização, Vigotski abre margens à existência de conflitos e

tensões. Afinal, como afirma Santos, "o desenvolvimento e aprendizado dos participantes se concretizam em ZPDs em que o status de mais experiente não está fixado em um participante, mas no processo coletivo de produção do conhecimento mediado pela linguagem" (2010, p. 42).

Diante dessa constatação, questionamos se seria possível falar da existência de uma Zona Proximal de Desenvolvimento entre criadores e expectadores, mediada por uma produção cultural, como um filme, um livro ou um jogo, por exemplo. Assim, o criador, produtor ou desenvolvedor do artefato cultural (filme, livro, jogo) seria visto como o sujeito ou participante do processo de interação que oferece uma experiência nova ao expectador, leitor, jogador, por meio de uma linguagem, um discurso que pode ser verbal, sonoro ou visual. Afinal, este sujeito criador desenvolve suas produções com base em suas experiências de mundo, em seus saberes e sua imaginação. E mesmo sem interagir diretamente com este outro, o expectador, leitor, usuário, jogador pode compartilhar dessas experiências por meio do produto cultural a que tem acesso. A partir dessa forma de interação, seria possível construir saberes e conhecimentos formais, apreender conceitos e gerar desenvolvimento e aprendizagem? Para tentar responder a essas questões, seguimos nosso percurso teórico acerca dos conceitos de linguagem e produção de conhecimento.

### **Mediação via linguagem e construção de conhecimento**

Um dos pontos mais importantes da teoria vigotskiana é a afirmação de que a inserção na cultura se dá pela interação com o outro via linguagem. Afinal, é a partir da aquisição da linguagem (cujo conceito engloba fala, discurso, linguagem, conversa, capacidade de falar – termos que podem ser utilizados para a tradução da palavra russa *riétch* originalmente utilizada pelo autor<sup>1</sup>) que a criança começa a se desenvolver e a processar suas funções mentais superiores. Ele afirma que a língua se constitui como um sistema organizador do pensamento.

Para Vigotski (2009), a unidade básica da linguagem é a palavra, assim como o átomo se constitui como a unidade da matéria. No entanto, ele defende o predomínio do sentido sobre o significado da palavra. Para ele, sentido é a soma dos eventos psicológicos que a palavra evoca na consciência, enquanto o significado é uma

---

<sup>1</sup> Informação extraída do Prólogo do tradutor em "A construção do pensamento e da linguagem" (VIGOTSKI, 2009).



construção social, de origem convencional (ou sócio histórica) e de natureza relativamente estável. O sentido possui zonas de estabilidade variável, sendo o significado sua zona mais estável e precisa. A função significativa do significado varia em razão da contextualização. No entanto, Vigotski não desenvolve a noção de contexto, o que nos leva a buscar referências em outros autores. Para entender tal aspecto, Pino recorre a Bakhtin, segundo o qual “a palavra está sempre carregada de um conteúdo ou de um sentido ideológico e vivencial” (BAKHTIN, 1988, p. 95 apud PINO, 2000, p. 39). Ainda baseado neste autor, Pino afirma que:

A significação real (sentido) de um enunciado está determinada pela interação de vozes ou perspectivas ideológicas múltiplas, representações de diferentes posições sociais na estrutura da sociedade. Por isso todo discurso é ideológico e polêmico. (...) Isso quer dizer que o discurso ou interlocução é um processo de produção social de significação, e a língua, o instrumento dessa produção. (PINO, 2000, p. 39)

Dessa forma, entendemos que as produções culturais multimídia, como o cinema e os jogos digitais, constituem-se ao mesmo tempo como instrumentos materiais e simbólicos, por serem suportes físicos para a linguagem e carregarem em si um campo de significação. Afinal o objetivo de tais produções é sempre transmitir uma mensagem, utilizando-se da linguagem para transmitir um significado. Significado este que é sempre embebido do contexto em que a mensagem foi produzida, sabendo que a recepção e apreensão da mensagem também vão depender do contexto histórico-cultural em que os sujeitos estiverem inseridos.

Aqui fazemos uma analogia à compreensão de Freitas (2010), que entende o computador e a internet como objetos culturais contemporâneos que se constituem ao mesmo tempo como instrumentos materiais e simbólicos. A autora explica que o computador é um objeto físico (*hardware*), mas que possui uma dimensão simbólica, pois seu funcionamento depende do *software*, ou seja, da parte lógica desenvolvida por meio de símbolos. E afirma que em seus usos ocorrem os três tipos de mediação: a do computador enquanto máquina que se constitui como instrumento ou ferramenta material; a mediação semiótica por meio da linguagem; e a mediação com os sujeitos interagentes.

Computador e internet introduzem uma forma de interação com as informações, com o conhecimento e com as outras pessoas, totalmente nova, diferente da que acontece em outros meios como a máquina de escrever ou o retroprojetor, por exemplo. No uso do computador e da internet a ação do sujeito se faz de forma interativa e enquanto lê/escreve, novos fatores intelectuais são acionados: a memória (na organização de bases de dados, hiperdocumentos, organização de arquivos); a imaginação (pelas simulações); a percepção (a partir das realidades virtuais, telepresença). (...)

Trata-se de uma nova modalidade comunicacional absolutamente diferente possibilitada pelo digital: a interatividade. (FREITAS, 2010, p. 62)

Freitas (2010) argumenta que computador e internet são de fato mediadores do conhecimento, por permitirem acesso a uma infinidade de informações, possibilitando novas formas de aprendizagem a partir da interatividade. Ela defende o papel do professor na aprendizagem colaborativa, atuando na Zona Proximal de Desenvolvimento, a fim de provocar avanços na construção de conhecimento que não ocorreriam espontaneamente. No entanto, questionamos se é possível extrapolar esse conceito de interatividade, que a princípio leva à ideia de uma relação entre sujeitos, mesmo que mediada por signos. Afinal, acreditamos que a construção de conhecimento via linguagem pode se dar a partir de produções culturais, sem a necessidade de interação direta com outro sujeito, que se faz presente através de sua produção intelectual. Isso, porque defendemos ser possível apreender as experiências do outro (o criador, produtor, autor) por meio da interação com o conteúdo veiculado por esses artefatos culturais.

Retomando conceitos da semiótica peirceana, temos que quanto mais elementos do objeto puderem ser carregados pelo signo, mais próximo desse objeto real será o interpretante gerado na mente do sujeito. Assim, inferimos que quanto mais recursos multicódigos (como imagens, sons, movimentos capturados por filmadoras ou criados por computação gráfica) a produção cultural trouxer, com elementos bem interligados a fim de produzir um discurso, mais propícia será a construção do conhecimento.

Vale lembrar que para Peirce, o objeto pode se referir tanto ao “Objeto Imediato, que é o Objeto tal como o próprio Signo o representa, e cujo Ser depende assim de sua representação no Signo”, quanto ao objeto dinâmico, “que é a Realidade que, de alguma forma, realiza a atribuição do Signo à sua Representação” (PEIRCE apud SANTAELLA, 2000, p. 39). Nessa relação, o signo é determinado pelo objeto dinâmico e também o “cria” na figura de um objeto imediato, já de natureza sgnica (SANTAELLA, 2000, p. 40). O que significa que nessas produções culturais a que nos referimos anteriormente, a realidade dos conceitos e saberes a serem transmitidos depende da mediação sgnica dessas representações.

Não caberá nesse artigo uma pesquisa de campo acerca das potencialidades de determinada produção cultural para a construção do conhecimento. Apenas abrimos a discussão para incursões posteriores, defendendo a linguagem multimídia dessas

produções, propiciada pelas novas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDCIs), como forma de favorecer a construção do conhecimento, a internalização de conceitos e até mesmo mudanças comportamentais, com a aprendizagem e o desenvolvimento de funções mentais superiores.

No entanto, não podemos deixar de explicitar nosso entendimento de que para que haja construção de conhecimento é preciso levar em conta o conteúdo, ou seja, a mensagem, o conceito, que tais produções culturais carregam em si e desejam transmitir. Pois, como afirma Pino (2003), apesar da estreita afinidade entre os termos informação e conhecimento, estes não se tratam de sinônimos.

Se o acesso à informação é condição da aquisição de conhecimento e se a informação constitui já uma primeira forma de conhecimento, é porém insuficiente para fazer de alguém um ser pensante. A informação, para tornar-se conhecimento, deve ser previamente processada pelo indivíduo, ou seja, interpretada para descobrir sua significação; assim, saber que existem buracos negros no universo não é suficiente para saber o que eles são. (PINO, 2003, p. 285).

Mesmo considerando que as TDICs ampliam as possibilidades para a construção de conhecimento, consideramos necessário investigar que possibilidades são essas, quais as intenções comunicativas dos produtores, como essas informações são processadas pelos sujeitos interagentes. Em um próximo trabalho, com o suporte da perspectiva histórico-cultural, pretendemos aprofundar os conceitos de aprendizagem, desenvolvimento, construção de conhecimento e mediação semiótica na relação dos sujeitos com os instrumentos culturais da contemporaneidade como cinema, jogos digitais e outras narrativas que utilizem linguagem multimídia em ambientes virtuais.

## **Referências bibliográficas**

CORREIA, Cláudio Manoel de Carvalho. Revendo os parâmetros da imutabilidade do signo: Observações sobre as teorias do signo de Peirce e Vygotsky, e sua relevância para os estudos cognitivos. In: SANTAELLA; GUIMARÃES; PFUTZENREUTER; BORGES; CHIACHIRI (Orgs). **Caderno da 12ª Jornada Peirceana**. Publicado em agosto de 2009, p. 97-109. Disponível em <<http://www.pucsp.br/pos/tidd/ciep>>. Acessado em outubro de 2012.

ECO, Umberto. **Semiótica e filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

FREITAS, M. T. A. **A perspectiva vigotskiana e as tecnologias**. Educação: História da pedagogia 2 – Lev Vigotski. São Paulo, Editora Segmento, p. 58-67, ago. 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.

PINO, A O conceito de mediação semiótica em Vygotsky e seu papel na explicação do psiquismo humano. In: **Pensamento e Linguagem**, Cadernos Cedes, n. 24, 3 ed., Campinas, 2000, p.38-51.

\_\_\_\_\_. **Técnica e semiótica na era da informática**. Contrapontos - volume 3 - n. 2 - p. 283-296 - Itajaí, mai./ago. 2003. Disponível em <[www6.univali.br/seer/index.php/rc/article/download/725/574](http://www6.univali.br/seer/index.php/rc/article/download/725/574)>. Acessado em outubro de 2012.

\_\_\_\_\_. **As marcas do humano: Às origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski**. São Paulo: Cortez, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

SANTOS, Ilka Schapper. **O Fluxo do Significado do Brincar na Cadeia Criativa: argumentação e formação de pesquisadores e educadores**, 2010. 237 p. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.

TODOROV, Tzvetan. **Teorias do símbolo**. São Paulo: Papyrus, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. **A construção do pensamento e da linguagem**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.