

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB  
MESTRADO EM EDUCAÇÃO, CULTURA E TERRITÓRIOS  
SEMIÁRIDOS – PPGESA**

**KÉSIA ARAÚJO DA SILVA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ELETRÔNICAS: A LINGUAGEM HÍBRIDA COMO  
AGENTE DE LETRAMENTO MUDIÁTICO NO VALE DO SÃO FRANCISCO**

**JUAZEIRO-BA  
2017**

**KÉSIA ARAÚJO DA SILVA**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ELETRÔNICAS: A LINGUAGEM HÍBRIDA COMO AGENTE DE LETRAMENTO MIDIÁTICO NO VALE DO SÃO FRANCISCO.**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação – Scricto Sensu – Mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos.

Área de concentração – Educação, Cultura e Contextualidade.

**ORIENTADOR: PROFESSOR DOUTOR LUIZ ADOLFO DE PAIVA ANDRADE**

**JUAZEIRO-BA  
2017**

## **FICHA CATALOGRÁFICA**

---

Silva, Késia Araújo da

S586h Histórias em quadrinhos eletrônicas: a linguagem híbrida dos quadrinhos como agente de letra-mento midiático no Vale do São Francisco. / Késia Araújo da Silva. -- Juazeiro, 2018.141 p. il.

Orientador: Luiz Adolfo de Paiva Andrade

Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas.

PPGESA. Campos III. 2018.

### **Bibliografia**

1. Histórias em quadrinhos 2. Letramento digital 3. São Francisco, Rio, Vale I. Andrade. Luiz Adolfo de Paiva II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas

---

---

## **FICHA DE APROVAÇÃO**

**KÉSIA ARAÚJO DA SILVA**

### **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ELETRÔNICAS: A LINGUAGEM HÍBRIDA COMO AGENTE DE LETRAMENTO MIDIÁTICO NO VALE DO SÃO FRANCISCO**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-graduação – Scricto Sensu – Mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos.  
Área de concentração – Educação, Cultura e Contextualidade.

**APROVADA EM \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ DE 20\_\_\_\_\_**

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Professor Doutor Luiz Adolfo de Paiva Andrade  
Universidade do Estado da Bahia  
(Orientador)

---

Professor Doutor André Luiz Souza da Silva  
Universidade do Estado da Bahia

---

Professor Doutor Jorge Messias Leal do Nascimento  
Universidade Federal do Vale do São Francisco

## DEDICATÓRIA

A minha mãe (*in memoriam*), dona de toda minha inspiração para percorrer este caminho, e por permanecer ao meu lado, mesmo que não mais fisicamente, mas por me fortalecer através do seu amor incondicional, da sua amizade sincera e da sua cumplicidade primordiais em minha vida.  
A você, MÃE, todo meu AMOR e GRATIDÃO.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e por me capacitar no cumprimento de mais uma etapa desta caminhada acadêmica. Este percurso foi partilhado com pessoas que estiveram junto a mim durante todo o tempo, torcendo e me incentivando a seguir sempre em frente, mesmo em meio a tantas lutas e angústias.

À minha família em especial, minha irmã Rute Araújo da Silva que, com a perda da nossa mãe me amparou com tanta dedicação, amor e carinho e isto foi primordial para este meu recomeço.

Aos meus amigos Danúzio Gomes pelas palavras de incentivo e coragem nas horas de cansaço, à amiga querida, Joseane Queiróz, por estar sempre por perto em gestos, presença e coração.

A colega de programa e companheira, Eveli Rayane que generosamente, desenvolveu o aplicativo “Turminha do Velho Chico”. À Anne Gomes, Juracy Amorim e Carlos Alberto por terem acreditado neste projeto desde o início. Por fim, a Rogério Dias, artista responsável para dar vida aos super-heróis da e-HQ “Turminha do Velho Chico”.

Ao programa e aos professores do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) pelos ensinamentos e contribuição no processo de construção de conhecimento. Ao meu orientador, Dr. Luiz Adolfo, por apostar na ideia das e-HQs (Histórias em Quadrinhos Eletrônicas) como um recurso tecnológico eficiente junto às práticas pedagógicas das escolas da região do Vale do São Francisco, e também por me conduzir até aqui com todo o seu conhecimento e sensibilidade acerca do tema.

Aos membros da banca os professores Doutor André Bertonassi e Doutor Jorge Messias Leal do Nascimento por aceitarem participar deste projeto tão especial pra mim.

À Escola Professora Zélia Matias por abrir as portas da instituição e do coração na realização deste experimento e pelos frutos que ainda colheremos

desta ação. À diretora da Escola, Rosenilda Maria de Oliveira, que vibrou com cada etapa conosco, e às professoras, Edja Cruz Lima e Maria Gilvânia Soares Oliveira, que vestiram a camisa do projeto e acreditaram na proposta de levar a linguagem híbrida para a sala de aula como agente de letramento midiático contextualizado com a cultura da nossa região.

Por fim, às crianças, sujeitos participantes deste estudo, que fizeram toda a diferença nesta pesquisa que tanto me enriqueceu como profissional e, sobretudo, como gente. Obrigada!

“O homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e sua análise como uma ciência interpretativa” (Max Weber).

## RESUMO

A linguagem híbrida está presente na vida das crianças antes mesmo delas adentrarem no ambiente escolar. Essa linguagem, trazida por seus usuários e ancorada nos recursos disponíveis na rede, produz o letramento midiático. As e-HQs representam então um dos elementos que integram esta linguagem, de forma que promovem a interação entre os saberes no processo ensino e aprendizagem. Neste aspecto, investigar a utilização das HQs eletrônicas como agentes de letramento midiático, bem como seus impactos na leitura e escrita dos sujeitos, fomenta uma discussão sobre o uso planejado das TICs na educação. Esta investigação tem como objetivo compreender a linguagem híbrida das histórias em quadrinhos eletrônicas, estas são apresentadas como agentes de letramento midiático na realidade da escola pública municipal Professora Zélia Matias, situada no bairro Pedro Raimundo, em Petrolina – PE, no semiárido brasileiro. Propõe-se então uma análise sobre os recursos tecnológicos disponíveis na escola e suas contribuições no processo educacional de aprendizagem. Os sujeitos investigados são crianças na faixa etária de 7 e 8 anos de idade e, portanto, recém alfabetizadas. A pesquisa se pauta na produção de um aplicativo em forma de HQ eletrônica cujo nome é “Turminha do Velho Chico - Entrando em ação”, de forma que os sujeitos do processo são unidos pelo Velho Chico às histórias contextualizam a linguagem híbrida, assim como a cultura ribeirinha, através dos personagens que são as lendas do Rio São Francisco. A metodologia utilizada na investigação foi a pesquisa-ação, a partir da abordagem de Thiollent (1947) que sugere a busca de uma ação transformadora ao galgar soluções para problemas reais que assolam a vida dos ribeirinhos, assim como a tomada de consciência para uma melhor utilização dos recursos naturais. As técnicas de pesquisa para coleta de dados foram: entrevistas semiestruturadas através de questionário semiaberto, diário-rascunho, como propõe Creswell (2010), além de oficinas com professores e alunos para apresentação do aplicativo. A ideia que norteia a pesquisa é a investigação e a utilização dos tablets em sala de aula como sugere Morin (1999), inserida a linguagem híbrida dos quadrinhos como agente de letramento midiático ancorado pela hipermídia destacados por Lévy (1993) e Lemos (2010), Kleiman (1995), Roje (2004), Luke (2016) e Street (2014). As multilinguagens advindas da cultura digital provocam mudanças nas formas de ler e escrever dos indivíduos como apontam Leão (1999) e Gomes (2011). Estes recursos desmitificam o jeito de interagir com os usuários e permite aos leitores a apropriação do saber e a liberdade em produzir e consumir os conteúdos disponíveis no ciberespaço, como enfatizam McCloud (1995), Santaella (2003) e Murray (2001). Nesta perspectiva, esta investigação indica as possibilidades da utilização linguagem híbrida dos quadrinhos eletrônicos contextualizada com a cultura ribeirinha como agente de letramento midiático.

**Palavras-chave:** HQ eletrônica, linguagem híbrida, hipermídia, letramento midiático.

## ABSTRACT

Hybrid language is present in children's lives even before they enter the school environment. This language, brought by its users and anchored in the resources available in the network, produces the media literacy. The e-HQs represent one of the elements that integrate this language, so that they promote the interaction between the knowledge in the teaching and learning process. In this regard, investigating the use of electronic comics as media literacy agents, as well as their impacts on reading and writing of subjects, fosters a discussion about the planned use of ICTs in education. This research aims to understand the hybrid language of electronic comics, these are presented as agents of media literacy in the reality of the municipal public-school Professor Zélia Matias, located in the neighborhood Pedro Raimundo, Petrolina - PE, in the Brazilian semi-arid. An analysis is then proposed of the technological resources available at the school and its contributions in the educational process of learning. The subjects investigated are children in the age group of 7 and 8 years of age and, therefore, newly literate. The research focuses on the production of an application in the form of electronic HQ whose name is "Turminha do Velho Chico - Coming into Action", so that the subjects of the process are united by the Old Boy to the histories contextualize the hybrid language, as well as the riverine culture, through the characters that are the legends of the São Francisco River. The methodology used in the research was the action research, based on Thiollent's (1947) approach, which suggests the search for a transforming action by reaching solutions to real problems that devastate the life of the riverside, as well as the awareness for a better use of natural resources. The research techniques for data collection were: semi-structured interviews through a semi-open questionnaire, draft diary, as proposed by Creswell (2010), in addition to workshops with teachers and students to present the application. The idea behind the research is the investigation and use of the tablets in the classroom as suggested by Morin (1999), inserted the hybrid language of comics as media agent hypermedia anchored by Lévy (1993) and Lemos (2010), Kleiman (1995), Roje (2004), Luke (2016) and Street (2014). The multilingualism of digital culture provokes changes in the ways of reading and writing of individuals as pointed out by Leo (1999) and Gomes (2011). These resources demystify the way of interacting with users and allows readers to appropriate knowledge and freedom to produce and consume the content available in cyberspace, as emphasized by McCloud (1995), Santaella (2003) and Murray (2001). In this perspective, this investigation indicates the possibilities of the hybrid language use of the electronic comics contextualized with the riverside culture as agent of media literacy.

Keywords: HQ electronics, hybrid language, hypermedia, media literacy.

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1: Personagens da e-HQ “Turminha do Velho Chico”

Figura 2: Maurício de Souza/ Turma da Mônica

Figura 3: Zabelê

Figura 4: O pintor

Figura 5: Caramujoblué

Figura 6: O monstro Souza

Figura 7: Vista da Escola

Figura 8: Hora do lanche

Figura 9: Laboratório de Informática

Figura 10: Acompanhamento Escolar / Frequência

Figura 11: Pátio da Escola

Figura 12: Mão na massa/ Horta externa

Figura 13: Treinando a escrita

Figura 14: Horta Suspensa

Figura 15: HQ “Convite para entrar em ação”

Figura 16: Espaço sem horta

Figura 17: Espaço com horta

Figura 18: Tela com códigos de comandos

Figura 19: Navegação

Figura 20: Apresentação dos personagens

Figura 21: Informações editoriais

Figura 22: Capa / tela inicial

Figura 23: Oficina 1/ Apresentando o APP aos professores

Figura 24: Oficina 1 / Apresentando o APP aos professores

Figura 25: Oficina 1 / Apresentando o APP aos professores

Figura 26: Oficina 2 / Apresentando os personagens aos alunos

Figura 27: Oficina 2 / Apresentando os personagens aos alunos

Figura 28: Oficina 3 / Laboratório / Apresentação da HQ aos alunos

Figura 29: Oficina 3 / Laboratório / Apresentação da HQ aos alunos

Figura 30: Oficina 3 / Laboratório / Apresentação da HQ aos alunos

Figura 31: Laboratório / Apresentação da HQ aos alunos

Figura 32: Produção de texto/Oficina 4

Figura 33: Produção de texto/Oficina 4

Figura 34: Produção de texto/Oficina 4

Figura 35: Produção de texto/Oficina 4

Figura 36: Dourado

Figura 37: Pintado

Figura 38: Tilápia

Figura 39: Tucunaré

Figura 40: Conhecendo o APP

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

APP – Aplicativo móvel

ARPA – Advanced Research Projects Agency

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

CAI – Computer – Aided Instruction

COMIC – Cômico e engraçado

EAD – Educação à distância

e-HQs – Histórias em Quadrinhos Eletrônicas

HQ – História em Quadrinhos

MEC – Ministério da Educação

PE - Pernambuco

PROINFO – Programa Nacional de Tecnologia Educacional

PPGESA – Programa de Pós-graduação em Educação, Cultura e Territórios  
Semiáridos

SEDUC- Secretaria de Educação e Cultura

TICs – Tecnologia de Informação e Comunicação

WI-FI: Wireless Fidelity

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>14</b>
<b>1. POLÍTICAS DE LETRAMENTO</b> .....	<b>21</b>
1.1. Letramentos como Prática Social .....	22
1.2 Letramento Midiático .....	25
1.3 e-HQs como agente de Letramento .....	33
<b>2.0 TICS – HIPERMÍDIA, HIPERTEXTO E EDUCAÇÃO</b> .....	<b>47</b>
2.1 Tecnologias de Comunicação e Informação e Educação .....	47
2.2 A linguagem Híbrida dos Quadrinhos .....	53
2.3 Hipertexto e Hiperímia .....	62
2.4 Tablets na Educação .....	69
<b>3.0 METODOLOGIA ESCOLHIDA E FUNDAMENTAÇÃO</b> .....	<b>47</b>
3.1 A Pesquisa-Ação e seus Pressupostos Teóricos .....	47
3.2 A Pesquisa-Ação de Natureza Empírica .....	78
3.3 O Problema da Pesquisa – Como se deu? .....	80
3.4 Sobre as Técnicas e Coleta de Dados .....	81
3.5 Análise e Interpretação dos Dados .....	83
<b>4.0 E-HQ E APRENDIZAGEM: O EXPERIMENTO REALIZADO NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA ZÉLIA MATIAS</b> .....	<b>85</b>
4.1 O Contexto do Campo .....	85
4.2 O Casamento Feliz com o Projeto “Você é o que Você Come” .....	90
4.3 O Aplicativo .....	95
4.4 Os Caminhos Percorridos .....	100
4.5 Conhecendo o Cardume Que Navegou o Rio da HQ .....	113
4.6 As Contribuições da e-HQ nas Práticas Pedagógicas .....	116
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>118</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>121</b>
<b>APÊNDICE</b> .....	<b>128</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>128</b>

## Introdução

Antes de a humanidade ser apresentada à escrita, a linguagem oral configurada em desenhos e imagens predominou no processo de comunicação. Após o surgimento da linguagem escrita, as formas de se comunicar incorporaram, gradativamente, códigos que se caracterizam, até hoje, como fonte de poder e prestígio nos meios letrados. A partir de então, as linguagens oral e escrita integram-se às narrativas dos quadrinhos e, durante décadas, comunicam, denunciam, satirizam, educam e divertem os seus leitores das mais variadas classes sociais e faixas etárias no mundo.

Em meados dos anos oitenta, as histórias em quadrinhos (HQs), começaram a ser veiculadas no computador de forma simples: eram utilizadas apenas imagens digitalizadas do papel. Esta década marca então novas possibilidades de interação capazes de conectar pessoas e coisas ao redor do mundo, além de congregar inúmeras informações. O computador, aliado aos avanços tecnológicos, dinamizou textos, contos, fotografia, histórias, jogos e filmes.

Neste íterim, a internet foi liberada para uso civil e a microinformática avançou consideravelmente, permitindo que as histórias em quadrinhos adquirissem novas configurações—no meio digital. Mais tarde, o advento das mídias móveis causou uma inflexão na trajetória das histórias em quadrinhos, que passaram a ser consumidas por meio de recursos de hipertexto e hipermídia.

O uso destes elementos caracteriza uma nova linguagem, a linguagem híbrida que ao ser incorporada ao formato tradicional dos quadrinhos, pode configurar uma alternativa às práticas de letramento, ancoradas pelas mais variadas possibilidades digitais disponíveis na rede, como: fotografia, cinema, vídeo, áudio passeando por animação, diagramação, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade. O que vem a dar significado a todas estas possibilidades é a *cibercultura* que, com base nos trabalhos de Piérre Lévy (1999) e André Lemos (2007), pode-se compreender melhor as mudanças trazidas pela inserção das histórias em quadrinhos no meio digital.

O ambiente escolar potencializado pela hipermídia<sup>1</sup>, empodera estes sujeitos participantes no âmbito da escolarização apropriada da linguagem híbrida como prática de letramento midiático. A Tecnologia da informação e comunicação (TIC), por sua vez, incorporada às práticas pedagógicas, dinamiza o processo ensino e aprendizagem. Uma vez, estando o sujeito apropriado do conhecimento e sentindo-se pertencente ao processo de construção do saber, poderá contribuir para as transformações sociais, seja na comunidade em que pertence, como no mundo onde ele está inserido.

Neste contexto, a linguagem híbrida das Histórias em Quadrinhos Eletrônicas, que nesta pesquisa chamaremos de *e-HQs*, utiliza-se da convergência das várias características da hipermídia a fim de agregar seus inúmeros recursos à linguagem tradicional dos quadrinhos, e, assim, gerar possibilidades interativas múltiplas ao hipertexto.

Este estudo tem como objetivo compreender a utilização das e-HQs como agente de letramento midiático nas práticas educacionais do semiárido brasileiro através das práticas de letramento e dos *multiletramentos*<sup>2</sup> sugeridos pelas novas mídias digitais. Para tanto, realizamos um experimento no qual a linguagem híbrida da HQ eletrônica figurou como agente de letramento midiático contextualizado com a cultura das lendas do Rio São Francisco e alguns dos problemas que assolam os ribeirinhos.

O letramento midiático analisa as possibilidades das multilinguagens, que são a junção de todas as linguagens disponíveis aos usuários nos meios letrados e iletrados e estes propõem a apropriação do saber construída a partir da interação dos indivíduos através das tecnologias digitais.

A proposta é utilizar os conceitos metalinguísticos trazidos pelos seus sujeitos, imbuídos de seus significados, por meio de ferramentas e recursos disponibilizados pela hipermídia e ancorados pela tecnologia digital. Apresenta-se uma discussão sobre a mobilidade e suas possibilidades advindas da cultura digital. As histórias em quadrinhos eletrônicas propõem a interatividade

---

<sup>1</sup> Hipermídia: É uma tecnologia que permite escrita e leitura não linear e que favorece o desenvolvimento de um pensamento complexo. (Leão, 1999 p. 55)

<sup>2</sup> Multiletramentos: textos que são compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas para fazer significar (ROJO, 2013). Disponível em: <<http://www.inventario.ufba.br/13/resenha-simone-assumpcao.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2017.

entre os usuários que, apropriados do conhecimento e autonomia, serão capazes de produzir e consumir conteúdos a fim de que se possa alcançar uma transformação social.

A metodologia escolhida nesta investigação é a pesquisa-ação com base empírica que, segundo Thiollent (1947), Denker e Viá (2002), Gil (1999) Demo (2000), Creswell (2010) descrevem situações concretas para intervenção ou ação orientada em função da resolução de problemas detectados nas coletividades. Com base nesta afirmativa, a presente pesquisa será desenvolvida a partir da associação entre prática e a solução de um problema detectado, no caso o desuso dos dispositivos móveis, *tablets*, disponíveis na Escola Municipal Professora Zélia Matias, sediada na cidade de Petrolina – PE, no bairro Pedro Raimundo, como ferramenta de ensino de leitura e escrita nas séries iniciais, através de um aplicativo desenvolvido para refletir sobre a linguagem dos quadrinhos eletrônicos como agente de letramento midiático.

O experimento com a HQ “Turminha do Velho Chico”, conduzido durante esta pesquisa, envolveu 83 crianças de idade entre 7 e 8 anos em fase de alfabetização, figurando como sujeitos de investigação e a reflexão teórica da realidade. Nesta perspectiva, o pesquisador atua como coparticipante em todo o processo e as crianças, atores que intervêm na situação, mediados pelos educadores.

Thiollent (2005) afirma que na pesquisa-ação o pesquisador exerce um papel ativo na condução da resolução dos problemas encontrados, no acompanhamento e na análise das ações desencadeadas. Sendo assim, o desenvolvimento das ações planejadas e executadas pelo pesquisador trará embasamento para as discussões sobre as práticas pedagógicas e o uso da HQ eletrônica como agente de letramento midiático para que, a partir disso, seja possível realizar intervenção de forma que se possibilite a melhoria concreta do problema em estudo.

A presente pesquisa guarda características da pesquisa qualitativa e busca explicar o porquê dos fatos diante de possíveis soluções e suas respectivas aplicações aos problemas detectados. Neste sentido, os atores da pesquisa a partir da leitura, compreensão e produção de textos da HQ vêm elucidar seus interesses através das interações direcionadas pelas oficinas realizadas em campo. As técnicas utilizadas para a coleta de dados da

investigação foram entrevistas semiestruturadas, questionário semiaberto, diário de campo, observação e oficinas para realização do experimento.

Os resultados almejados servirão como dados relevantes sobre a utilização das TICs nas práticas pedagógicas tendo como base a compreensão das contribuições da linguagem das HQs eletrônicas como agente de letramento midiático no contexto educacional. Os caminhos metodológicos da pesquisa-ação sugerem uma reflexão sobre o que está sendo aplicado, promovido, ou realizado, na busca de soluções concretas e coletivas aos problemas estudados. Thiollent (2005) afirma que nesta etapa é possível apresentar as “soluções” ou “explicações” das discussões realizadas durante o experimento a partir das avaliações dos resultados da pesquisa e da correspondente ação desencadeada.

Adotou-se nesta investigação a compreensão sobre hipertexto e hipermídia significados pela *cibercultura*. A partir desta discussão, torna-se particularmente importante discutir sobre os seus conceitos que neste estudo são considerados peça fundamental na descoberta dos novos mecanismos de leitura, circulação e escrita promovidas pelas e-HQs. Nesta perspectiva, surge uma reflexão sobre a sua aplicabilidade nas práticas pedagógicas.

A dissertação aqui apresentada é dividida em quatro capítulos. No primeiro, intitulado “Políticas de Letramento”, se realizou uma revisão bibliográfica sobre o conceito de letramento e suas principais características no contexto educacional. Em seguida, buscou-se considerar as práticas de letramento como prática social e sua importância no processo de ensino e aprendizagem, tentando alcançar a noção de “letramento midiático” e seus impactos na construção de conhecimento a partir dos multiletramentos e multilinguagens defendidas por Rojo (2004). Abordam-se reflexos da significação do uso da escrita e oralidade como práticas de letramento através das e-HQs, partindo dos estudos Kleiman (1995) e Brian Street (2014), que apontam para a ideia de que a escrita possibilite o acesso do sujeito a outros mundos e que os eventos de letramento se dão em diferentes espaços e funções diversificadas.

Sobre o letramento midiático consideram-se os estudos sobre as novas linguagens advindas das mídias digitais e sua relação com os novos letramentos. Tais estudos têm como principais trabalhos aqueles discutidos por

Rojo (2004) e Luke (2016) que apontam, dentre as várias características da linguagem digital, a importância de ler como um ato de liberdade, para que, por meio da leitura as interpretações ocorram de forma individual sendo pautadas na realidade social de cada indivíduo. Propõe-se então que estes eventos de letramentos possibilitam aos usuários leituras do cotidiano de acordo com cada experiência exigida naquele contexto. Disto sugere que o ato de ler a mesma história coloca o sujeito como participante efetivo do processo e lhe oferece apropriação de conhecimentos diversos que se desenvolvem no simples processo de leitura, cada um à sua maneira.

Ademais, percorre-se também sobre as possibilidades presentes no ciberespaço e o poder da interatividade na construção do conhecimento. Nesta perspectiva, são apresentados autores que discutem a presença das TIC como ferramenta de ensino a exemplo de Gee (2007) que defende a interatividade dos jogos como recurso pedagógico na prática do letramento midiático, e Godman (2003) que aponta a produção de vídeos como ferramenta poderosa nesta nova agência de letramento, que é o meio digital. Nesta perspectiva, a e-HQ “Turminha do Velho Chico” é apresentada e contextualizada aqui também como um agente de letramento midiático.

Analisa-se a ideia de que as multilinguagens ancoram as narrativas dos quadrinhos propiciando inúmeras possibilidades advindas da hipermídia para auxiliar as práticas pedagógicas e inserir os usuários em um processo ativo de interação e participação protagonizado pela linguagem híbrida presente nas e-HQs. Neste tópico, destaca-se McCloud (1995) como pioneiro na arte de produzir quadrinhos e incorporá-los aos novos formatos na perspectiva da cultura digital.

Ao final do primeiro capítulo, pretende-se mostrar que as narrativas das e-HQs podem figurar como agente de letramento midiático na construção do saber. Por meio dessas narrativas os sujeitos tendem a ser convidados à participar ativamente das aventuras em razão das interações permitidas pela hipermídia e hipertexto, assim, através da participação coletiva do grupo se configura uma prática social.

O segundo capítulo desta dissertação, intitulado “TICs: hipermídia, mobilidade e Educação”, irá tratar da questão da mídia digital incorporada às práticas pedagógicas, especialmente pela e-HQs. Discute-se também a

popularização da internet, o advento da web 2.0 e os ganhos trazidos às práticas pedagógicas, seja ele considerado propulsor do conhecimento científico ou rompedor de barreiras através do acesso à rede, visto que atinge usuários pertencentes a lugares antes considerados remotos no contexto global. Logo após, será abordado o papel da hipermídia e hipertexto na construção da linguagem híbrida e as possibilidades pedagógicas disponíveis para aprimorar o processo ensino-aprendizagem.

Apresentamos também uma argumentação sobre a linguagem híbrida, incorporada a outras linguagens já existentes, como a das HQs, associadas ao conceito de hipertexto e hipermídia defendido por Leão (1999) e Lévy (1999). Esta discussão aponta para uma forma de emancipação do usuário, de forma a possibilitar uma postura mais ativa no processo de construção de conhecimento a partir da interação.

Neste sentido, Santaella (2013) defende a ideia de que toda linguagem é híbrida. E, por assim entender, percebe-se que o usuário apropriado desta linguagem é capaz de ser o protagonista da sua própria história e usufruir do poder de escolha nos ambientes físicos, sociais e digitais através da rede.

A *cibercultura* é entendida aqui como uma ponte que aproxima a comunicação das práticas pedagógicas e vem dar significado a e-HQ a partir do aplicativo desenvolvido “Turminha do Velho Chico”. Tal afirmação corrobora com os conceitos apontados por Lévy (1999) como um advento de contexto cultural capaz que promover interatividade entre os usuários. Já Lemos (2007), enfatiza que *cibercultura* se traduz no meio digital através da interação dos usuários.

O capítulo três apresenta a metodologia escolhida para esta dissertação, a Pesquisa-Ação e as técnicas de pesquisa aplicadas no processo de investigação. Ghedin e Franco (2011) vêm discutir a compreensão dos fenômenos educacionais e a ciência e a importância das representações sociais na construção do conhecimento científico. Thiollent (1947) ancora a escolha deste método a partir da característica da pesquisa como pesquisa social com base empírica e que está associada com uma ação ou com a resolução de um problema.

O capítulo quatro apresenta as etapas da pesquisa e vincula-se aos processos metodológicos adotados na pesquisa-ação para o alcance dos

objetivos pautados no desenvolvimento das atividades realizadas como: coleta de dados, observação, oficinas, participação e avaliação.

A seguir, percorre-se o caminho de campo a fim de conhecer o contexto da Escola Municipal Professora Zélia Matias, localizada no bairro Pedro Raimundo em Petrolina – PE. Apresenta-se também o aplicativo e as etapas seguidas para o seu desenvolvimento. O capítulo em questão é então voltado para tratar sobre o experimento e as contribuições dos colaboradores na elaboração das análises e interpretações desta investigação, assim como sobre o impacto do uso da e-HQ no letramento midiático.

Ao final, pretende-se concluir que a e-HQ “Turminha do Velho Chico” pode contribuir para desmistificar as formas tradicionais de leitura e escrita, visto que ela se encontra contextualizada com a cultura das lendas do Rio São Francisco. A partir deste entendimento, o APP se apresenta como agente de letramento midiático e vem solucionar o problema da falta do uso dos *Tablets* na escola que abrigou o trabalho de campo a que será descrito ao longo das páginas a seguir.

## Capítulo 1 - Políticas de Letramento

Neste capítulo, serão apresentados os pressupostos teóricos sobre as políticas de letramento que permitirão a sua compreensão no contexto escolar como um mecanismo capaz de promover práticas sociais embasados nos estudos de Kleiman (1995).

Compreende-se que os sujeitos em fase de alfabetização são seres plenamente capazes de se apropriar de conhecimentos trazidos ao ambiente escolar, e, a partir daí, construir novos saberes através da interação com a língua oral e escrita de forma conjunta a outros indivíduos. Para tanto, toma-se como base as experiências de Soares (1998) e Street (1985).

Nesta perspectiva, as narrativas dos quadrinhos, contextualizadas pelas lendas do Rio São Francisco, argumentam sobre as práticas de letramento midiático e a compreensão desta linguagem como ferramenta capaz de dinamizar o processo de ensino e aprendizagem embasados nas discussões de Rojo (2014). Já sobre os multiletramentos e interação, serão discutidos os conceitos propostos por Lévy (1999).

Apointa-se também sobre a importância de valorizar as ações do cotidiano do indivíduo e os saberes trazidos das outras agências de letramento, tão defendidas por Freire (1980) como práticas sociais integradas às novas demandas educacionais. As HQs são percebidas aqui como um campo fértil para a construção do conhecimento através das descobertas sobre as práticas do letramento midiático.

A seguir, apresenta-se uma discussão sobre as práticas de letramento e as inúmeras possibilidades oferecidas pela tecnologia digital. Abordam-se também os conceitos de letramento como prática social e, em seguida, compreende-se a linguagem da HQ como agente de letramento midiático contextualizado com a cultura ribeirinha, o que ocorre, por sua vez, através dos personagens que são protagonizados pelas lendas que compõem as histórias Rio São Francisco, foco desta investigação.

### 1.1. Letramento como prática social

Sabe-se que a ideia de letramento se origina da palavra *literacy* que vem do latim *litera* (letra) e acompanhado do sufixo *cy* significa qualidade ou condição. O próprio significado da palavra denota a complexidade do tema que envolve processos psicológicos, sociais, históricos e culturais, visto que estes embasam aos estudos sobre letramento.

A compreensão do conceito de letramento se dá partir do século XVI, no qual a escrita estava ligada a efeitos de práticas sociais e culturais de um determinado grupo afim de possibilitar o acesso ao poder e ao monopólio das classes dominantes.

O tema foi introduzido no espaço acadêmico no Brasil por volta dos anos noventa, sendo que o trabalho de Angela Kleiman (1995), intitulado “Os Significados do Letramento”, pode ser apontado como um importante referencial. Kleiman busca analisar de forma densa o tema, e, por sua vez, acaba por explicitar a ideia de que o uso da escrita está totalmente vinculado à interação oral e também de que o código é a expressão de toda a compreensão deste processo. Tal propósito se estende durante todos esses anos e o conceito da palavra “letramento” encontra-se inacabado, devido sua complexidade. A partir desta afirmativa, pontua-se sobre os conceitos de letramento como prática social.

Isto posto, entende-se que o letramento é um fenômeno que visa promover uma transformação social. Assim, segundo Kleiman (1995), as práticas de letramento mudam de acordo com o contexto, de forma que uma simples historinha produz uma prática de letramento a partir da interação entre os participantes, assim como as inúmeras situações interpretativas geradas pela mesma ação. Neste sentido, é possível afirmar que o ambiente escolar não é a única agência em que os sujeitos estão expostos às práticas de letramento e que existem várias agências que promovem tais experiências.

Pode-se afirmar que a escola, a mais importante das agências de letramento, preocupa-se, não com o letramento, prática social, mas com apenas um tipo de prática de letramento, a alfabetização, o processo de aquisição de códigos (alfabético, numérico), processo geralmente concebido em termos de uma competência individual necessária para o sucesso e promoção da escola. Já outras agências de letramento, como família, a igreja, a rua como lugar de trabalho, mostram orientações de letramento muito diferentes (KLEIMAN, 1995, p.20).

A partir dos dois anos de idade, a criança é capaz de inventar e reproduzir suas próprias histórias e esta habilidade irá acompanhá-la nos ambientes letrados em que, de certo, ela irá interagir. Durkin (1996) aponta que toda criança ao entrar na escola com experiência de leitura promovida pelos pais através de livros e histórias infantis é capaz de ler. Já Clark (1976) e Wells (1986) corroboram a mesma ideia, e, nessa toada, enfatizam que a criança exposta desde cedo à leitura de livros infantis estão propícias à expandir seus conhecimentos sobre leitura e escrita antes mesmo de pertencer ao ambiente escolar. Sendo assim, pode-se conceber que o ato de ler, compreender, interpretar e escrever um texto possibilita interações sociais, culturais e políticas junto ao seu grupo social.

A prática de letramento se dá de diversas maneiras, nos mais variados grupos sociais e que irão significar ou ressignificar esta interação a partir da oralidade sem que, necessariamente, os indivíduos estejam inseridos em espaços letrados.

A leitura, na visão de Soares (1998), utiliza-se de inúmeros elementos capazes de construir significados distintos entre os leitores, assim, o processo de interação inicia-se a partir dos conhecimentos prévios que cada indivíduo apresenta na utilização da língua por meio da escrita. Este advento constrói o cenário de outras agências de letramento responsáveis pelas competências individuais de cada sujeito.

A partir dessa premissa percebe-se que a criança, ao entrar na escola, é capaz de dominar a língua oral e interagir com o grupo, pois ela já apresenta autonomia ao relacionar-se com os membros de sua comunidade de diferentes maneiras como: interlocutora, protagonista ou até mesmo pela capacidade de improvisação ou reformulação de mensagens e histórias.

Embora as crianças não participem de leitura de livros infantis, elas são expostas a eventos de letramento em grupo, nos quais vários membros da comunidade negociam oralmente o significado de um texto e, desde muito cedo, elas começam espontaneamente a produzir histórias: elas ficcionalizam suas histórias verdadeiras e tentam atrair a participação dos adultos na narração (TERZI, 1992, p.98).

Já as práticas de letramento defendidas por Street (1985) apontam que a representação da leitura e escrita se dá de diferentes formas de acordo com cada época e contextos culturais em que os indivíduos estão inseridos. A partir

desta proposição o conceito de letramento resulta das práticas sociais que envolvem leitura e escrita, através dos significados associados a cada contexto. Gnerre (1994) também corrobora este pensar e enfatiza o reflexo das crenças, valores e atitudes nas práticas pedagógicas no processo de alfabetização.

Quando refletimos sobre alfabetização devemos pensar que os alfabetizandos, sejam eles crianças ou adultos, são necessariamente membros de grupos étnicos e de classes sociais, assim como os próprios alfabetizadores. Eles compartilham atitudes, crenças, hipóteses sobre a escrita, sua natureza, suas funções e os valores que a ela estão associados, da mesma forma que nós (os alfabetizadores reais ou termos sócios-históricos) compartilhamos atitudes, crenças, hipóteses sobre a escrita (GNERRE, 1994, p.45).

Nesta perspectiva, a escola tem como objetivo central identificar as práticas de letramento que se adequem à realidade dos participantes na construção de processos interpretativos que envolvem a leitura e escrita com um olhar para além dos muros. Para Lemos (1998), a construção e desenvolvimento da linguagem escrita é um processo natural que antecede a educação formal a partir do desenvolvimento social do sujeito em formação. Sobre este aspecto, Lentin (1986) discorre que a criança, antes de ser induzida a construir um texto escrito, deve dominar verbalmente a fala, o pensamento e a leitura em todas as suas nuances.

Falar sobre políticas de letramentos requer uma reflexão sobre cultura e *interculturalidade*<sup>3</sup>, de modo que o grande desafio da escola é proporcionar o diálogo entre os sujeitos pertencentes as mais variadas culturas que formam o povo. Torquato (2013) analisa a interculturalidade, na proposta educacional, como algo estereotipado que dificulta o diálogo cultural entre os grupos. Na visão do autor cultura, sociedade, linguagem e história são indissociáveis e a língua é constituída a partir do diálogo e da interação entre estes elementos. Jazen (2005) enfatiza que a cultura é capaz de aproximar o conhecido e o

---

<sup>3</sup> Interculturalidade - O termo interculturalidade se refere à diversidade cultural que se manifesta na sociedade atual. Se levarmos em conta como referência as grandes cidades, vamos encontrar pessoas de variadas origens étnicas, línguas diferentes e tradições culturais bem diversificadas. diferentes e tradições culturais bem diversificadas. Disponível em: <<http://conceitos.com/interculturalidade/>>. Acesso em: 09 jan. 2017.

estranho, o dinâmico e o estático, e este movimento forma a identidade dos indivíduos.

Cultura, linguagem, sociedade e história constituem-se mutuamente, de forma que o estudo da linguagem/cultura pressupõe que os sujeitos estão historicamente situados e dialogam com outras vozes sociais (outros sujeitos) que expressam visões de mundo e universos de valores com os quais interagem. Tais visões e valores são construídos pelo grupo social e, igualmente, o constituem (TORQUATO, 2013, p.77).

As práticas de letramento devem ser consideradas atividades de linguagens orais e escritas que dialogam entre os sujeitos, de acordo com os diversos contextos por eles inseridos, resultante de suas culturas e pelo desempenho dos mais diversos papéis sociais.

As práticas de letramento, neste sentido, podem ser compreendidas como ações e atividades de linguagem (que envolvem leitura e escrita) do cotidiano dos indivíduos, das comunidades, dos diferentes grupos sociais, nessas ações, que são realizadas entre indivíduos, estão presentes textos escritos a serem lidos ou há produção de textos escritos (BARTON; HAMILTON, 1998 p.06)

Partindo das definições sobre as práticas de letramento apresentadas acima, o próximo tópico trará uma discussão sobre as práticas de letramento midiáticas advindas da cultura digital e que são responsáveis por reconfigurar os processos comunicacionais, de forma que, assim, seja possível o estabelecimento de novas práticas sociais. Com esta nova demanda, o processo ensino-aprendizagem passa por uma reinvenção e os educadores assumem o papel de mediadores na produção coletiva do conhecimento.

## **1.2. Letramento Midiático**

Percebeu-se que o letramento se faz presente nas atividades cotidianas dos sujeitos e que estas exigem interação que gerem significado as práticas de leitura e escrita. Sobre esta afirmativa, Street (2014) enfatiza o letramento como prática ideológica que está imbuída na cultura de um povo, vez que se encontra situada em um tempo e um espaço a partir das particularidades de um grupo. Neste sentido, a tecnologia digital apresenta propostas de novos experimentos comunicacionais e, a partir desta premissa, o termo letramento

vem acompanhado de novas nomenclaturas que complementam o sentido desta investigação.

Termos como *letramento digital*, *letramento midiático* e *multiletramentos* surgem neste universo para atender a demanda de uma geração ativa no meio digital, que, segundo Prensky (2001) é definida como “nativos digitais” e já vivenciam a experiência da comunicação digital desde muito cedo e em tempo real.

Guimarães (2012) reforça a ideia de que estes indivíduos são seres que dominam a linguagem própria das mídias digitais, como computadores, smartphones, videogames e internet e a utiliza nas atividades cotidianas através da leitura/escrita nos diversos formatos por eles apresentados. Costa (2006) define a escrita destes usuários como algo inseparável da leitura, de forma que ambos configuram um novo gênero discursivo. O autor ainda discute sobre a questão do tempo que estes “nativos digitais” passam diante da tela usufruindo da escrita teclada que se caracteriza pela criatividade através do uso de códigos que oferecem interatividade em tempo real. Esta escrita é, na visão do autor, tão viva e natural que propõe uma função dirigida a um ou mais interlocutores. Diante desta perspectiva, ocorre a investigação a fim de que se possa refletir sobre a linguagem dos quadrinhos eletrônicos como agente de letramento midiático.

Neste ponto, torna-se particularmente importante retomar a questão de novos termos trazidos pela cultura digital. Cunha (2014) conceitua o letramento digital como uma ferramenta que proporciona ao sujeito apropriar-se da leitura e escrita que, ancorada na hipermídia, permite-lhe o exercício da criticidade e compreensão do texto. Já Rojo (2012) trata os multiletramentos como recursos que permitem interatividade entre os usuários de forma que estas interações promovam colaborações mútuas que favoreçam a aprendizagem. Em momento anterior, Rojo (2004) Rojo já havia assinalado que ler é descortinar a vida com um olhar além dos muros e que a leitura é o exercício da cidadania que permite ao leitor escapar da literalidade dos textos e interpretá-los com base na realidade social. Assim compreende-se que os novos letramentos possibilitam aos usuários diversas leituras do cotidiano de acordo com cada contexto, seja

aquele vivenciado individualmente ou coletivamente pelo sujeito.

Neste enfoque, é possível destacar alguns autores que discutem a utilização da hipermídia como âncora nas práticas de letramento midiático. Gee (2007) compreende os jogos digitais como uma importante agência de letramento, assim como enfatiza que a aprendizagem profunda é aquela capaz de gerar compreensão afim da utilização dos saberes de forma prática e real, de forma que, em razão de tal aplicação, o inicial conhecimento possa ser transformado em novos conhecimentos.

A preocupação, neste caso, é apreender não sobre um conteúdo específico e sim sobre as possibilidades existentes de transformar a realidade em que se vive a partir das competências e habilidades desenvolvidas no processo da construção dos saberes. Godman (2003) defende a utilização de vídeo para contribuir no processo de letramento e dinamizar as práticas escolares sem fugir das ações corriqueiras que os sujeitos vivenciam. Em contrapartida, Buckingham e Potter (2008) trazem em suas discussões a menção de outros meios de comunicação como instrumentos na construção dos novos letramentos presentes através de textos, imagens e sons. Assim, com todas essas ferramentas disponíveis, as práticas de letramento não se restringem ao ambiente escolar. A família é considerada a primeira agência de letramento na qual o sujeito tem acesso, e é cada vez mais comum a presença dos dispositivos móveis no cotidiano das crianças intermediando este processo.

Sobre esta afirmativa, Street (2014) enfatiza que as práticas de leitura e escrita acontecem mediante a atribuição de significado ao contexto social relacionado aos modelos comportamentais existentes. Neste ponto, Moreira (2012) aborda a necessidade do letramento midiático a partir das novas demandas que emergem da cultura digital embasada na experiência individual do usuário no processo da construção do saber.

Para refletir sobre estes aspectos, destaca-se o trabalho de investigação de Almeida (2016) no qual tratou-se do letramento digital a partir da criação de um blog inspirado na mídia de rádio existente em uma escola, de forma que pontuou-se o potencial da hipermídia para as práticas de letramento no referido

âmbito. Neste estudo foi possível perceber o desenvolvimento cognitivo de leitura e escrita através das considerações da autora à medida que os sujeitos se apropriam do conhecimento compartilhado durante o experimento. Para afirmar as observações acima, Costa (2006) discorre sobre a experiência da construção de sites realizados com adolescentes como um processo de utilizar as experiências cotidianas na produção do saber.

A própria construção hipertextual do sites leva seu construtor a diferentes práticas de leitura/escrita, desde uma leitura técnica e informacional até atividades de leitura/escrita que compõem o conteúdo do site alimentando seus diversos links e se reportam a outros suportes como livros, revistas e jornais (COSTA, 2006 p. 198).

A partir deste enfoque é possível pensar a utilização da linguagem da HQ como agente de letramento midiático. Neste aspecto, os sujeitos investigados estarão expostos ao potencial da hipermídia, na forma do aplicativo com e-HQ “Turminha do Velho Chico” disponível na loja virtual *google play* [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiraEduca.Turminhadovelhochi-co&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiraEduca.Turminhadovelhochi-co&hl=pt_BR).

Este APP direciona o leitor através de links para arquivos de sons, imagens, texto, animação etc conectados, facilitando assim, o processo de leitura e escrita. O papel do professor se configura como mediador na vivência do experimento, já o pesquisador, neste caso, se comporta como mero observador. Assim os usuários poderão experimentar a leitura da e-HQ dinamizada pelos recursos hipermidiáticos presentes no APP.

Na narrativa em quadrinhos tratada o problema de assoreamento do Rio São Francisco se apresenta de forma lúdica, vez que se transforma as lendas do Velho Chico em super-heróis. Sobre perspectiva em questão, Lévy (2011) aponta:

Enfim, o suporte digital permite novos tipos de leitura (e de escritas) coletivas. Um contínuo variado se estende assim entre a leitura individual de um texto preciso e a navegação com vastas redes digitais no interior das quais um grande número de pessoas anota, aumenta, conecta os textos uns aos outros por meio de ligações intertextuais (LÉVY, 2011 p.43).

Estes significados que envolvem as práticas de letramento propõem a criação de novos modelos que reestruturem as práticas sociais e culturais baseados em diversos contextos no quais os indivíduos estão inseridos. Esta nova linguagem impõe a valorização dos novos códigos e a liberdade obtida pelo usuário na sua apropriação. É isto que possibilita a leitura de mundo verbal e não verbal através de sua significação e seus significados. Ambos se integram e se complementam através das interpretações e sentidos que se dão de forma complexa e simultânea.

Assim sendo, o letramento midiático, atrelado à tecnologia digital, se conecta a este contexto estabelecendo a construção de associações que, pautadas nas práticas sociais e culturais, se integram e se ampliam mutuamente. Baltar (2012) discorre sobre o assunto afirmando que a partir da autonomia da linguagem os sujeitos são submetidos à prática social, pois já dominam o código. Como complemento, Buckingham (2010) discute que este novo letramento vem habilitar o usuário na utilização de ferramentas e softwares disponíveis na rede afim de tornar as suas tarefas diárias funcionais e simples.

O letramento midiático caracteriza-se pelo uso da leitura e escrita por meio da hipermídia. Pode-se considerar que os usuários destes recursos têm domínio deste código e acesso aos multimeios antes mesmo de frequentar uma escola, o que os configura como sujeitos letrados através de outras agências de letramento além da escola.

Neste contexto, Freire (1980) analisa o sujeito alfabetizado como capaz de organizar reflexivamente seu pensamento, desenvolver a consciência crítica, introduzindo-o num processo real de democratização da cultura e libertação. Street (2014) considera que as práticas de letramento ocorrem onde há interação dos participantes na leitura e escrita. Cunha (2014) acrescenta que estas ferramentas propõem aos sujeitos maneiras diversas de interpretar e compreender textos. Por assim entender, a prática de letramento midiático neste contexto possibilitará o uso da linguagem digital e, ao mesmo tempo, permitirá a prática social entre os usuários no processo da construção do conhecimento.

A interatividade proposta no letramento midiático se apresenta na

relação estabelecida entre o usuário e o computador. Levy (1999) aponta uma reflexão sobre o tema e os seus diferentes eixos que estão pautados na reciprocidade da comunicação e na virtualização da informação. Sobre isto Leão (1999) ressalta que a interação constitui o leitor que também é um construtor de textos.

Diante do exposto, pode-se refletir sobre a diminuição da distância entre a língua oral e escrita, assim como as possibilidades de aproximação com os contextos e culturas através das várias representações digitais oferecidas pelas novas mídias. Frade (2007) conceitua esta interação como apropriação de uma tecnologia, de maneira que o uso da escrita é seu exercício no meio digital. Segundo Signori (1992) só haverá progresso nas práticas de letramento se houver desenvolvimento humano e este promover emancipação individual e coletiva dos sujeitos.

O ambiente virtual é propício para atrair diversos gêneros e discursos além de armazenar informações e dados que conduzem o letramento midiático. As ferramentas disponíveis interligadas à imagens, áudios, jogos, vídeos, gravuras, compõem a linguagem híbrida presente no hipertexto. Esta linguagem possibilita vários tipos de letramentos. Luke (2006) e Rojo (2014) conceituam estes sujeitos munidos dos novos letramentos como seres que se comportam de forma diferente, vez que são capazes de compreender e interagir com o mundo de várias formas.

O letramento midiático e os muitos gêneros comunicativos desta geração de internautas estão presentes no cotidiano dos leitores, sobretudo na vida das crianças do nosso século, imperceptivelmente, sem que haja um intermediador neste processo. Rojo (2012) caracteriza os multiletramentos de interativos e colaborativos, pois eles quebram a relação de poder estabelecido na sociedade e promovem relações de propriedade que transpõem barreiras e potencializam a inclusão dos usuários na rede. Por sua vez, Gomes (2014) defende que os sujeitos ainda não se encontram emancipados e a construção de identidades ainda se apresenta de forma globalizada, isto os impedem de pensar de forma crítica.

E por assim entender, pode-se refletir que os estudos de letramento impõem uma nova visão à demanda cultural, que, por sua vez, apresentam à

escola as várias práticas de letramento agora permitidas também pela tecnologia digital. Nesses termos, é possível dinamizar o processo ensino-aprendizagem através de trocas de informações mais rápidas e de distâncias encurtadas, promovidas pelo letramento midiático. Sobre as novas práticas pedagógicas:

Educadores precisam estar familiarizados com as muitas das questões presentes na “revolução da informação”. Assim, nós saberemos o momento em que se deve intervir de maneira positiva e com estratégias críticas para o ensino dos multiletramentos, e também como fazer uso adequado dos muitos recursos multimídia disponíveis (LUKE, 2006, p.141-142).

O desafio e o papel da escola do século XXI é contribuir para a utilização das práticas de letramento midiático visando discutir métodos de construção de leitura e escrita autênticas, o fim apresenta-se então a partir do objetivo de fazer com que os alunos assumam um posicionamento participante e ativo no processo de produção de conteúdo. Tal posicionamento surge então quando o sujeito se porta de forma crítica e consciente, e não como mero consumidor de informação.

Neste caso, percebemos que os autores não descaracterizam o processo de alfabetização estabelecido, muito pelo contrário, compreendem estes novos letramentos como ferramentas enriquecedoras no processo ensino e aprendizagem. Lorenzi e Pádua (2012) enfatizam que a presença das tecnologias digitais proporciona novas possibilidades de leitura e escrita. Já Moran (2000) discorre sobre as formas de aprendizado obedecendo o novo contexto em que se está inserido.

Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos. Aprendemos quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido (MORAN, 2000, p. 23).

Assim, a proposta da HQ eletrônica apresentada nesta dissertação culmina a partir do conceito de interatividade apontado nos estudos supracitados, bem como pela utilização do hipertexto como ferramenta de autonomia, intermediados pela construção de personagens do Rio São Francisco, familiarizados ora pelas lendas, já parte da cultura dos ribeirinhos,

ora pelas aventuras fantásticas na busca de compreender os problemas que assolam à sua comunidade, dinamizados pela linguagem híbrida dos quadrinhos, que mais na frente iremos nos aprofundar, para que os sujeitos envolvidos sejam conduzidos a participar ativamente do processo de produção de informação e, conscientemente, se sintam pertencentes ao seu próprio contexto.

O processo de interpretação e escrita do usuário da HQ estará atrelado aos valores que formam os contextos sociais e culturais por ele trazido, o que implica ou explica todo sentido desta prática de letramento. Ao utilizar metáforas ou analogias advindas das narrativas dos quadrinhos permitidas pelo hipertexto, o indivíduo se apropria das mais vastas linguagens dinamizadas pela rede que promove interação entre os usuários, tendo-se como cenário um mundo cada vez mais conectado. Sobre conexão e integração Lévy (1999) aponta que o processo não é estático.

Quaisquer que sejam seus avatares no futuro, podemos prever que todos os elementos do ciberespaço continuarão progredindo rumo à integração, à interconexão, ao estabelecimento de sistemas cada vez mais interdependentes, universais e “transparentes”. (LÉVY,1999, p. 113)

A proximidade com o cotidiano das crianças, através das personagens dos quadrinhos que são as lendas do Rio São Francisco, vem dar autonomia aos sujeitos no sentido de compreender o contexto em elas estão inseridas. A linguagem utilizada na interface entre usuário e máquina é definida a partir da apropriação que estes adquirem na utilização da leitura e escrita, gerando, portanto, uma interação efetiva com o seu próprio mundo. Neste caso, o letramento midiático é automaticamente apropriado pelo código digital, possibilitando uma maior versatilidade no processo ensino-aprendizagem. Oliveira (1989) ratifica a ideia da contextualização da cultura nas práticas de letramento.

Ainda outro aspecto cultural tipicamente letrado que tem claras conexões com mudanças no modo de funcionamento intelectual é a escola. Essa instituição tem o papel explícito de tornar “letrados” os membros da sociedade, fornecendo-lhes instrumental para interagir ativamente com o sistema de leitura e escrita, com o conhecimento acumulado pelas diversas disciplinas científicas e com o modo de construir conhecimento que é o próprio da ciência (OLIVEIRA,1989, p.156).

Percebe-se que a proposta do letramento midiático a partir da linguagem

dos quadrinhos poderá ser capaz de ajudar à solucionar o problema do uso dos *tablets* nas práticas pedagógicas da Escola Municipal Professora Zélia Matias, oferecidos pela rede municipal de Petrolina/PE, pondo-os como ferramenta poderosa na produção do saber. Falaremos sobre o uso do Tablet em sala de aula mais adiante.

Diante desta dinâmica, entende-se que os novos letramentos propõem uma maior participação social, econômica e cultural dos indivíduos através da apropriação do saber, dinamizados pela tecnologia digital, proporcionar o acesso à informação que viabiliza o compartilhamento dos conhecimentos adquiridos, tanto no ambiente escolar, quanto no ambiente social e familiar. São esses letramentos manifestados no cotidiano que possibilitam a busca de práticas eficientes no processo de ensino-aprendizagem.

A presente proposta visa compreender o processo de aprendizagem, que também é dinâmico, potencializado pelas práticas de letramentos que se diferenciam apenas pelo formato, mas que deverão ser capazes de tornar os indivíduos aptos a pensar, falar, agir e interagir no meio em que vive.

Passa-se a seguir a uma discussão sobre a linguagem dos quadrinhos como agentes de letramento midiático com foco nas características peculiares de suas narrativas no processo ensino-aprendizagem. Apresentam-se também os caminhos percorridos pelas HQs e a adequação às novas mídias.

### **HQs Eletrônicas Como Agente de Letramento**

A tecnologia digital propõe mudanças contínuas e rápidas na humanidade. Necessita-se de uma linguagem apropriada para interagir neste universo democrático, dinâmico e universal. De forma que, ao falar em linguagem e suas mutações, é preciso compreender as passagens das culturas orais às culturas escritas, assim como observar os impactos causados nas práticas sociais e culturais com o advento da tecnologia digital.

Nas sociedades orais, as mensagens linguísticas eram sempre recebidas no tempo e no lugar em que eram emitidas. Emissores e receptores compartilhavam uma situação idêntica e, na maior parte do tempo, um universo semelhante de significação. Os atores da comunicação evoluíam no mesmo banho semântico, no mesmo contexto, no mesmo fluxo vivo de interações (LEVY, 1999, p. 114).

É sabido que antes da escrita as sociedades orais já compartilhavam informações e mensagens no momento e lugar onde estas eram emitidas. Significa dizer que ao longo do tempo e, com a chegada da escrita, as interações evoluíram, e a essência da significação das mensagens linguísticas permaneceram e sobrepuseram à ideia de adaptação à tecnologia digital.

Os conteúdos nas sociedades orais necessitam de interações diretas, já na sociedade escrita exercem o papel de produzir e difundir mensagens provocando no leitor a necessidade de interpretações e compreensões diversas de acordo com cada contexto.

No universal fundado pela escrita, aquilo que deve se manter imutável pelas interpretações, traduções, difusões, conservações, é o sentido. O significado da mensagem deve ser o mesmo em toda parte, hoje e no passado. Este universal é indissociável de uma visada de fechamento semântico. Seu esforço de totalização luta contra a pluralidade aberta dos contextos atravessados pelas mensagens, contra a diversidade das comunidades que os fazem circular. Da invenção da escrita decorrem as exigências muito especiais da descontextualização dos discursos. A partir desse acontecimento, o domínio englobante do significado, a pretensão ao “todo”, a tentativa de instaurar em todos os lugares o mesmo sentido (ou, na ciência, a mesma exatidão) encontram-se, para nós, associadas ao universal (LEVY, 1999, p.115-116).

Diante do exposto, percebe-se que a escrita vista pela ciência como fonte de poder, sem a interferência da linguagem oral, pode dificultar o processo de produção, leitura e interpretação por tratar da limitação ao pensar e o agir do indivíduo.

Fiorin (2015) descreve o processo de evolução da língua que nos primórdios se expressava por mitos, rituais, lendas e aos poucos foi se constituindo de significados no decorrer do tempo. O autor discorre sobre o conceito de significação da língua e a interferência da religião neste processo que era compreendida a partir de imagens, músicas e registros em pedras. Ele aborda também a preocupação dos gregos em definir a palavra/código e seu significado e enfatiza a idade média como a época da criação da gramática, e a partir daí se dão os surgimentos de dicionários para manter interesses de configurar o uso da escrita como arte. Já os próximos séculos, na visão do autor, trazem as preocupações antigas da sociedade de língua oral onde a linguagem precisava ser vista como um reflexo do pensamento.

A partir deste enfoque, percebe-se que a língua oral complementa o sentido da língua escrita visto que a junção de todos os seus elementos apresenta-se como um atributo importante nos ambientes letrados compreendidos, desde então, como fonte de poder e prestígio.

Sobre esta afirmativa, Kleiman (1995) aborda a função da escrita como potencializadora de acesso dos sujeitos a outros mundos e que possibilita a estes um convite ao exercício do poder. Gnerre (2011) faz uma discussão sobre a sociedade de língua oral na qual se utilizava pedras para registrar pensamentos e informações que não poderiam ser apagadas pelo tempo. O autor ainda enfatiza as contribuições de todo este processo evolutivo na forma de comunicação da sociedade. Vanoye (2003) complementa que a origem da escrita está situada na necessidade de os homens conservarem as mensagens para articulá-las e assim transmiti-las.

Nesse sentido, o letramento midiático retoma as práticas das sociedades orais no contexto das narrativas das e-HQs. O referido letramento unifica as características da linguagem oral, intermediada pelas mídias digitais, com a participação da escrita, já que, ambas têm o poder de registrar cada contexto com a participação e interação dos sujeitos envolvidos.

Lévy (2011) complementa que o texto é um objeto virtual, pois transcende ao tempo e sugere inúmeras interpretações de acordo com o contexto dado pelo próprio tempo.

Dessa maneira, através da narrativa dos quadrinhos, as relações entre interlocutores se constroem e se reconstroem no processo de interação. Assim, de acordo com Terzi (1992), o desenvolvimento da língua oral influencia o da escrita e vice-versa. Partindo deste princípio, podemos pensar as práticas de letramento a partir das habilidades comunicativas das crianças, considerando que essas variam de acordo com os grupos sociais a que pertencem. O autor ainda sugere que a capacidade de interação das crianças nas práticas de letramento se expressa a partir do respeito às regras estabelecidas em sua comunidade. E, no mesmo sentido, Narashimhan (1997) relata:

Através do comportamento linguístico, o ser humano pode lidar não só com o mundo imediatamente presente, interativo, mas com mundos distanciados dele no espaço e no tempo. Ademais, pode lidar não só com o mundo real, visível e dado, mas com mundos possíveis (imaginados) e situações não factuais (NARASHIMHAN, 1997, p.195).

E por falar em mundos possíveis ou imaginados, entende-se que a linguagem dos quadrinhos propicia um novo campo para o desenvolvimento da criança nas práticas de letramento. Assim, as narrativas das HQs, dinamizadas pela tecnologia digital, vêm transitar o imaginário da criança e promover interação com o mundo, seja ele real ou fictício. Sobre esta afirmativa (Lévy, 2011, p. 37) complementa que *“escutar, olhar, ler equivale finalmente a construir-se”*. Neste sentido percebe-se que o texto que se lê incorporado às informações obtidas no decorrer das experiências vividas nas agências de letramento, resulta numa compreensão individual cheia de significados capazes de dar sentido à leitura e escrita dos sujeitos.

Para compreender os mundos que os cercam, os indivíduos usufruem, desde muito cedo, os mecanismos da narrativa e, a partir dela, expressam sentimentos e vivenciam histórias de heroísmo, glórias, traição, paixões, amor, ciúmes, perdão e ódio etc., todos embasados nas sensações experimentadas através do envolvimento com a trama. Estas histórias, quando compartilhadas de forma participativa, envolvem os indivíduos, uma vez que transformam comportamentos de acordo com contexto em que estão inseridos.

Sobre a ótica de Certeau (1994), o processo de apropriação acontece a partir do desenvolvimento de habilidades diferentes capazes de ajudar no relacionamento entre os ambientes e pessoas. Com esta dinâmica é possível que o indivíduo elabore uma leitura do mundo sobre o espaço próximo, bem como leve os resultados das experiências vividas no decorrer de sua vida.

O meio digital surge como nova ferramenta de expressão, que potencializa as habilidades de construir e contar histórias possibilitando, dentre outras coisas, diferentes desfechos para a mesma situação. O convite é para experimentar diversas maneiras de ser e de viver no mundo, perspectiva que se descortina através de novas formas de interpretação individuais e mútuas.

A evolução do computador proporciona ao usuário um novo meio para interação entre pessoas e coisas. Por meio de tal veículo de comunicação, aquele que o utiliza tem acesso a lugares remotos, de forma que lhe é apresentada a possibilidade de desvendar mistérios, enfrentar medos e desbravar caminhos nunca antes conhecidos por intermédio do mundo virtual.

A partir desta percepção, serão apresentados os elementos que caracterizam a linguagem dos quadrinhos e sua função como agente de letramento. Assim, as HQs seguem uma estrutura básica da junção de imagens com textos que traduzem sonoridade através da fala, facilitando o processo de interpretação dos leitores que se utilizam dos dois elementos simultaneamente.

Observa-se então que, com o passar do tempo, novos símbolos foram incorporados à linguagem dos quadrinhos tornando-os facilmente identificados e identificáveis a partir de suas características. Estas peculiaridades são capazes de diferenciar textos literários das HQs, pois esta é a modalidade de escrita que mistura imagens e textos, de forma complementar e dependente dos desdobramentos exigidos pelos diálogos.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se linguagem – uma forma literária se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que a gramática da arte sequencial (EINER, 1989, p. 08).

A sequência de imagens percebida em narrativas apresentadas nas histórias em quadrinhos propõe a integração entre tempo e espaço, que, por sua vez, influencia a consciência visual simultânea entre passado, presente e futuro, assim como as associações dos leitores de acordo com os diferentes contextos.

Além dos aspectos mencionados acima, as HQs podem apresentar-se em forma de tiras, com leitura feita da esquerda para a direita, de cima para baixo, balões de falas e enquadramento, características que tornam esta linguagem única e inconfundível.

Outra marca dos quadrinhos é a possibilidade de narrativas sequenciais, de forma que estas convidam o leitor a completar mentalmente os espaços permitidos pela linguagem das HQs. Isto implica em práticas do letramento nas quais o indivíduo participa efetivamente do processo. McCloud (1995) faz então um comparativo dos quadrinhos com a arte e afirma que os espaços entre suas narrativas têm o mesmo efeito do tempo para um filme.

Segundo Elias (2013), a leitura em quadrinhos propõe interatividade entre as personagens que, dinamizados pela hipermídia, podem alinhar inesperadamente os diferentes enquadres, infringindo assim as estruturas de expectativas do senso comum. O autor conclui que é no conflito gerado pela

incongruência que se ajudará ao leitor na descoberta da crítica ou denúncia. Os textos de quadrinhos analisados pelo autor são como uma modalidade própria de linguagem por meio da qual são utilizados códigos como imagem e linguagem escrita. O elemento visual é assumido em todo o texto com a finalidade de expressar grande parte do diálogo e legendas capazes de se complementação mútua. Por sua vez, os balões dinamizam os textos e os efeitos dão o tom das falas.

As narrativas dos quadrinhos e os elementos visuais exigem interação, e, através desta, encontra-se a melhor maneira de atrair os olhares e a atenção da criança do século XXI.

Diferentemente daquele tipo de texto de quadrinhos, em que os autores narram uma história, na maior parte das vezes de aventura, enaltecendo um herói, que aparece no momento exato para salvar pessoas e resolver problemas, casos como os das histórias de super-heróis conhecidos, as tiras de Quino revelam a intenção de abordar a problemática social, sugerindo críticas e levando a julgamentos; trabalhando com ironia (ELIAS, 2013, p. 216).

Os recursos utilizados e-HQ “Turminha do Velho Chico” transmitem a ideia de interatividade que, dentro do contexto da hipermídia, favorecem a dinamicidade do processo, e, portanto, realçam o diálogo com os elementos da ação instantânea, de forma a ultrapassar as barreiras da imaginação.

A capacidade técnica de acrescentar sons, gráficos e animação à palavra impressa está criando um novo tipo de literatura que nos levará além da narrativa linear dos livros convencionais. Alguns especialistas preveem que os “livros” que surgirão serão apenas remotamente parecidos com o que conhecemos hoje como um livro (DIZARD JR, 2000, p. 249).

Sendo assim, o papel da escola é primordial no desenvolvimento do projeto como agente de letramento escolar, posto que através da atuação do professor, que promove a integração entre os saberes culturais e tradição oral, contextualiza-se aquele com outros saberes.

Seguindo o pensamento de Kleiman (2006) o sucesso escolar se dá a partir da mediação do professor como agente de letramento, de forma a proporcionar ao aluno a apropriação dos mecanismos de textualidade valorizados na cultura letrada. Neste contexto, as práticas de letramento conduzem os indivíduos a um diálogo produtivo e crítico entre o saber escolar e a atuação dos indivíduos nos problemas sociais de sua comunidade. Assim, refletidos na leitura de textos em quadrinhos, tais problemas se encontram

repletos de aventuras e muita ação, mediados pela ferramenta dinâmica da hipermídia.

Deste modo, antes de adentrar ao assunto das TICs e suas contribuições no ambiente escolar, é necessário que sejam alinhadas as nuances das HQs eletrônicas, bem como seja construída a relação do contexto histórico que possibilitam as práticas de letramento em tempos de multiletramentos.

Assim, ao falar sobre a sociedade e seus contextos, entende-se que cada indivíduo traz consigo não só experiências vividas, mas a capacidade de organizar ideias e pensamentos que o compõem como ser humano. Morin (1999) explora esta capacidade do ser humano na sua complexidade.

Unidades complexas, como o ser humano ou a sociedade, são multidimensionais; dessa forma, o ser humano é ao mesmo tempo biológico, psíquico, social, afetivo e racional. A sociedade comporta as dimensões históricas, econômicas, sociológicas, religiosa... O conhecimento pertinente deve reconhecer esse caráter multidimensional e nele inserir estes dados: não apenas não se poderia isolar uma parte do todo, mas as partes umas das outras; a dimensão econômica, por exemplo, está em inter-retroação permanente com todas as outras dimensões humanas; além disso, a economia carrega em si, de modo “holográfico”, necessidades, desejos e paixões humanas que ultrapassam os meros interesses econômicos (MORIN, 1999, p. 38).

Por assim analisar, o processo de construção do conhecimento se dá de diversas formas, em diversos contextos, tendo com o único objetivo de universalizar as questões humanas, comuns em toda sociedade.

Daí é possível construir saberes de forma contínua, pois, trata-se de um evento dinâmico e nunca definitivo, embasado nas práticas sociais capazes de fomentar o processo de leitura e escrita com o uso de tecnologia promissora.

Destarte, ao tratar-se de uma educação do futuro, logo se pensa em saberes universais, mas o que se percebe é que eles se encontram compartimentados em diversas realidades. A ideia da e-HQ apresentada nesta pesquisa surgiu com a proposta de tornar as lendas do Rio São Francisco os super-heróis da aventura. O artista Rogério Dias foi o mentor que transformou o roteiro apresentado com as características de cada personagem em arte, tendo como principal objetivo associar a cultura local afim de que o sujeito possa utilizar a linguagem híbrida que já traz consigo ao adentrar no ambiente escolar, linguagem esta permitida pelas narrativas dos quadrinhos,

dinamizadas pela tecnologia digital na qual cada um desses indivíduos compartilha com o outro, informações, sentimentos e desejos na construção de saberes contextualizados. Sobre contextualização:

Sendo todas as coisas causadas e causadoras, ajudadas ou ajudantes, mediatas e imediatas, e sustentando-se todas por um elo natural e insensível que une as mais distantes e as mais diferentes, considero ser impossível conhecer as partes sem conhecer o todo, tampouco conhecer o todo sem conhecer particularmente as partes (PASCAL, 1976, p.37)

Isto posto, para Morin (1999), a mente humana encontra-se apta a formular e resolver problemas essenciais através do uso da inteligência, de forma que toda essa aptidão se forma com base nas experiências vividas na infância e na adolescência. Assim, pode-se analisar as narrativas da e-HQ como fonte de inspiração e estímulo na construção do saber. As crianças são despertadas para participar das narrativas através de interações com os personagens permitidas pelos recursos hipermidiáticos presentes no APP, como sons, imagens, página virtual que facilita a navegação, atentando-se que estes trazem consigo vários problemas dos ribeirinhos a ser solucionados junto à comunidade a que pertencem.

É perceptível que as discussões sobre letramento se prolongam, no entanto, suas finalidades galgam facilitar a própria concepção e reconcepção do fazer pedagógico. Caminha-se rumo ao futuro e à educação dos novos tempos, de forma que essa deve se pautar na criação de mecanismos que ajudem os indivíduos a compreender seu próprio mundo, assim como nele possam se reconhecer através da diversidade cultural e social em que estão inseridos.

A educação do futuro deverá ser o ensino primeiro e universal, centrado na condição humana. Estamos na era planetária; uma aventura comum conduz os seres humanos, onde quer que se encontrem. Estes devem reconhecer-se em sua humanidade comum e ao mesmo tempo reconhecer a diversidade cultural inerente a tudo o que é humano (MORIN, 1999, p. 47)

Neste caso, a escola deve ser propulsora do referido processo no sentido de criar mecanismos que envolvam os indivíduos na busca pelo seu referencial dentro do seu próprio mundo. A introdução das novas mídias em sala de aula é um dos caminhos para desenvolver capacidades, posto que ao cingir os alunos nas práticas do letramento midiático, se possibilita a inclusão da escola no contexto tecnológico.

Diante destas novas perspectivas, as e-HQs surgem como agentes de letramento midiático, como um evento capaz de empoderar os indivíduos a partir da realidade que os cercam. Assim, as narrativas que, antes na linguagem dos quadrinhos, apresentavam imagens e textos fixos, com a presença de poucos recursos hoje, podem dar lugar a uma linguagem dinâmica cujos elementos são diversos, como música, som, imagem, jogos e games, e, por meio dos quais, se propicia as práticas dos novos letramentos exigidos pela sociedade do século XXI.

Para o espectador, um desenho animado projetado no cinema ou visto na televisão, mesmo quando feito por computador, continua tendo a mesma natureza que um desenho animado traçado à mão. O fato de alguns efeitos especiais mostrarem a origem numérica não altera a natureza da relação com a imagem (LEVY, 1999, p. 73).

Faz-se então evidenciada a proposta de unir a essência das narrativas dos quadrinhos e a familiarização dos personagens com o cotidiano dos usuários com a tecnologia digital. Neste caso, os elementos virtuais vêm aguçar ainda mais a inteligência do leitor que, ancorado no hipertexto permitido pela hipermídia, promove a não linearidade do texto, e este fato dinamiza o processo de leitura e compreensão de mundo dos leitores. A este episódio denomina-se uma nova agência de letramento capaz de promover o letramento midiático e facilitar os novos acessos aos usuários na rede, neste caso, no contexto escolar. Sobre esta afirmativa, Lévy (2011) aponta:

O virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura. (LEVY, 2011 p. 40).

**Figura 1.** Personagens da Turminha do Velho Chico - Lendas



**Fonte:** Acervo do autor.

Observa-se então que, para esta geração, a relação entre passado e presente é quase que imperceptível, pois o mundo virtual faz parte do seu cotidiano e traz consigo o acesso a outros mundos através de novas possibilidades permitidas pela tecnologia.

Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o extrapolam e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas (LEVY, 1999, p. 75).

Assim, o papel da escola, além de adquirir equipamentos que permitam o acesso dos alunos ao mundo virtual, é de produzir coletivamente conteúdos que possam ser adaptados, compartilhados e recriados de acordo com cada contexto existente. Nesta perspectiva, educandos e educadores participam simultaneamente deste processo, pois a tecnologia permite consumir e produzir conteúdo ao mesmo tempo.

Este é o modo de pensar que permite apreender em conjunto o texto e o contexto, o ser e seu meio ambiente, o local e o global, o multidimensional, em suma, o complexo, isto é, as condições do comportamento humano. Permite-nos compreender igualmente as condições objetivas e subjetivas. (MORIN, 1999, p. 100).

Percebe-se então que a tecnologia digital, se bem apropriada pelos usuários, poderá gerar resultados positivos nos processos de ensino e

aprendizagem. As ferramentas disponíveis possibilitam as novas práticas pedagógicas, assim como explicitam as necessidades de se explorar outras formas de interação em um mundo de multilinguagens que impõem constantemente novos desafios para humanidade.

Tanto a criação coletiva como a participação dos intérpretes caminham lado a lado com uma terceira característica especial da ciberarte: a criação contínua. A obra virtual é “aberta” por construção. Cada atualização nos revela um novo aspecto. Ainda mais, alguns dispositivos não se contentam em declinar uma combinatória, mas suscitam, ao longo das interações, a emergência de formas absolutamente imprevisíveis. Assim, o evento da criação não se encontra mais limitado ao movimento da concepção ou da realização da obra: o dispositivo virtual propõe uma máquina de fazer surgir eventos (LEVY, 1999, p. 136).

As mudanças propostas por estes novos letramentos poderão ser capazes de transformar realidades de forma a possibilitar e, ou, contribuir para profundas mudanças na sociedade. Sobre o papel do educador em tempos de novas mídias cabe destacar:

Educar é colaborar para que professores e alunos – nas escolas e organizações – transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem. É ajudar os alunos na construção de sua identidade, do seu caminho pessoal e profissional – do seu projeto de vida, no desenvolvimento das habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e profissionais e tornar-se cidadãos realizados e produtivos (MORAN, 2000, p.13).

Seguindo a ideia acima, o letramento produz prática social enquanto as novas tecnologias sugerem uma reorganização das relações sociais e comunicacionais. Sendo assim, a proposta da e-HQ nesta investigação se apresenta no cotidiano das crianças através cultura ribeirinha a partir das lendas do São Francisco que, ancorada pela tecnologia digital, configura a prática de letramento midiático na qual os sujeitos participam do processo ensino-aprendizagem mutuamente. Isto posto, retoma-se o pensamento do referido autor sobre os desafios da educação no atual contexto:

Nosso desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano. Para isso precisamos de pessoas que façam essa integração em si mesmas no que concerne aos aspectos sensorial, intelectual, emocional, ético e tecnológico, que transitem de forma fácil entre o pessoal e o social, que expressem nas suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando, avançando (MORAN, 2000, p.15).

No sentido das práticas de letramento, atribui-se significado aos eventos que visam propor transformação social a partir da conexão entre a escrita, leitura e os saberes individuais dos sujeitos. Este diálogo permitido pelas e-HQs promove interatividade entre os usuários que, intermediados pelos elementos das narrativas das e-HQs, produzem significado à experiência da leitura. Tudo isso é possível a partir da não linearidade do texto proposto pelo hipertexto e dinamizado pela hipermídia, que juntos vêm dar todo o sentido ao texto. Sobre isto Lévy (2011) ressalta que seguindo esta lógica o navegador também exerce o papel de autor e participa do percurso dos vários cominhos da leitura. É isto que torna a linguagem dos quadrinhos fascinante aos indivíduos de todas as idades. Para melhor definir a relevância das novas mídias à sociedade moderna, destaca-se:

Essas tecnologias, equipamentos e as linguagens criadas para circularem neles tem como principal característica propiciar a escola e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. São esses processos que considero como constitutivos de uma cultura das mídias. Foram eles que nos arrancaram da inercia da recepção de mensagens impostas de fora e nos treinaram para a busca de informação e do entretenimento que desejamos encontrar. Por isso mesmo, foram esses meios e os processos de recepção que eles engendram que prepararam a sensibilidade dos usuários para a chegada dos meios digitais cuja marca principal esta na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação (SANTAELLA, 2003, p. 27).

Percebe-se, portanto, que a linguagem dos quadrinhos aproxima o indivíduo do seu cotidiano, devido à liberdade que a linguagem oral permite e que, por conseguinte, facilita a compreensão e interpretação do texto. Assim, o uso combinado de textos, sons, imagens, dinamizam as narrativas nas quais o sujeito vivencia uma ação no presente e já projeta o futuro não linear, o que sugere movimento às sequências.

Toda essa mudança ocasionada nas HQs é viabilizada pela tecnologia digital, através da linguagem híbrida - e que, por sua vez, será discutida no próximo capítulo de forma detalhes - Destaca-se também que sem a referida hibridez, as narrativas permaneceriam estáticas. Esta dinâmica promove diversificação na linguagem dos quadrinhos e propicia ao leitor a participação ativa na leitura e produção de conteúdo.

A tecnologia não apenas penetra nos eventos, mas ela se tornou um evento que não deixa nada intocado. É um ingrediente sem o qual a cultura contemporânea – trabalho, arte, ciência e educação -, na verdade toda a gama de interações sociais, é impensável (ARONOWITZ, 1995, p. 22).

Com isso, pode-se observar que a escola deve acompanhar os avanços tecnológicos e utilizar os recursos disponíveis no processo ensino e aprendizagem. Tem-se então ao alcance, cada vez mais, máquinas inteligentes que são capazes de tornar o indivíduo mais atuante, interativo, acessível e sensível no mundo em que vive e também através de suas práticas sociais.

As HQs, arte presente na vida humana há décadas, hoje se configuram como HQs eletrônicas e promovem interação entre os indivíduos de diversas maneiras, assim como seu cenário é vislumbrável através das mais variadas linguagens advindas da revolução tecnológica e das novas mídias. Nesse viés, as HQs são as expressões e novas linguagens que vêm transformar as práticas de letramento, corroborando com as rápidas transformações sociais em que vive a sociedade.

As mídias há muito tempo abandonaram suas características de mero suporte tecnológico e criaram suas próprias lógicas, suas linguagens e maneiras particulares de comunicar-se com as capacidades perceptivas, emocionais, cognitivas, intuitivas e comunicativas das pessoas (KENSKI, 2009, p.19).

Destarte, as e-HQs protagonizadas na presente pesquisa pela “Turminha do Velho Chico” contextualizam-se com a cultura ribeirinha através das lendas do São Francisco e absorvem a linguagem híbrida, advindas da tecnologia, como instrumentos dinâmicos capazes de promover novas práticas pedagógicas rumo à construção de saberes.

### **Algumas Considerações**

Pode-se compreender com este capítulo que as e-HQs vêm contribuir com as práticas de letramento midiático a partir do uso das tecnologias em sala de aula, bem como contam com o auxílio do hipertexto e da hipermídia no processo ensino-aprendizagem. Inicia-se com a discussão de que novas possibilidades foram inseridas às narrativas dos quadrinhos, e, neste sentido, os espaços virtuais existentes vêm propor liberdade aos usuários na forma de produção e consumo de conteúdo, visto que se encontram pautados nos

conhecimentos prévios e na conexão com os contextos presentes nos grupos nos quais os sujeitos estão inseridos. Assim, pode-se compreender um pouco mais sobre o ciberespaço e os instrumentos existentes capazes de dinamizar os processos comunicacionais.

Em seguida, se percebe a origem da linguagem oral e sua adaptação à linguagem escrita. Na apresentação, se aborda que as HQs eletrônicas se apresentam através da junção das línguas, onde uma complementa a outra e, aliada à tecnologia, se configuram como agentes de letramento midiático. Foi possível analisar as contribuições das mídias digitais na construção de novos saberes, e o papel da escola como principal agência de letramento capaz de contribuir para a apropriação do conhecimento do indivíduo.

Discute-se então que as práticas de letramento propõem o empoderamento dos indivíduos na construção do conhecimento com base nas suas capacidades individuais na busca pela transformação social. Cada sujeito, apropriado da sua autonomia, interage de forma diferente de acordo com o grupo social a que pertence. Então, pode-se compreender que cada um traz consigo experiências de ações do cotidiano que contribuem coletivamente na produção e no consumo do saber. Descobre-se que não existe um contexto e, ao mesmo tempo, os contextos coexistem no universo.

A apresentação feita neste capítulo sobre as práticas de letramento midiático intensificam a importância da autonomia dos usuários, constituída a partir do consumo das novas mídias disponíveis na sociedade. Esta autonomia possibilita a participação ativa dos sujeitos no meio, meio no qual dá-se o fomento às mais diversas formas de pensar, agir, falar, interagir e compartilhar saberes.

Pode-se entender que as HQs eletrônicas, como agente de letramento, vem possibilitar aos usuários uma aventura fascinante na construção do saber para além dos muros da escola. Os elementos que compõem as narrativas constituem uma nova forma de comunicação, a partir da diversidade de linguagens obtidas com as hipermídias e potencializada pelo movimento da informação onde congrega todas as suas dimensões. Estas linguagens se estabelecem, nos mais variados contextos e propõem uma migração do formato tradicional das HQs para HQs eletrônicas com o auxílio das novas mídias.

No próximo capítulo, a análise orbitará às TICs e suas contribuições para o processo ensino-aprendizagem, assim como sua importância para dinamizar a linguagem dos quadrinhos eletrônicos, através do hipertexto, ancoradas na hipermídia. Utiliza-se como base deste capítulo, análises e estudos dos teóricos e pesquisadores pioneiros no assunto.

Serão costurados também a questão do uso do *tablet* em sala de aula e as possibilidades trazidas pela mobilidade. Assim como será feita uma análise sobre a apropriação do saber a partir da utilização cultura local através de narrativas com a presença de personagens que são familiarizados pelos usuários ribeirinhos.

## **2 – Hipertexto, Hiperímia e Educaço: Conhecendo a Linguagem Híbrida.**

Neste capítulo, será apresentada uma abordagem sobre alguns dos recursos midiáticos disponíveis na rede a partir dos dispositivos móveis e sua relevância no contexto escolar. Neste sentido, busca-se compreender as características das Tecnologias de Comunicação e Informação e seus avanços no processo ensino-aprendizagem junto com as novas práticas pedagógicas sugeridas no contexto da hiperímia para a construção de conhecimento.

No segundo momento, serão atrelados os conceitos de hipertexto e hiperímia, que, juntos, produzem a ideia de linguagem híbrida. Esta linguagem congrega uma sinergia entre várias mídias e a não linearidade dos textos na produção de conteúdo.

A linguagem híbrida contém aspectos dinâmicos pelos quais o indivíduo é convidado a participar ativamente do processo, ora como consumidor, ora como produtor de conhecimento. Sero analisadas as principais características desta linguagem e as possíveis soluçoes propostas para incrementar as práticas pedagógicas em tempos digitais.

Discute-se também uma abordagem sobre os dispositivos móveis, neste caso os *tablets*, e as possibilidades que ela proporciona nos processos educativos e sociais rumo à construção de conhecimento de forma ampla, dinâmica e participativa dos sujeitos.

Uma vez identificado o papel de cada ferramenta, sero apontadas as adequaçoes para as HQs eletrônicas e a familiarizaço dos personagens com as narrativas das lendas do Velho Chico, voltadas, por sua vez, ao contexto da Escola Municipal Professora Zélia Matias, situada no bairro Pedro Raimundo na cidade de Petrolina-PE.

### **2.1. Sobre Educaço e Tecnologias de Comunicaço e informaço**

Muito se falou nos últimos anos sobre a necessidade de mudanças nas práticas pedagógicas, frente ao advento das novas tecnologias de comunicação e informação. A evolução tecnológica e a inserção das mídias digitais no cotidiano das pessoas aceleraram este processo.

Nesta perspectiva, Cunha (2014) enfatiza que o uso das TICs no ambiente escolar deve potencializar o diálogo entre o mundo real e o virtual, de forma a favorecer aos sujeitos novas formas de leitura do mundo através de textos orais e escritos embasados no contexto da realidade em que vivem. Para compreender melhor o assunto, será feita uma abordagem entre a história da inserção das tecnologias de informação e comunicação no espaço educacional e sua aplicabilidade nas práticas pedagógicas.

Sabe-se que os primeiros computadores surgiram nos anos quarenta e que seu uso era restrito para fins militares. A partir dos anos sessenta, as máquinas puderam ser manuseadas por cientistas com o intuito de operacionalizar dados e estatísticas afim de alcançar maior produtividade e assertividade nas decisões das atividades de bancos e seguradoras dos estados. Esses conteúdos gerados, no entanto, começaram a repercutir nas atividades socioeconômicas da população. Para Kenski (2007), a cultura digital existente é capaz de transformar comportamentos individuais e coletivos. Já no Brasil este marco só se dá na década de sessenta, sustentada por algumas experiências acadêmicas como aponta Simões (2002).

Neste íterim, em meados dos anos cinquenta, os computadores foram disponibilizados à comercialização e, diante disto, iniciou-se o processo de aplicação no ambiente escolar, restrito às experiências em cursos de pós-graduação que, segundo Valente (1999) eram conceituados como máquinas de ensinar. Em seguida, surgiu o *Computer-Aided Instrucion*<sup>4</sup> (CAI), este, por sua vez, possuía utilização exclusiva em universidades para produção de material elaborado para auxiliar nas práticas de ensino entre aluno e professor.

Os anos oitenta marcam a chegada dos microcomputadores que, facilitados pelo tamanho menor, obtiveram um maior acesso das escolas e, ao

---

<sup>4</sup> CAI- refere-se ao uso do computador como uma ferramenta para facilitar e melhorar a instrução. Os programas do CAI usam tutoriais, exercícios e práticas, simulação e abordagens de resolução de problemas para apresentar tópicos e testam a compreensão do aluno. Acessado em: 15/02/2017 disponível em: [http://wikieducator.org/Computer\\_Assisted\\_Instruction\\_\(CAI\)](http://wikieducator.org/Computer_Assisted_Instruction_(CAI))

serem incorporados aos softwares, possibilitou-se o uso efetivo das TICs na educação conforme afirma Dantas (2010). Com a popularização da internet, os indivíduos foram integrados aos processos artísticos, educacionais e sociais da sociedade. Este acesso tornou-se imprescindível para fomentar conhecimentos na área da pesquisa científica. Percebe-se então que o número de pessoas conectadas à internet começou a crescer entre os anos 2001 e 2002, e, por conseguinte, data a esta época um marco mundial de mudança na forma de comunicação entre pessoas.

Computadores e redes de computadores surgem, então, como a infra - estrutura física do novo universo informacional da virtualidade. Quanto mais se disseminam, quanto maior sua potência de cálculo, capacidade de memória e de transmissão, mais mundos virtuais irão multiplicar-se em quantidade e desenvolver-se em variedade (LEVY, 1999, p. 75).

Hoje, é possível perceber que a informação está disseminada no ambiente e pode ser acessada pelos usuários em tempo real. Neste ínterim a web 2.0 destaca-se por apresentar inúmeras possibilidades na transmissão de informação a partir da sua dinamicidade na produção de conteúdo e na promoção de interação coletiva dos usuários. Este episódio abrange a participação das TICs nas mais diversas áreas de atuação da humanidade e traz, por exemplo, a prestação de serviços a partir de aplicativos que facilitam a vida dos usuários através da interatividade.

Para Narashimhan (2005) a web 2.0 é uma rede que tem o funcionamento de uma plataforma de dispositivos conectados. O autor aponta que sua principal característica é a interação entre os usuários. Já Primo (2007) e Mota (2009) entendem o funcionamento da web 2.0 como a prestação de serviços virtuais comandados pelos usuários. Ao corroborar da mesma ideia, ou seja, de que os indivíduos participam desse processo dinâmico, Kerbauy (2009) caracteriza a sociedade atual como revolucionária no que tange as alterações dos processos tecnológicos que processam e geram informações e conhecimentos simultaneamente.

Os impactos causados pela Web 2.0 refletem no comportamento destes usuários que povoam a geração dos anos noventa, também chamada de “nativos digitais” ou “geração z”, conforme conceitua Masi (2014). O autor ainda aponta que tal geração domina facilmente as técnicas promovidas por suas respectivas mudanças e apresenta comportamento diverso devido à

transferência universal de informações dadas em tempo real. Neste aspecto, as TICs possibilitam a troca de informações e conhecimentos, intermediados pelos veículos de comunicação, com o intuito de promover a prestação de serviços e uma maior interação dos indivíduos à sociedade.

Discutem-se os benefícios das TICs junto às práticas pedagógicas como um recurso que facilita e dá suporte ao processo ensino e aprendizagem em tempos digitais. Por mais que alguns educadores se mostrem resistentes à linguagem digital e renunciem à eficácia dos recursos trazidos pelas TICs à educação, parece impossível não se render às ferramentas que surgem diariamente para dinamizar as práticas pedagógicas.

Como exemplo, pode-se destacar o formato das e-HQs, especialmente a que será apresentada nesta investigação. Como já foi dito, trata-se de um aplicativo contextualizado com a cultura das lendas do Velho Chico, que pode trabalhar questões ligadas ao meio ambiente, leitura e escrita numa perspectiva interdisciplinar.

Neste contexto, Gómez (2014) destaca o uso das TICs na escola como um paradigma que permite descobertas através da exploração criativa do educando segundo a lógica das tecnologias contemporâneas. Heide e Stilborne (2000) apontam que a internet pode ser utilizada em sala de aula para fins como: projetos, pesquisas, busca de desenvolvimento profissional e pessoal, suporte às aulas, comunicação e produção.

Entende-se que o mundo virtual e o mundo real, ao mesmo tempo, se confundem e se difundem no sentido de construir conhecimentos e compartilhá-los em rede visando alcançar o maior número de pessoas. Neste caso, as trocas de informações e experiências tendem a ser mais ricas e o papel de educador muda de figura e se constrói em conjunto com o aluno. Os referidos sujeitos mutuamente se ajudam e assim, trocam seus conhecimentos e, portanto, potencializam assim as descobertas de novos saberes.

À medida que avançam as tecnologias de comunicação virtual, o conceito de presencialidade também se altera. Poderemos professores externos compartilhando determinadas aulas, e um professor de fora “entrando” por vídeo conferência na minha aula. Haverá um intercâmbio muito maior de professores, por meio do qual cada um colaborará em algum ponto específico, muitas vezes a distância (MORAN, 2000, p.58).

Neste sentido, Kenski (2007) tece um comentário sobre o papel da escola na sociedade de informação na formação de indivíduos, a escola então deve auxiliar para que os alunos dominem as tecnologias afim de adquirir conhecimentos e para isto venha transformar suas vidas.

Para fomentar o assunto, Gasque (2012), defende a ideia da mudança do paradigma do ensino tradicional, no qual o processo ensino/aprendizagem na escola deixa de ser apenas através da transmissão do saber entre professor e aluno e, nessa toada, passa a ser um lugar de interação dos indivíduos e dos múltiplos saberes.

Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social. (...) É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line (MORAN, 2000 p.61).

É possível destacar a presença dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) que simulam uma sala de aula convencional e funcionam como auxiliares nas atividades educacionais, a exemplo de cursos à distância (EAD), videoconferências, chats, palestras, seminários etc.

No sentido de suprir as necessidades das novas demandas e garantir o acesso dos usuários aos conteúdos criados a partir delas, independentemente das distâncias geográficas, a inserção das tecnologias na educação aproxima o ensino formal da realidade mercadológica capaz de preparar e atualizar os indivíduos para atuar diante desse novo panorama social.

A humanidade encontra-se imersa neste processo de readaptação ao sistema educacional no que tange às inovações tecnológicas, sendo assim, as propostas de formação à distância também contribuem para o aperfeiçoamento dos profissionais em educação que, por seu turno, são fundamentais no processo de mediação do conhecimento ao aluno. É nesta via de mão dupla que os saberes se transpõem para além dos muros da escola e se conectam com as múltiplas linguagens já acessíveis na vida dos usuários.

Kenski (2007) e Pretto (2013) corroboram com este pensar quando instituem a escola como um catalisador de conhecimento na qual os educadores são os mediadores do processo a partir da integração dos saberes e as tecnologias. Segundo Sartoni e Soares (2005) as TICs promovem

conexão nas mais diversas áreas do conhecimento e permitem à vivência de novas experiências na construção dos saberes.

Pode-se perceber com este estudo que muitos desses profissionais ainda apresentam dificuldades no que tange à utilização das ferramentas tecnológicas, ora por comodismo, ora por não haver treinamentos e capacitações efetivas por parte das secretarias de educação dos estados e municípios, o que acarreta problemas aos educadores em usufruir todos estes recursos disponíveis nas escolas. Isso implica na reprodução de métodos arcaicos no quais o professor se posiciona à frente como detentor do conhecimento e os alunos seguem enfileirados recebendo conteúdos engessados. Tais organizações educacionais originárias caminham, portanto, em tempos digitais, na contramão da tendência de construção do saber.

Por sua vez, o processo de apropriação das tecnologias digitais nas escolas públicas brasileiras permite o empoderamento dos sujeitos na construção do conhecimento, onde o indivíduo se liberta das amarras do passado ao considerar-se que, segundo Freire (1970), o método de ensino deve se pautar no método da aprendizagem, por meio do qual o homem aprende a exercer a liberdade de pensar e viver. Assim, a educação é uma prática de liberdade.

Sobre o papel da escola no processo educacional e os desafios trazidos pela tecnologia Belloni (1998) defende que a escola terá que formar o cidadão capaz de “ler” e “escrever” em todas as novas linguagens deste novo universo tecnológico em que se encontra inserido.

Pode-se discutir que as TICs na educação tornam-se um direito de todos, de forma que constitui um veículo capaz de emancipar os sujeitos na construção do saber, no entanto se faz necessário que professores, alunos, gestores e atores públicos assumam seus papéis na disseminação da cultura digital, através das novas práticas pedagógicas, originadas de novos valores e novos sentidos que se configuram novas formas de se fazer educação com qualidade numa sociedade tecnológica. Sobre esta premissa Metzker (2008) enfatiza que a aprendizagem acontece quando o sujeito é envolvido e conectado no contexto a partir de interações possibilitadas pelas tecnologias.

A situação das escolas municipais de Petrolina-PE não foge das demais do País. Percebe-se que muitas delas recebem aparelhos tecnológicos, porém

não existem projetos pedagógicos para uma boa utilização das ferramentas em sala de aula. Além disso, os educadores não possuem treinamento e capacitação para o uso eficaz dos recursos. Adiante, se irá discorrer um pouco mais sobre esse intrigante e consentâneo assunto em investigação. A realidade da Escola Zélia Matias é apenas uma pequena amostra das dificuldades vividas pelos educadores nas escolas públicas municipais de Petrolina no que se refere ao uso eficaz dos recursos tecnológicos em sala de aula.

Serão discutidas a seguir as características da linguagem híbrida e o seu papel colaborativo no processo de ensino e aprendizagem presente nas narrativas dos quadrinhos, bem como a forma de interação entre os sujeitos e o mundo que os cercam, dinamizados pelas possibilidades tecnológicas trazidas pela cultura digital.

## **2.2. A Linguagem Híbrida das Histórias Quadrinhos Eletrônicas**

Para mergulhar no hibridismo da linguagem das e-HQs é primordial discorrer sobre o contexto histórico dos quadrinhos tradicionais e suas mutações do papel para o meio digital.

Sabe-se que não há registro de quando a primeira HQ foi de fato produzida. O que se pode perceber ao longo do tempo é que ela foi recebendo algumas nomenclaturas que variavam e variam de acordo com cada época e país no qual ela se originou como exemplo, cita-se a *Comic book* nos Estados Unidos e *Mangá* no Japão.

Carvalho (2006) ressalta que definir a feitura da primeira HQ é uma tarefa subjetiva. No Brasil, por sua vez, os quadrinhos viveram o seu apogeu na década de trinta com a Revista *gibi*, termo popular, que, segundo o autor, foi introduzido pelo jornalista Adolfo Eisen em 1939. O autor continua a descrever o percurso das HQs e destaca que em 1945 a mesma HQ vem apresentar personagens eternizados como o Super-Homem e o Príncipe Valente.

Em 1949 foi a vez dos quadrinhos trazerem as produções do autor Walt Disney, apresentando personagens icônicos como Mickey Mouse, Pato Donald etc. Nesse ínterim, de acordo com Franco (2001), a partir dos anos 50 começam a surgir várias HQs independentes. Nessa toada, os anos 60 foram marcados pelos personagens imortalizados de Maurício de Souza, famoso

cartunista brasileiro, criador da tão conhecida “Turma da Mônica” que marcou várias gerações por trazer personagens atuantes nas narrativas que abordavam temas do cotidiano dos leitores. Desde então, as narrativas dos quadrinhos fazem apologia aos anseios da humanidade, e, portanto, cumprem seu papel de exercer um estilo de prática social.

Figura 2: Maurício de Souza / Turma da Mônica



Fonte: Blah Cultural

Viana (2013) enfatiza que com o tempo os quadrinhos foram perdendo as características de comicidade e aventura de outrora, fato este, que, segundo autor, ocorreu de forma natural devido ao processo de mudanças sociais experimentados pela humanidade. Vergueiro e Ramos (2009) complementam que os quadrinhos remetem a conteúdos vivenciados no cotidiano dos indivíduos.

Neste contexto destaca-se a passagem da linguagem tradicional dos quadrinhos para as mídias digitais, mudança essa que conquistou seu espaço primeiramente em tiras de jornais americanos e, em seguida, atuou em revistas periódicas a exemplo do *Comic*<sup>5</sup>.

A combinação de desenhos e imagens se populariza no século XX com a chegada dos balões, assim como muitos outros elementos que difundiram a linguagem dos quadrinhos atuais. Sobre este assunto, Viana (2013) afirma que as histórias em quadrinhos são produtos sociais e históricos capazes de expressar a realidade em forma de arte.

---

<sup>5</sup> Comic: Definição pejorativa nascida no século XX e se referia às HQs publicadas em jornais com mensagens de humor, daí o termo *Comic* (cômico e engraçado).

Vanoye (2003) complementa que as HQs na sua essência se comunicam através de canais que instigam a expressão verbal, são eles: imagem e texto. É possível afirmar que, por si só, a HQ é uma linguagem dinâmica que apresenta recursos capazes de facilitar a compreensão dos leitores, assim como que a tecnologia digital através da hipermídia propicia a utilização de novos recursos que vêm trazer a estas linguagens diversas possibilidades de interação.

Para Euguti (1999) o texto dos quadrinhos predomina, inicialmente, com o poder das imagens, mas à medida que o texto é narrado pelas palavras, o gráfico e o visual se complementam. O autor ainda destaca a presença de características como o som de voz, os gestos, as onomatopeias, as reticências e todos os recursos linguísticos e semióticos que trazem expressividade ao texto, possibilitam uma comunicação entre autor e leitor.

Isto posto, destacar-se, McCloud<sup>6</sup> que, em suas narrativas, sintetiza a ideia de associar imagens, palavras e sons na construção do texto a partir dos recursos hipertextuais e da hipermídia. Esta afirmativa enfatiza que na linguagem da e-HQ um não vive sem o outro e que os elementos juntos se relacionam perfeitamente nessa combinação engenhosa.

E quando palavras e imagens atuam interdependentemente, elas podem criar novas ideias e sensações muito além da soma das partes. As palavras também desempenham um papel na evolução gráfica dos quadrinhos modernos e, por meio de sua origem – o balão de fala, as legendas e os efeitos sonoros – associados com os quadrinhos e empregados regularmente em outros meios (MCCLOUD, 2008, p.128).

É com este olhar de dinamicidade e constante evolução das narrativas dos quadrinhos que se busca, nesta investigação, compreender a linguagem híbrida incorporada às e-HQs no contexto escolar como agente de letramento midiático. O grande desafio proposto aqui é proporcionar uma discussão sobre a construção dos saberes através do uso das tecnologias digitais em sala de aula como agência de letramento midiático e, por sua vez, capaz de promover a participação dos sujeitos em tempo real de forma que os alunos interajam ativamente no processo. Segundo Lemos (2010), estas interações se tornam possíveis a partir do advento da web 2.0.

---

<sup>6</sup> McCloud Scott. É um quadrinista americano e defensor dos quadrinhos como uma forma literária e de arte autônoma. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Scott\\_McCloud](https://en.wikipedia.org/wiki/Scott_McCloud)>. Acesso em: 10/11/2017.

Oliveira (2010) acrescenta que as possibilidades interativas permitidas pela web 2.0 são frutos da presença de uma plataforma pautada em promover relacionamentos e conexões. Estas relações são significadas pela *cibercultura* que possibilita a interação entre os usuários a partir do comportamento, atitudes, pensamento e valores estabelecidos no ambiente virtual.

Os novos modos de comunicação e de acesso à informação se definem por seu caráter diferenciado e personalizável, sua reciprocidade, e estilo de navegação transversal e hipertextual, a participação em comunidades e mundos virtuais diversos (LEVY, 1999, p.194).

As crianças, foco deste estudo, consomem uma infinidade de produtos com inúmeras finalidades. Desde jogos educativos, filmes, games, músicas, brincadeiras, e tudo isso lhes é apresentado de forma dinâmica e bastante atrativa.

Araújo (2008) enfatiza que os comandos digitais estabelecem um vínculo com a leitura e escrita de textos e estes novos mecanismos apresentados pelos mouses, teclados, toques provocam interação entre os indivíduos, e, por conseguinte, promove a prática social.

Lévy (2011) complementa que o leitor em tela é mais ativo que o leitor do papel convencional, pois é capaz de interpretar e enviar comandos às máquinas, de forma a projetar uma realização de um texto. O autor ainda afirma que este suporte possibilita diversos tipos de leituras e escritas coletivas. É nesse contexto que a proposta das HQs eletrônicas pode contribuir na busca de soluções para o aperfeiçoamento das práticas educacionais.

Para Soares (2013) o prazer e o divertimento fazem parte do processo de ensino e aprendizagem, de forma que os dispositivos móveis exercem o papel de divertir e ensinar simultaneamente. Este universo do real e fictício promove interação e a relação causa e efeito gera uma comunicação imediata. Neste sentido, o indivíduo pode experimentar situações corriqueiras e, ou, imaginárias de forma interativa, dinâmica e divertida.

Lucia Santaella (2013) descreve que as linguagens não são puras e que cada uma é absorvida instantaneamente por outra. A autora parte do princípio de que toda a linguagem é híbrida. Percebe-se, portanto que as mídias, as novas linguagens e os meios, ancorados pela tecnologia, provocam inúmeras combinações de efeitos entre si. Sobre esta afirmativa, Lévy (1999) conceitua:

Mídias híbridas e mutantes proliferam sob o efeito da virtualização da informação, do progresso das interfaces, do aumento das potências de cálculo e das taxas de transmissão. Cada dispositivo de comunicação diz respeito a uma análise pormenorizada, que por sua vez remete à necessidade de uma teoria da comunicação renovada, ou ao menos a uma cartografia fina dos modos de comunicação. O estabelecimento dessa cartografia torna-se mais urgente, já que as questões políticas, culturais, estéticas, econômicas, sociais, educativa e até mesmo epistemológicas de nosso tempo são, cada vez mais, condicionadas a configurações de comunicação (LEVY, 1999, p.76).

Em momento anterior, Santaella (1992) parecia fixar seu olhar para as multilinguagens diante das quais afirma que não existe uma língua pura sem que haja a composição entre várias línguas, todas obedecem ao seu tempo e espaço nos quais se estabelecem a partir dos resultados desta sinergia.

Assim como o mundo não se divide em coisas, de um lado, e signos, de outro, mas vive da mistura das coisas que, sem deixar de ser coisas, são também signos, e dos signos que só podem ser signos porque são também coisas, as ações, que movem o mundo, são de duas ordens irreduzíveis, mas inseparáveis e superpostas: a ação diádica, embutida dentro da ação [triádica] do signo, ação inteligente ou semiose. Uma não pode ser concebida sem a outra (SANTAELLA, 1992, p. 77).

Sabe-se que a mente humana faz associações entre coisas, objetos e pessoas e que juntos são capazes de construir inúmeras pontes e conexões de forma não-linear, como um hipertexto. Uma vez conectadas, surge à troca de informação que possibilita o leitor/usuário a percorrer caminhos de acordo com seu próprio interesse. A proposta é oferecer aos indivíduos ferramentas para auxiliá-los neste processo de busca de conhecimento.

Assim, percebe-se que a era das inovações tecnológicas permitiu ao homem realizar tarefas, antes povoadas no imaginário e com poucos recursos de linguagem, através da interação homem e máquina. Nesta associação, pessoas podem utilizar sons, imagens, filmes, diálogos e interação entre o virtual e o real. É neste contexto que se configura a linguagem híbrida que as HQs eletrônicas se propõem. Pode-se compreender que o hipertexto é ancorado pela *cibercultura* e ambos promovem interação entre os usuários a partir da prática social através da hipermissão.

Sobre a junção de todos estes recursos disponíveis e as práticas pedagógicas a partir das HQs, Perrot (1994) defende a ideia da promoção de uma educação pautada nos aspectos culturais que vêm romper com modelos tradicionais e arcaicos, de forma que esse novo modelo educacional se mostra capaz de construir mudanças constantes na sociedade.

Sodré (2012) aponta o uso das TIC na educação como um potencializador da valorização da diversidade cultural, bem como defende que a partir dela se compreende o mundo com diversas perspectivas.

A linguagem híbrida dos quadrinhos permite ao leitor ser surpreendido pelo dinamismo das narrativas, proporcionando-lhe, a seu turno, interatividade no tempo e espaço, com inúmeras possibilidades de construir um caminho pessoal dentro das aventuras.

Segundo Lévy (2011) a tela funciona como uma pequena janela na qual o leitor explora seu potencial. O indivíduo não só participa ativamente das histórias, como também navega livremente por todo o mundo imaginável ou real, possibilitado pela sinergia da hipermídia permitido pela *cibercultura*. Dessa forma, *cibercultura* será o tema do próximo tópico.

Já ao se tratar da contextualização da linguagem dos HQs com a convivência com o semiárido, percebe-se que muitos artistas regionais difundiram suas culturas através da linguagem dos quadrinhos. A exemplo do quadrinhista e artista piauiense, Antônio Amaral<sup>7</sup>, que produziu suas obras inspiradas em figuras do seu cotidiano, baseadas nas lendas regionais do estado do Piauí. O artista, despretensiosamente, apresenta em seus traços sutis personagens do seu imaginário, que se associam às lendas e assim compõem a cultura do ambiente em que vive. Tais traços, por sua vez, demonstram que o artista, desde criança, se apropriou desta identidade cultural, através das multilinguagens disponíveis na rede.

Como já foi citado, a arte dos quadrinhos já existia e sua linguagem já se encontrava estabelecida antes mesmo do advento da tecnologia digital. A popularização da internet e as possibilidades comunicacionais trazidas pela

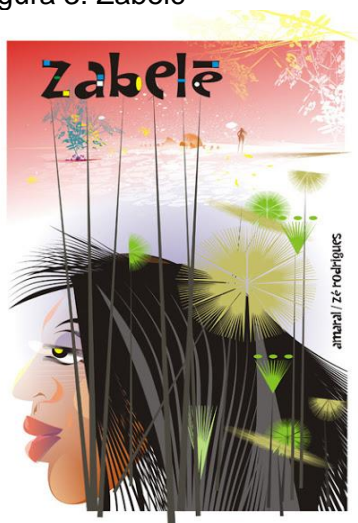
---

<sup>7</sup> Antônio Amaral - é artista plástico e quadrinista (Campo Maior, Piauí, 1962). Formado em Educação Física, começou a trabalhar com arte a partir do contato com movimentos culturais piauienses. É responsável pela revista em quadrinhos independente *Hipocampo*, vencedora do Troféu HQ Mix de 2001 na categoria "Revista independente". Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B4nio\\_Amaral](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B4nio_Amaral)>. Acesso em: 08 mar. 2017.

cultura digital possibilitaram que as HQs migrassem do papel para a os aparelhos digitais e móveis, e, portanto, aderissem à linguagem híbrida ancorados pela hipermídia e hipertexto.

Os verdadeiros artistas sempre estiveram à frente do seu tempo, contribuindo com sua intuição criativa para o rompimento de limites do senso comum. Como instaurador de nonsense, daquilo que leva as pessoas a sair do seu viciado modo de ver e perceber o mundo, o artista sempre buscou a “desestabilização” das convenções (LEÃO, 1999, p. 52).

Figura 3: Zabelê



Fonte: Acervo do autor

Figura 4: O pintor



Fonte: Acervo do autor

Figura 5: Caramujoblue



Fonte: Acervo do autor.

Figura 6: O monstro Souza



Fonte: Acervo do autor

Este contexto pode traduzir a importância da linguagem híbrida dos quadrinhos no âmbito escolar como um instrumento dinâmico de leitura, escrita e produção de texto, instrumento este que será analisado e investigado no transcorrer do processo.

É sabido que a criança ao adentrar na escola traz consigo o conhecimento prévio desta linguagem, sendo assim, as HQs eletrônicas, objeto desta pesquisa, entram em cena e propõem na sua apresentação inúmeras possibilidades de ligações e compreensões do mundo real, imaginário e virtual, de forma que proporcionam ao usuário o usufruto de todas estas associações conectadas entre si.

Assim, a ideia que corrobora a presente pesquisa é apresentação de um aplicativo com e-HQ intitulada de “Turminha do Velho Chico”, por meio da qual pretende-se utilizar a linguagem híbrida dos quadrinhos como um recurso pedagógico para a prática do letramento midiático junto aos sujeitos

envolvidos. É na busca de construir novas habilidades de leitura e produção de textos que as linguagens híbridas dos quadrinhos vêm possibilitar o trânsito entre o mundo da escrita dos livros físicos e o mundo digital, para tanto utiliza-se os veículos de navegação disponíveis no ciberespaço.

A seguir, serão apresentados os conceitos de hipertexto e hipermídia que, potencializados pela *cibercultura*, dotam de significado as e-HQs afim de, proporcionar a construção do conhecimento a partir de novas perspectivas de leitura e produção de textos não lineares. Estas então demonstram ser capazes de fazer com que o leitor descubra caminhos que configurem os saberes individuais e coletivos através das novas associações realizadas a partir da navegação.

### **2.3. Hipertexto e Hipermídia**

Inicialmente, será feita uma reflexão contextual sobre a noção do que futuramente originaria hipertexto sugerido pelo físico e matemático Vannevar Bush (1945) que enviou um artigo intitulado, “*As we may think*” (do modo como pensamos). Neste, o referido autor demonstra a percepção de que há mais informações do que o ser humano pode administrar, de modo que a tecnologia constitui uma importante ferramenta auxiliar no processo em questão. Processo este que, segundo as associações de Gomes (2011), ocorreria de forma não linear. O autor em questão então trata da organização de conteúdos com base na forma em que a mente trabalha, ou seja, com agilidade de pensamento.

Assim, surgiu o *Memex* (mnemônico de Memory Extension – Extensão da Memória) trata-se de um dispositivo de uso individual constituído da mistura do microfilme e da célula fotoelétrica por meio da qual o indivíduo poderia armazenar, pesquisar e alterar conteúdos e informações de livros, mensagens, registros, artigos além de criar links entre documentos para facilitar o acesso. Surge então a primeira ideia do hipertexto, de forma que o autor também propõe a construção do seu conceito.

Os estudos de Bush (1945) se apoiam na força da tecnologia para possibilitar ao homem o domínio do armazenamento e compartilhamento de conteúdo. O autor propõe que a partir da apropriação de informações os

sujeitos seriam capazes de utilizar todo o conhecimento em prol de si e da humanidade. O autor ainda ressalta que tudo isso provoca no homem a capacidade de analisar o passado e compreender o presente a partir das informações colocadas à sua disposição, armazenadas numa memória que não é limitada se comparada a do ser humano, à medida que seja necessário. Assim, o Memex se configura como uma máquina capaz de guardar informações preciosas na qual o navegador fará seu próprio percurso a partir da escolha na busca de dados.

Na década de 60 os estudos sobre hipertexto, baseado em computador, criaram forma a partir do trabalho de conclusão de curso de pós-graduação de Theodore Nelson que, junto a outros estudiosos como *Andries Van Dam*<sup>8</sup>, desenvolveram o primeiro sistema hipertextual organizado por meio de links e menus. A partir daí as associações puderam ser feitas através de um sistema por meio do qual os usuários acessam vários documentos ao mesmo tempo e com múltiplos contextos.

Leão (2005) aponta a interação homem-máquina como um advento capaz de associar gestos humanos que, até então só, poderiam ser realizados pelos indivíduos, e, por sua vez, passam a ser operados pelo computador. A autora destaca que o homem amparado pelas possibilidades tecnológicas é capaz de solucionar problemas do mais simples aos mais complexos graças aos seus recursos intelectuais. Este cenário contemplaria até então um público específico de profissionais que atuariam diretamente em prol dos problemas da sociedade. Neste período surge o mouse que, segundo Leão (2005), foi uma das invenções apresentadas por Engelbart (1963), e configurou, na época, a mais revolucionária, visto que por promove gestos humanos na utilização do computador.

O termo hipertexto é definido por Theodor Nelson no projeto Xanadu, tal projeto finca-se na ideia de abrigar milhares de obras em um sistema semelhante ao de uma biblioteca. Para Lévy (1993), Xanadu é uma tentativa de

---

<sup>8</sup>Andries "Andy" van Dam (nascido em 8 de dezembro de 1938) é professor holandês de ciência da computação e ex-vice-presidente de pesquisa da Brown University em Providence, Rhode Island . Juntamente com Ted Nelson, ele contribuiu para o primeiro sistema de hipertexto , sistema de edição de hipertexto (HES), no final da década de 1960. Ele co-autor de Computer Graphics: Princípios e Prática juntamente com JD Foley , SK Feiner e John Hughes . Ele também co-fundou o precursor da conferência ACM SIGGRAPH de hoje. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Andries\\_van\\_Dam](https://en.wikipedia.org/wiki/Andries_van_Dam)>. Acesso em 19 set. 2017.

materialização das memórias da humanidade para que haja sempre uma conexão viva entre os diálogos do presente com o passado.

A partir das observações de Leão (2005) é possível perceber que advento da web foi capaz de disponibilizar aos usuários diversas obras literárias com as respectivas traduções e recomendações o que veio ampliar e reconfigurar às possibilidades do projeto Xanadu.

O termo hipertexto aqui já não se configura apenas para fins comunicacionais de ler, escrever, ouvir e ver, e sim a ampliação de possibilidades de interpretações, conforme afirma Lévy (1993). O autor discorre em suas discussões e propõe a análise do hipertexto como algo que se apresenta em constante processo de mutação e que agrega em si diferentes formas de comunicação integrando coisas, pessoas e fatos, por sua vez, a sua principal forma de organização em rede é feita a partir de nós ou links. O autor persiste nas análises e aponta que o hipertexto não possui um centro, a navegação se expande ou se retrai a partir da composição de elementos que conectados em rede, se configuram conforme a proximidade e associações traçadas pelo usuário.

Nesses termos é possível conceituar o hipertexto como um texto não-linear que apresenta elementos digitais explicitados a partir de links e que permitem ao usuário diversos caminhos no processo de leitura. O acesso a estes links promove o uso de palavras, imagens, sons, ícones e oferece liberdade e autonomia ao leitor na construção de sentido do texto.

O hipertexto é um documento digital composto de diferentes blocos de informações interconectadas. Essas informações são amarradas por meio de elos associativos, os links. Os links permitem que o usuário avance em sua leitura na ordem que desejar (LEÃO, 1999, p.18).

Configuram-se o hipertexto como documentos compactados disponíveis na web para facilitar o acesso e o compartilhamento de informações. Ou seja, os arquivos neste caso tornam-se mais leves e de fácil armazenamento. Diante disso, percebe-se que as produções de textos propõem maior liberdade aos usuários através dos links, visto que não apresentam restrições de tamanho. A partir daí o leitor dá sentido ao texto contextualizando-os de acordo com as apropriações realizadas.

A possibilidade de interconectar documentos permite que eles sejam mais sintéticos e enxutos e que a eles sejam “linkados”

textos independentes entre si. A relação entre eles será feita pelo leitor, ao clicar nos links. Por isso os hipertextos são não hierárquicos e podem ser acessados sem que o leitor siga uma ordem convencional ou prefixada. Essa liberdade do leitor traz consequências para a leitura e para a atribuição de sentidos, assim como também traz consequências para o autor, já que inserir links em palavras, imagens ou outros elementos do texto transforma o ato de escrever em algo bem complexo. Daí vem a importância de entendermos os links como elementos fundamentais do hipertexto e de conhecermos um pouco mais sobre os efeitos de sentido que sua presença ou ausência traz à leitura (GOMES, 2011, p. 24 e 25).

A partir dos conceitos acima apresentados é possível compreender que o hipertexto vem absorver a hipermídia e que ambos estão interligados. Assim, Leão (2005) conceitua a hipermídia como uma tecnologia que traz recursos do hipertexto e da multimídia, bem como permite ao usuário a navegação pela rede por meio de caminhos que ele mesmo pode traçar.

Neste sentido, o aplicativo apresentado como objeto de aprendizagem nesta investigação é destacado com a presença do hipertexto a partir dos recursos de textos, som, áudio, imagem e comandos inseridos na e-HQ “Turminha do Velho Chico”. Isto posto, destaca-se que Lévy (1999) utiliza-se do termo multimídia como uma junção de veículos de comunicação capazes de atuar em contextos diversos, conforme será analisado.

Ainda contextualizado com a HQ, Lévy (1999) compara a utilização dos recursos de multimídia ao lançamento de um filme e com uma história em quadrinhos. O autor aponta que ambos se utilizam dos mesmos conteúdos, apenas com suportes de mídias diferentes. Neste ponto compreende-se a hipermídia como um meio que agrega o hipertexto, de forma que estes operacionalizam todo o processo comunicacional do aplicativo.

Para uma melhor compreensão sobre as potencialidades do hipertexto ancorado pela hipermídia na proposta da e-HQ, é preciso refletir sobre o surgimento da internet contextualizado com a *cibercultura*, visto que esta dota de significados toda a lógica das narrativas dos quadrinhos eletrônicos.

Sabe-se que a internet surge a partir da guerra fria e foi pensada originalmente unicamente para fins militares a fim de propiciar ligações junto às pesquisas norte-americanas denominada de ARPA (Advanced Research Projects Agency). A ARPA exercia o domínio na comunicação e refazia-se a

qualquer movimento de desligamento da rede de comando, de forma que acabava por obedecer ao sentido do hipertexto.

Sobre *cibercultura*, Lemos (2006) afirma que é a forma sociocultural que surge entre a sociedade e a cultura mediada pelas novas tecnologias digitais a partir da convergência das telecomunicações e com a informática.

Nesses termos, o ciberespaço vem consolidar o contexto das tecnologias digitais ao passo que traz novas perspectivas comunicacionais a sociedade. Este advento apresenta novas possibilidades as relações humanas nos âmbitos sociais, culturais e educacionais.

Posso não apenas ler um livro, navegar em um hipertexto, olhar uma série de imagens, ver um vídeo, interagir com uma simulação, ouvir uma música gravada em uma memória distante, mas também alimentar essa memória com textos, imagens e etc (LÉVY, 1999, p. 94).

Nesta perspectiva, a *cibercultura* constrói uma ponte dinâmica de proximidade entre a comunicação e o contexto educacional. Lévy (1999) enfatiza a *cibercultura* como um advento de conceito cultural ancorada pela conectividade da rede de computadores que se dá no ambiente virtual capaz de promover interatividade entre os usuários contemplando os ambientes educacionais. O autor ainda aponta que esta conectividade possibilita que comunidades dispersas comuniquem entre si a partir do compartilhamento de informações. Já Lemos (2007) conceitua a *cibercultura* como um episódio diferente da comunicação que é traduzido no meio digital e promove a construção de saberes através da interação entre os usuários.

É possível compreender que a *cibercultura* está envolvida no contexto comportamental dos indivíduos e isto está intrinsecamente ligado às necessidades de interação humana permitida pelo universo virtual.

Araújo (2008) reafirma que a conexão em rede é ilimitada e que promove relações imediatas entre os mais variados contextos, nestes os locutores e interlocutores interagem de forma significativa no texto e atribuem novos significados ao mundo físico e virtual que se materializam através da tela. Andrade (2015) aponta que:

De modo geral, a cibercultura é tratada como “a cultura do ciberespaço”, que, por sua vez, é concebida como sistema que torna possível o acesso à internet, incluindo assim a web, os provedores, servidores, satélites, terminais, redes, modems, cabos e roteadores (ANDRADE 2015, p. 61).

Neste sentido, surgem novas perspectivas à linguagem dos quadrinhos que, a partir da segunda metade da década de noventa, começam a utilizar os recursos digitais permitidos pela *cibercultura* e a palavra multimídia<sup>9</sup>, ganha força neste contexto.

Se, em um primeiro momento, as imagens eram transferidas do papel para o meio digital e não havia formatação de páginas nem a utilização de outros recursos para a veiculação na rede, a partir do ano dois mil, sites especializados em e-HQs abrem espaço para várias produções, e, por meio destas, adaptam a linguagem tradicional dos quadrinhos a uma nova linguagem que se apresenta junto às mídias digitais, a linguagem híbrida. Neste sentido, Murray (2001) retrata as possibilidades advindas da *cibercultura* para as e-HQs.

As franquias de histórias em quadrinhos reconhecem e encorajam as fantasias de seus leitores ao publicarem edições especiais tratando de situações que, embora contrariem as histórias oficiais de seus personagens, são repletas de possibilidades narrativas interessantes. A Marvel Comics utiliza edições mensais da série *E se... (What if...?)* para explorar questões como “E se o tio do homem-Aranha não tivesse morrido?”; enquanto a editora DC Comics usa seus exemplares de 48 páginas da *Outros Mundos (Elsewords)*, com o dobro do tamanho das edições mensais, para imaginar o Super-Homem transportado para a Metrópole do filme de Fritz Lang, de 1926, ou um Batman nascido na Inglaterra vitoriana combatendo “Jack o Estripador”. Essas experiências supõem uma sofisticação por parte da audiência, uma ânsia para transpor e reagrupar os elementos de uma história, bem como a habilidade para ter em mente múltiplas versões alternativas de um mesmo universo ficcional (MURRAY, 2001, p. 51-52).

Assim, a grande aventura das e-HQs é fazer com que os leitores possam usufruir dos diversos elementos disponíveis da hipermídia nas práticas pedagógicas. Sobre isso:

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover (MURRAY, 2001, p.84).

Scott McCloud (2008) pesquisador e quadrinista no uso de recursos de hipermídia em suas e-HQs vem ressaltar a importância da linguagem dos

---

<sup>9</sup> Multimídia – É a incorporação de informações diversas como som, textos, imagens, vídeo etc em uma mesma tecnologia (LEÃO, 1999, p.16).

quadrinhos na quebra de estereótipos raciais. O autor ainda aponta, através de seus personagens, a humanização da sociedade e a luta constante dos seus “super-heróis” pela igualdade social.

Sendo assim, retoma-se o contexto cultural e comportamental presentes na *cibercultura* que se constitui a partir das interações dos usuários na rede através da hipermídia. Sobre isto Lévy (2011) enfatiza que o universo cultural é próprio aos humanos.

Se muitas de nossas histórias incluem uma grande mudança nas perspectivas de um personagem principal, as melhores nos ajudam a experimentar a mudança junto com ele... O público se sente mais inteligente e se diverte mais caso possa adivinhar os sentimentos de um personagem antes do próprio personagem (MCCLLOUD, 2008, p.122-123).

Para uma melhor compreensão do hipertexto e hipermídia, Janet H. Murray (2001) destaca o potencial das narrativas em formato digital para figurar como uma poderosa ferramenta de se compreender o mundo que nos cerca.

Sobre a hipermídia, é importante compreender que ela permite ao usuário acessar inúmeras informações sobre um assunto de forma prática e objetiva, onde se propõe diversas possibilidades de leituras, ancorada pelas muitas mídias mediadas pela tecnologia. Lévy (2011) complementa que a hipermídia auxilia o hipertexto no sentido de construir associações que permitem integrar palavras e imagens aos pensamentos e memórias pessoais. A hipermídia é então capaz de dar significações individuais ao texto.

O que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre diversas mídias e entre diferentes documentos ou nós de uma rede. Com isso, os “elos” entre os documentos propiciam um pensamento não-linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo momento estabelecendo relações próprias entre os diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos. (LEÃO,1999, p.16).

É neste contexto que a e-HQ Turminha do Velho Chico entra em cena e propõe ao usuário inúmeras possibilidades de associações entre as lendas do Velho Chico e as aventuras destes “super-heróis” na defesa do Rio São Francisco.

A seguir, serão apresentadas possibilidades da mobilidade e os recursos disponíveis que dinamizam o processo de ensino e aprendizagem. Neste contexto, também será discutido o acesso dos usuários às redes sem fio e a

liberdade que este proporciona à humanidade na construção do conhecimento, e, principalmente, ao contexto educacional.

#### **2.4. Sobre Tablets na Educação**

A web 2.0 apresenta inúmeras possibilidades tecnológicas para a sociedade, ao passo que a mobilidade se encarrega de trazer dinamicidade ao processo da inserção das TICs nos mais variados segmentos da vida cotidiana dos usuários. O sujeito se utiliza deste recurso a partir do contexto multidimensional que transforma as ações sociais em interações instantâneas através das possibilidades informacionais ancoradas na web 2.0.

A cultura digital se configura a partir das diversas maneiras do indivíduo se relacionar com outros, de forma que isto ocorre simultaneamente no tempo e no espaço que, por sua vez, encontra-se constante movimento. Este dinamismo permitido pela comunicação móvel que, potencializado pela interação entre os usuários, podem articular ideias e promover troca de informação rumo à construção de novos saberes.

Neste sentido, o uso dos dispositivos móveis, no caso desta investigação, os *tablets* em sala de aula, trazem significação ao processo ensino e aprendizagem. Sobre isso Moran (2013) defende que as tecnologias digitais na escola podem promover aprendizagens ricas e significativas, de forma que elas, presenciais ou digitais, motiva seus usuários a fazer pesquisas e tomar iniciativas através das interações.

Estas possibilidades sugerem aos usuários experiências incríveis no sentido de estreitar relações com pessoas e com o mundo que lhes cercam. Os *tablets* existentes na escola podem proporcionar estas experiências tanto no sentido de produzir, como de consumir informações que visam facilitar o processo comunicacional entre os usuários.

No contexto educacional, Santaella (2010) afirma que este tipo de aprendizagem vivida pelos usuários produz liberdade de acesso e permite complementação nas novas formas de aprender a partir das potencialidades oferecidas na rede. Já Aparici e Osuna (2014) enfatizam:

Capacidade de ler e analisar conteúdos digitais, analisar e conformar um sentido à informação, em função da escolha de um itinerário de navegação; interpretar e dar sentido à

informação multimídia que integra o texto, imagem e som; criar e analisar conteúdos multimídia; analisar as formas interativas oferecidas pelas tecnologias digitais (APARICI; OSUNA, 2014 p.324).

É neste contexto que a HQ eletrônica se mostra, posto que convida os sujeitos envolvidos para fazer parte da história, ora como leitores, ora como personagens, onde todos estão imbuídos nesta sinergia gerada pelo movimento físico e virtual, movimento este que é capaz de proporcionar ao leitor experiências reais, individuais e coletivas, permitidas pela mobilidade em rede.

O que rege as narrativas, além de todos os elementos dos quadrinhos, é a capacidade comunicacional do indivíduo, de forma que são impactadas diretamente as ações sociais advindas do seu próprio comportamento, embasados na vivência de cada um. Com isso, a comunicação está presente em todo tempo, podendo interferir no processo informacional de acordo com os fatores internos e externos presentes na mobilidade.

Leão (1999) enfatiza que a leitura não linear promovida pelo hipertexto ancorado na hipermídia favorece o desenvolvimento de um pensamento complexo. Essa afirmativa corrobora com a ideia de Freire (1970) que defende a educação como uma contínua recriação de um mundo que promove a liberdade da consciência humana. Ele ainda enfatiza que é neste processo que o homem se reconhece na sociedade.

Assim, dados apontam que o número de aparelhos móveis no Brasil cresceu cerca de, 115,4% na última década. A *pesquisa*<sup>10</sup> também apontou que 72,6% dos internautas são estudantes. Revelou que 57,3% das residências brasileiras acessam internet através de celulares e tablets em 2013. Com base nas estatísticas acima, pode-se afirmar que é incontestável a presença desses aparelhos na vida das pessoas e que as escolas devem estar atentas a essas novas formas e métodos de aprendizagem.

Percebe-se que a polêmica sobre o uso dos dispositivos móveis em sala de aula está longe de chegar a seu termo final. Sabe-se que em 2008 foi proposto o projeto de lei nº 4.131/2008 por meio do qual proibia-se o uso de *tablets*, celulares e vídeo games nas escolas, pois defendia-se que esses

---

<sup>10</sup> Fonte IBGE – Disponível em: <<http://www.valor.com.br/brasil/4027294/ibge-mais-de-50-usam-celular-e-tablet-para-acessar-internet>>. Acesso em: 20 de fev. 2017.

causariam desatenção aos alunos, de forma que seriam causados prejuízos na aprendizagem.

Depois de muita discussão sobre o fato, percebe-se a resistência das instituições em romper com as barreiras do ensino tradicional para aderir as novas formas de ensino disponíveis no ambiente virtual. É certo de que os docentes, gestores e alunos necessitam de um aparato que norteie a adesão das novas mídias nas práticas pedagógicas.

Central a tais noções encontra-se o fato de que as tecnologias móveis permitem transitar por espaços físicos, digitais e comunicativos sobrepostos. Essa mobilidade pode ser alcançada de forma individual, em pares, em grupos ou mesmo juntamente com toda uma classe de alunos (ROGERS; PRICE, 2009, p. 63).

Assim, embora não se tenha a intenção de discutir aqui as políticas educacionais do ensino público, pretende-se fazer uma análise sobre a necessidade de adoção de novas tecnologias no contexto escolar.

Neste contexto, pode-se perceber que a utilização dos *tablets* em sala de aula, quando muito, se resume a ao uso off-line ou apenas para leitura de textos. O que iremos sugerir com esta pesquisa, é que seja inserido o acesso aos hipertextos a hipermídia como ferramenta colaborativa no processo ensino e aprendizagem. Pois, segundo Rojo (2010), o texto hipermidiático faz remissões não somente a textos escritos, mas as imagens, sons, vídeos que estão situados em outros locais da rede.

Paralelo a isso, as escolas deverão investir em velocidade de internet e capacitação do docente para mediar o processo de apropriação do conhecimento do aluno. Percebe-se que se faz necessário um planejamento prévio que contemple as adequações necessárias para o uso dos *tablets* em sala de aula. A utilização desses recursos não diz respeito apenas à entrega dos aparelhos, necessita de sua real destinação, visto que no cotidiano dessas escolas tais recursos, por falta de uso, tornam-se obsoletos, perdendo-se então a oportunidade de acesso à multiplicidade de linguagens permitidas pela cultura digital.

Assim, segundo a Secretaria de Educação do Município de Petrolina – SEDUC, a realidade da Escola Professora Zélia Matias está inserida no Programa Nacional de Informática na Educação – PROINFO/MEC, que tem como objetivo promover o uso pedagógico das Tecnologias da Informação e

Comunicação, através de Formações Continuadas para equipes técnicas pedagógicas. Ainda sobre a rede municipal, a secretaria informou que o Núcleo de Tecnologia Educacional foi criado a partir das necessidades apontadas pelo Ministério da Educação e Cultura para atender esta nova demanda na educação (Fonte: SEDUC).

Sobre as questões dos critérios para a distribuição dos recursos tecnológicos nas escolas municipais de Petrolina, a secretaria nos relatou que possuem 75 laboratórios de informática advindos do Programa Nacional de Informática na Educação. Segundo eles, o programa conta com a contrapartida do município na construção de salas, mobiliário e manutenção. Foram adquiridos 10 mil notebooks para serem distribuído aos alunos de 6º ao 9º ano com o objetivo de favorecer o ensino e aprendizagem aos educandos destes anos nas diversas disciplinas.

Quanto aos aparelhos de *tablets* existentes nas escolas municipais de Petrolina, fomos informados que todos os professores efetivos e contratados receberam os recursos tecnológicos em 2016, com exceção aos educadores que estavam em regime de reversão, cedidos e permutados. O que se percebe ainda é que com apenas 8 meses da nova gestão assumir a SEDUC, as informações obtidas ainda são bastante inconstantes e tímidas.

A Escola Professora Zélia Matias, locus da pesquisa, conta com aparelhos de Tablets distribuídos pela Secretaria de Educação do Município, no ano de 2016.

Segundo as professoras das turmas dos primeiros anos, Edja Cruz Lima e Maria Gilvânia Soares de Oliveira, não houve capacitação alguma para a utilização destes recursos, apenas foram entregues com a orientação que a partir daquele momento, o professor deveria utilizar os jogos educativos advindos do ProInfo<sup>11</sup> (Programa Nacional de Informática na Educação)

---

<sup>11</sup> ProInfo: É um programa educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica. O programa leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais. Em contrapartida, estados, Distrito Federal e municípios devem garantir a estrutura adequada para receber os laboratórios e capacitar os educadores para uso das máquinas e tecnologias. Para fazer parte do Proinfo Urbano e /ou Rural, o município deve seguir três passos: a adesão, o cadastro e a seleção das escolas. A adesão é o compromisso do município com as diretrizes do programa, imprescindível para o recebimento dos laboratórios. Após essa etapa, deve ser feito o cadastro do prefeito em nosso sistema, que permitirá o próximo passo, que é a inclusão das escolas no Proinfo. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/proinfo>>. Acesso em: 24 set. 2017.

diariamente durante as aulas durante 1 hora. As educadoras não aprovaram a experiência e alegam que havia prejuízos no processo ensino e aprendizagem das crianças.

Sobre os recursos tecnológicos encontrados no campo, há um laboratório de informática equipado de 08 computadores, também em desuso, 01 caixa amplificadora de som, um *data-show*, que normalmente se utiliza para projeção de filmes em aulas de recreação. A sala é climatizada e possui cadeiras suficientes para atender as turmas que fazem tarefas individuais por turno.

Sobre os *tablets*, existem 28 unidades sendo que 06 deles não funcionam devido à falta de manutenção. Não existe um técnico responsável pelo setor e isto dificultou nosso processo de instalação e carregamento dos aparelhos. A rede de internet *wi-fi* atendeu bem a proposta embora não existem propostas pedagógicas que contemplem as práticas do uso de internet em sala de aula.

Adiante será aprofundada a discussão com base nas informações obtidas em campo, o que diverge dos dados coletados na secretaria de educação do município.

Percebeu-se que os *tablets* entregues na escola em 2016 não são acessados há um bom tempo, bem como não há projetos pedagógicos que contemplem a utilização destes aparelhos como um recurso didático capaz de dinamizar as aulas e utilizar a linguagem híbrida como uma aliada na construção de saberes.

Por fim, pode-se perceber, através das análises discorridas neste capítulo, a importância da adequação das práticas pedagógicas ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação, no que se refere à inserção de conteúdos de hipertextos, permitidos pela hipermídia nos dispositivos móveis. Assim, faz-se necessário o entendimento das multilínguas como ferramentas complementares ao processo de ensino e aprendizagem.

### **Algumas Considerações**

O capítulo apresentado discutiu sobre os conceitos de hipertexto e hipermídia no contexto das tecnologias digitais.

Abordou-se também sobre os recursos hipermediáticos presentes nas e-HQs e o processo evolutivo da linguagem dos quadrinhos desde o formato tradicional até a era digital. A linguagem híbrida foi compreendida aqui como um produto que permite a junção de todos estes recursos advindos da tecnologia digital. Observou-se então que a partir a e-HQ “Turminha do Velho Chico” se configura como objeto de aprendizagem nesta investigação.

Por fim, foi enfatizada a importância das tecnologias de comunicação e informação incorporadas ao ambiente escolar e suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem. Neste ponto, compreendeu-se o uso dos dispositivos móveis, neste caso os *tablets*, disponíveis em escolas públicas municipais do semiárido brasileiro, como um recurso didático capaz de dinamizar as práticas de leitura e escrita junto às práticas pedagógicas.

O capítulo a seguir trará a apresentação da metodologia escolhida nesta investigação, a pesquisa-ação, bem como sua fundamentação teórica. Abordará também sua natureza empírica, as questões da pesquisa e técnicas utilizadas para a coleta de dados que possibilitará uma melhor interpretação e análise do experimento.

Buscará em suma, contextualizar os pressupostos teóricos com a e-HQ “Turminha do Velho Chico” como ferramenta nas práticas pedagógicas vivenciadas em campo na Escola Municipal Professora Zélia Matias.

### **3.0. MEDODOLOGIA ESCOLHIDA E FUNDAMENTAÇÃO**

Neste capítulo apresenta-se a Pesquisa-Ação, metodologia aplicada nesta investigação. Para isto, aborda-se *a priori*, a ciência como fonte de compreensão dos fenômenos sociais a partir dos fatores históricos na busca de transformar realidades.

Em seguida destacam-se as características da abordagem qualitativa visto que esta permite a vivência e interação entre participante e pesquisador, fato este, capaz de permitir análises e interpretações sobre o universo investigado.

Aborda-se também a natureza empírica da pesquisa que propõe compreender a realidade social, neste caso, no contexto educacional. Nesta perspectiva, contextualizarei a presença da e-HQ “Turminha do Velho Chico” com os problemas ambientais que assolam o povo ribeirinho situado na região do Vale do São Francisco, no semiárido brasileiro.

Percorre-se sobre os fatores motivacionais que culminaram esta investigação e as técnicas de pesquisa escolhidas para a coleta de dados pontuando sua importância para análises e interpretações da e-HQ como objeto de aprendizagem.

Por fim, para explicitar o problema utilizam-se os fatores motivacionais que culminaram esta investigação e as técnicas utilizadas na coleta de dados a fim de propiciar possíveis análises e interpretações sobre o experimento.

#### **3.1. A Pesquisa-Ação e seus Pressupostos Teóricos**

A ciência propõe possibilitar ao homem a descoberta de suas verdades no mundo, de forma que este poder transpõe barreiras na construção de uma sociedade mais humana e justa. Segundo Ghedin e Franco (2011) a ciência sempre esteve permeada de contradições e ambiguidades e que a pesquisa em educação busca encontrar sentido na história das práticas sociais. Gil (1999) complementa que o objetivo da ciência é chegar à veracidade dos fatos. O autor ainda afirma que é preciso verificar as operações mentais através do método que possibilita a aplicabilidade do conhecimento investigado. O grande objetivo proposto pela pesquisa é descobrir como a ciência será capaz de dotar

o mundo de sentido, assim como de protagonizar ações de humanidade e justiça.

As ideias existem pelo homem e para ele, mas o homem existe também pelas ideias e para elas. Somente podemos utilizá-las apropriadamente se soubermos também servi-las. Não seria necessário tomar consciência de nossas possessões para poder dialogar com nossas ideias, controlá-las tanto quanto nos controlam e aplica-lhes testes de verdade e de erro? (MORIN, 1999, p.29).

Ainda sobre o campo das ideias, é impossível pensar na construção de conhecimento sem que estejamos abertos a receber o novo, e isso é o que faz a engrenagem acontecer. Nossas escolas públicas estão prontas para receber este “novo”?

O inesperado surpreende-nos. É que nos instalamos de maneira segura em nossas teorias e ideias, e estas não tem estrutura para acolher o novo. Entretanto, o novo brota sem parar. Não podemos jamais prever como se apresentará, mas deve-se esperar sua chegada, ou seja, esperar o inesperado. E quando o inesperado se manifesta, é preciso ser capaz de rever nossas teorias e ideias, em vez de deixar o fato novo entrar à força na teoria de recebê-lo (MORIN, 1999, p.30).

Segundo Ghedin e Franco (2011), a ciência e a compreensão dos fenômenos educacionais estão associadas aos fatores históricos que incorporam ao seu fazer representações e concepções de uma cultura coletiva de um determinado momento, de forma que, para atender as demandas socioculturais, são exigidas novas formas de pesquisa ao fazer científico.

A ciência, como fenômeno social e político, carrega em seu bojo as marcas de um tempo histórico, reflete os valores sociais de uma época e incorpora em seu fazer as representações e concepções da cultura coletiva do momento (GHEDIN; FRANCO, 2011, p. 55).

A partir desta perspectiva, recorre-se da metodologia aplicada a este trabalho, tendo então como premissa a reflexão de mudança de hábitos no contexto educacional a partir da utilização dos recursos tecnológicos disponíveis à comunidade escolar como um impulsionador na busca de transformar a realidade dos sujeitos envolvidos. A investigação apresenta características da pesquisa qualitativa, pois se baseia na vivência dos sujeitos em campo e, a partir desta experiência de colaboração interativa, se dá a interpretação ao estudo.

Sendo assim, o papel do pesquisador é ativo durante toda a pesquisa, e atua, portanto, como facilitador no sentido de responder e interpretar com maior eficiência aos anseios advindos destas novas demandas. A partir do estudo se pretende propor ações plausíveis desde o equacionamento dos problemas, passando pelo acompanhamento até a avaliação das ações sugeridas na pesquisa. A investigação apresenta-se como base empírica, pois, trata-se de uma intervenção de ações orientadas a partir dos problemas detectados na coletividade.

Uma pesquisa pode ser qualificada de pesquisa-ação quando houver realmente uma ação por parte das pessoas ou grupos implicados no problema sob observação. Além disso, é preciso que a ação seja uma ação não trivial, o que quer dizer uma ação problemática merecendo investigação para ser elaborada e conduzida (THIOLLENT, 1947, p. 15).

Thiollent (1947, p. 15) ainda identifica algumas características da pesquisa-ação que tornam o papel do pesquisador ativo durante toda a investigação:

- ✓Interação explícita entre pesquisadores e situação investigada.
- ✓Prioridade de problemas e soluções.
- ✓O objeto é a situação social.
- ✓O principal objetivo é resolver problemas.
- ✓Acompanha as decisões e ações.
- ✓Aumenta o nível de consciência dos envolvidos.

Partindo desta compreensão, Creswell (2010) sugere que durante as etapas da pesquisa, por se tratar de apresentar características da pesquisa qualitativa, o plano inicial pode sofrer alterações por lidar com públicos diferentes, e isso já é o suficiente para aprender a trabalhar com a temática do estudo e a obtenção de informações relevantes no processo de coleta de dados.

A pesquisa qualitativa é uma forma de investigação interpretativa em que os pesquisadores fazem uma interpretação do que enxergam, ouvem e entendem. Suas interpretações não podem ser separadas de suas origens, história, contextos e entendimentos anteriores (CRESWELL, 2010, p. 209).

Sendo assim, a investigação não propõe uma resolução imediata aos problemas detectados, mas pretende desenvolver a conscientização dos sujeitos a respeito das possíveis soluções que poderão transformar as situações encontradas na coletividade e nas individualidades a partir do objeto da pesquisa que é a HQ eletrônica “Turminha do Velho Chico” como agente de letramento midiático.

Sobre esta afirmativa, Ghedin e Franco (2008) fazem uma referência sobre a dimensão da ação da pesquisa-ação que tem como finalidade a reflexão do sentido no processo de investigação e, nesta perspectiva, é necessário identificar as ações específicas à construção e compreensão do objeto de estudo em questão para que estas se transformem em produção de conhecimento.

Outro ponto a ser destacado sobre a Pesquisa-Ação é a permissão de intervenção dos participantes no sentido de promover mudança. Morin (2004) aponta que o método permite a participação dos sujeitos coletivos de forma que este intervenha e induza mudanças. Ghedin e Franco (2011) apontam:

Se se percebe a necessidade dessa transformação mediante os trabalhos iniciais do pesquisador com grupo, como decorrência de um processo que valoriza a construção cognitiva da experiência, sustentada por reflexão crítica coletiva, tendo em vista a emancipação dos sujeitos e das condições que o coletivo considera opressivas, a pesquisa vai-se caracterizando pela criticidade e, então, tem-se utilizado a conceituação da pesquisa-ação crítica. (Ghedin e Franco 2011, p. 213)

Nesta perspectiva, Ghedin e Franco (2011) sintetizam o funcionamento da pesquisa-ação como uma metodologia de pesquisa pedagogicamente estruturada que deve possibilitar a produção de novos conhecimentos para área educacional na tentativa de formar sujeitos críticos e reflexivos.

E por assim se compreender, a metodologia adotada visa emancipar os sujeitos, que são os principais atores diante desse palco e foram convidados a elucidar interesses a partir da leitura, escrita, produção e reprodução dos textos da e-HQ e assim trazer soluções científicas levantadas neste estudo sobre a utilização das mídias digitais nas práticas pedagógicas. Busca-se então, responder a hipótese da pesquisa que visa compreender a linguagem híbrida

da “turminha do Velho Chico” como agente de letramento midiático a partir do uso do *tablet* e as contribuições deste estudo às práticas pedagógicas junto à na Escola Pública Municipal Professora Zélia Matias.

### 3.2 A Pesquisa-Ação de Natureza Empírica

Segundo Gil (1999) a pesquisa empírica é caracterizada por apresentar, mesmo em meio a críticas, resultados bastante significativos às ciências sociais que possibilitam a compreensão da realidade social. O autor ainda acrescenta que a pesquisa se dá a partir do envolvimento do pesquisador e participantes no processo da investigação. Neste contexto, o papel do observador se torna ativo, com citou-se acima, durante todo o caminho percorrido através de análises e interpretação de dados.

Para Denker e Viá (2012) a ciência só pode produzir conhecimentos sobre a realidade social se estiver acompanhada da experiência dos elementos empíricos como a busca e observação dos fatos, seguida da análise sistemática, na qual ambas precisam andar juntas, mesmo que se separem apenas através de termos didáticos. Segundo o autor a pesquisa se caracteriza:

A pesquisa empírica apresenta elementos básicos como:

- O uso de uma grande variedade de métodos quantitativos como estatística, econometria.
- A preocupação com a formulação de alternativas lógicas que permitem alcançar maior exatidão nos resultados.
- Sua finalidade principal é responder às perguntas colocadas acerca de um fenômeno, procurando aumentar o grau do conhecimento existente.
- Utiliza procedimentos padronizados de observação e de processamento lógicos de raciocínios (DENKÉR; VIÁ, 2012, p. 66).

Já Demo (2000) enfatiza que este tipo de experimento busca fazer relações entre causas e efeitos. Neste sentido, esta investigação utilizou-se de técnicas como observação, diário de campo, entrevistas semiestruturadas e questionários semiabertos que estabelecem uma relação entre o objeto de estudo, que é o uso dos dispositivos móveis, neste caso os *tablets* em sala de aula, a partir da e-HQ contextualizada com a realidade dos sujeitos que pertencem à cultura digital numa perspectiva interdisciplinar, esta propõe então

a abordagem de temas como cultura ribeirinha através do estudo das lendas do Rio São Francisco e o meio ambiente.

Denker e Viá (2012) apontam também que a pesquisa empírica requer atenção do pesquisador, pois devido a sua complexidade está sujeita a falhas. O que os autores sugerem é um maior rigor na observação para objetivar com precisão as interpretações. Neste aspecto, Gil (1999) complementa que a realidade do observador é propícia a não ser estática e, neste caso, se torna imprescindível a escolha dos instrumentos que lhe permitam o desempenho do seu papel ativo na coleta, análise e interpretação dos dados. No próximo tópico, iremos discorrer sobre o problema da pesquisa e o que se pretende investigar no sentido de trazer possíveis soluções e interpretações ao referido, propostas pela metodologia aplicada.

### **3.3. O Problema da Pesquisa – Como se deu?**

A principal indagação que motivou a escolha do problema a ser investigado se deu a partir da minha prática como educadora no curso de letras, no período de três anos e meio entre 2013 a 2016.1, ministrado numa instituição de ensino superior na modalidade semipresencial, na cidade de Juazeiro-BA. Esta modalidade de ensino propiciou vários educadores de ensino fundamental, muitos com formação apenas de magistério, uma volta à sala de aula, mesmo que parcialmente, em busca do aprimoramento de seus conhecimentos rumo a uma prática pedagógica mais moderna e eficiente. Muitos destes vivem em lugares em que a internet ainda não chega, e este fato contribuiu também para a inclusão digital proporcionada pela faculdade.

Diante dos diversos debates em sala de aula pôde se perceber que a maioria dos educadores e também alunos não dominava o uso das tecnologias digitais e, por este motivo, não trabalhava com estes recursos em sala de aula. A partir destas discussões e da disciplina de estágio supervisionado, pude acompanhar de perto a aluna Alessandra Monteiro e sua atuação na Escola Professora Zélia Matias, neste mesmo período a referida escola estava recebendo da Secretaria de Educação do Município os dispositivos móveis,

*tablets*, como recurso didático que deveria ser inserido como prática pedagógica a partir de então.

Segundo Gil (1999) a formulação do problema se dá com base na sua relevância em termos científicos e práticos. Neste sentido, percebe-se que todos os educadores estavam imersos neste processo de mudança e que os referidos necessitariam de mecanismos e respostas na condução da utilização das ferramentas digitais, de forma que tal necessidade parecia ser possivelmente sanada a partir da obtenção de novos conhecimentos e de projetos que intermediassem esta interação entre construção de saberes e mídias digitais. O autor ainda complementa que um problema relevante requer uma proposta que una benefícios e soluções concretas. Denker e Viá (2002) enfatizam que os critérios de avaliação do problema a ser investigado se dão através da motivação de contribuir com a elucidação de um fato.

Nesta perspectiva, desenvolveu-se a proposta da e-HQ “Turminha do Velho Chico” como uma oportunidade de buscar sanar o problema detectado na investigação. No próximo tópico discorreremos sobre as técnicas utilizadas na coleta de dados que busca contribuir para resolução do problema encontrado.

### **3.4. Sobre as técnicas e coleta de dados**

Segundo Ghedin e Franco (2011), a voz do sujeito, sua perspectiva, seu sentido fazem parte da tessitura da metodologia da investigação, e, neste caso, ela se organiza pelas situações relevantes que emergem do processo no qual o indivíduo deve tomar consciência das transformações que vão ocorrendo em si próprio e no processo.

A partir desta afirmativa, é apresentada uma discussão sobre os instrumentos utilizados nesta investigação e a importância de cada um no processo de coleta, análise e interpretação dos dados.

Inicialmente, aborda-se sobre as informações que serão coletadas por meio da conversa direta com as pessoas e da observação como elas se comportam e agem dentro do seu contexto, característica importante da

pesquisa qualitativa. No ambiente natural, os pesquisadores têm interações face a face no decorrer do tempo. Segundo Creswell (2010, p. 208):

As informações coletadas por meio da conversa direta com as pessoas e da observação como elas se comportam e agem dentro do seu contexto é uma característica importante da pesquisa qualitativa. No ambiente natural, os pesquisadores têm interações face a face no decorrer do tempo.

Para esta investigação, selecionei uma pequena parte da população que compõe a Escola Professora Zélia Matias para realização do experimento que totaliza o número de 83 alunos matriculados nos primeiros anos de faixa etária de 7 a 8 anos e, em fase de alfabetização.

A primeira técnica escolhida para coleta de dados foi à observação que, segundo Gil (1999) desempenha um papel fundamental no processo da pesquisa. O autor ainda enfoca que a principal vantagem que se tem na referida técnica é a percepção de fatos sem que haja intermediários. Nesta etapa obtive elementos relevantes sobre aquele universo a ser investigado. Já Dencker e Viá (2002) complementam que a observação conceitua e explica a observação científica.

A entrevista semiestruturada foi outra técnica escolhida para colher dados interessantes à pesquisa. Segundo Gil (1999) a entrevista é uma forma de interação social que proporciona um diálogo assimétrico entre pesquisador e pesquisados. O autor ainda defende que é um método que permite maior flexibilidade para a obtenção de informações, pois o investigador ocupa uma posição de analisar a situação e seu contexto. Creswell (2010) pontua que na entrevista qualitativa o pesquisador conduz entrevistas face a face com os participantes e estas envolvem questões abertas, de forma que resta propiciada a utilização de grupos pequenos de entrevistados com o objetivo de suscitar opiniões e concepções dos participantes. Demerouti (2000) complementa:

Assim é preferível proceder de outra maneira, que permita a percepção mais profunda dos sentimentos e racionalizações do entrevistado, podendo-se ainda agregar outra estratégia fundamental, embora complicada sempre: conviver algum tempo com os entrevistados, de modo que se possa fazer e refazer os depoimentos inúmeras vezes, até atingirem formato relativamente estável (DEMO, 2000, p. 154).

Por fim, utilizei-me do questionário semiaberto a partir da formulação das questões para registros de forma escrita e impessoal afim de garantir informações mais francas e diretas. Neste sentido, retomo a ideia de Ghedin e Franco (2011) que caracterizam a imprevisibilidade como componente primordial da prática da pesquisa-ação, isto se daria porque esta apresenta espaços para reconstruções e retomadas do processo mediante informações adquiridas a partir das técnicas utilizadas. Todo este processo respalda as análises e interpretações obtidas na coleta de dados que serão discutidas no próximo tópico.

### **3.5. Análise e interpretação dos dados**

Esta fase se dá após a coleta de dados e permite ao pesquisador fornecer respostas às questões levantadas no problema da pesquisa, como também compreender o contexto em que os participantes estão inseridos no sentido de sugerir possíveis soluções às práticas pedagógicas através do uso de *tablets* na e-HQ “Turminha do Velho Chico”.

Sobre isso (DEMO 2000, p. 154) enfatiza que “para que a fala de alguém se transforme em argumento, são necessárias algumas condições metodológicas que permitam a aplicação dos critérios de cientificidade”.

É neste contexto que o pesquisador vem propor mudanças a partir das análises dos comportamentos dos sujeitos realizados durante todo o processo do experimento. Para Ghedin e Franco (2011) é fundamental que os sujeitos apreendam comportamentos e atitudes a partir da reflexão incorporada no cotidiano com a vivência do campo. Já Creswell (2010) enfatiza que esta fase apresenta o desenrolar dos temas que elucidem as perspectivas do objeto pesquisado contrapondo com os ideais dos sujeitos envolvidos.

Há, assim, a preocupação de identificar as ações necessárias à construção/compreensão do objeto de estudo em questão, bem como aquelas fundamentais para transformar tais compreensões em produção de conhecimento (GHEDIN; FRANCO, 2011 p. 224).

Com base nas discussões acima, esta investigação busca promover uma discussão sobre o uso dos dispositivos móveis em sala de aula, neste

caso os tablets, como recurso didático através da e-HQ “Turminha do Velho Chico”.

As análises se darão com base no experimento vivenciado no *locus* da pesquisa, a Escola Municipal Professora Zélia Matias, sediada no semiárido brasileiro, configurando-se como objeto de aprendizagem junto às práticas pedagógicas numa perspectiva interdisciplinar.

### **Algumas Considerações**

Neste capítulo discorreu-se uma sobre a construção do conhecimento científico a partir dos conceitos sobre a metodologia adotada e as técnicas escolhidas nesta investigação. Com a Pesquisa-Ação foi possível compreender o papel do investigador e a contribuição da pesquisa nas práticas pedagógicas no contexto educacional das TICs na educação.

Este novo olhar pautado na busca de novas possibilidades da construção do conhecimento deu margem para compreensão das ações investigativas como práticas sociais, planejadas e idealizadas para possibilitar a emancipação dos sujeitos através do uso da e-HQ como agente de letramento midiático.

Assim, para detalhar o processo de investigação e a coleta de dados que trouxeram respaldo a este estudo, serão apresentadas as etapas desta pesquisa que propõem o método e as técnicas utilizadas para que sejam alcançados resultados esperados no estudo da linguagem híbrida como agente de letramento midiático a partir da HQ eletrônica. Por compreender o empirismo como método adotado, se discorre acerca de algumas análises e interpretações realizadas com base no processo comunicativo que se deu entre pesquisador e participantes no âmbito do experimento.

#### **4.0. E-HQ E APRENDIZAGEM: O Experimento Realizado Na Escola Municipal Professora Zélia Matias.**

O capítulo quatro, que encerra este trabalho, traz um breve histórico sobre o cenário da investigação, a Escola Professora Zélia Matias. Será abordado também o processo de desenvolvimento do aplicativo bem como o casamento feliz que se deu entre o projeto “Você é o que Você Come” e o contexto da e-HQ “Turminha do Velho Chico” numa abordagem interdisciplinar.

Em seguida será descrito o processo de planejamento das oficinas e um resumo das atividades realizadas com as considerações dos participantes que foram cruciais na construção das análises e interpretações deste experimento.

Foi possível destacar dados sobre a educação pública municipal através dos dados coletados pela Secretaria de Educação do Município e contrastá-los com a realidade da Escola Professora Zélia Matias.

Percebi, a partir da experiência no campo, que não há coerência entre os programas educacionais vigentes com a prática pedagógica, e esta análise me intrigou como pesquisadora.

Trarei também um descritivo sobre o projeto “Você é o que você come” que trouxe uma rica contribuição junto a esta investigação por se tratar de propor também mudanças de hábitos àqueles sujeitos.

Detalharei o processo de desenvolvimento do aplicativo bem como a sua funcionalidade junto aos participantes, bem como o impacto causado pela e-HQ como objeto de aprendizagem no contexto escolar.

Por fim, discorrerei sobre análises e interpretações acerca do experimento assim como farei considerações trazidas através da coleta de dados a partir das técnicas escolhidas. Apontarei também, as contribuições desta experiência junto às práticas pedagógicas, através do uso dos dispositivos móveis, neste caso os *tablets*, como recurso didático capaz de promover o letramento midiático no semiárido brasileiro.

##### **4.1. O CONTEXTO DO CAMPO**

Fundada em 1997, a Escola Professor Zélia Matias atua há 20 anos na cidade de Petrolina-PE e oferece ensino fundamental I, recebe cerca de, 421 alunos por ano. Localizada no bairro Pedro Raimundo, a escola funciona nos turnos matutino e vespertino e contempla crianças dos bairros do entorno que são: Jardim Amazonas, Alto do Cocar, Ouro Preto e Vale do Grande Rio.

Figura 7: Vista da Escola



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Está inserida nas 114 escolas que compõem o município de Petrolina sendo elas: 34 Centros de Educação Infantil, 01 Escola de Tempo Integral, 19 Escolas Fundamental I, 03 Escolas Fundamental II, 09 Escolas Fundamental I e II, 31 Escolas Educação Infantil e Fundamental, 17 Escolas Educação Infantil e Fundamental I e II distribuídas nas zonas urbana e rural (**Fonte:** Seduc/Petrolina).

Segundo a Revista Contexto, edição 06, nº 11 publicada em 2015, Petrolina é um dos municípios do Sertão do São Francisco com os melhores índices educacionais da região, ocupa posição de destaque em relação a outras cidades do mesmo porte no estado de Pernambuco.

A Escola oferece um espaço amplo e seguro, e nesse viés, é capaz de propiciar inúmeras vivências tanto em sala de aula como nos ambientes externos. Existem 18 salas sendo que em uma delas funciona a secretaria da escola, composta por um assistente de coordenação, responsável por toda a rotina de documentação e secretaria da escola. Tem-se também uma cantina onde se prepara a merenda escolar por duas merendeiras que se revezam entre os dois turnos de funcionamento da instituição.

A escola possui uma sala para professores, para que estes possam descansar um pouco nas horas de intervalo e interagir com os colegas de cada turno. Percebe-se que muitos deles, para garantir uma melhor renda, trabalham os dois turnos em turmas diferentes. É o caso das professoras dos primeiros anos, Edja Cruz Lima e Maria Gilvânia Soares de Oliveira com quem pude compartilhar experiências a partir da vivência do campo.

A sala da direção encontra-se logo ao lado da sala dos professores, porém a gestora Rosenilda Maria de Oliveira prefere estar mais próximo de alunos e professores, despacha as demandas na secretaria da escola. As demais são salas de aula e, em uma delas, funciona como laboratório de informática.

O visual do pátio bem como as áreas externas e os jardins de inverno existentes no interior das salas de aula, estão sofrendo mudanças a partir do projeto “Você é o que você come”, que tem trazido aos espaços de convivência mais verde, vida, saúde e muito conhecimento compartilhado para o cotidiano dos sujeitos através da criação da horta suspensa, que é cultivada pelos próprios alunos e mediados pelos professores, numa perspectiva interdisciplinar. No próximo tópico apresentarei o projeto e suas consequências no contexto da investigação.

O bairro, por ser mais afastado do centro da cidade, sempre sofre com a falta d’água e, quando isso acontece, é preciso liberar as crianças por se não haver condições para continuar os trabalhos. Este fator, segundo a gestora, atrasa um pouco o processo e atrapalha o andamento do planejamento pedagógico.

Para se compreender um pouco mais sobre a vivência do campo, é preciso elencar os recursos tecnológicos disponíveis na escola. Conta-se com um laboratório de informática onde existem 08 computadores, também em desuso, 01 caixa amplificadora de som, um *data-show* que normalmente se utiliza para projeção de filmes em aulas de recreação. A sala é climatizada e possui cadeiras suficientes para atender as turmas que fazem tarefas individuais por turno.

Sobre os *tablets*, existem 28 unidades, sendo que 06 deles não funcionam devido à falta de manutenção. Não existe um técnico responsável e

isso dificultou o processo de instalação e carregamento dos aparelhos. A rede de internet *wi-fi* atendeu bem a proposta para a instalação do APP nos *tablets*.

**Figura 8:** Hora do lanche



Fonte: ARAÚJO, 2017.

**Figura 9:** Laboratório



Fonte: ARAÚJO, 2017.

As salas não são climatizadas, exceto o laboratório de informática, que é pouco utilizado, causando um maior desconforto nos turnos vespertino devido às altas temperaturas da nossa região.

Segundo a gestora, não há um número alto de evasão escolar por existir um acompanhamento diário de frequência além de espaços para diálogos com os pais no sentido de estarem mais próximos da realidade dos educandos. Ela ainda relata que não recebe alunos com históricos de violência familiar, mas muitas delas têm referências familiares apenas maternas. O que nos remete a um problema social em que vivemos que é o abandono dos pais biológicos dos filhos ainda quando as mães estão grávidas.

Assim, embora não caiba discorrer sobre os inúmeros problemas sociais vividos pela população brasileira, deve-se lembrar de sua relevância diante da análise do contexto dos participantes deste experimento com o intuito de estabelecer um olhar mais sensível àqueles que fazem a diferença todos os dias na vida desses sujeitos, muitas vezes tão vulneráveis, que são os “educadores”.

**Figura 10:** Acompanhamento/ Frequência



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Como se sabe, o cenário da escola pública brasileira ainda está longe de ser a ideal, mas ao vivenciar este experimento em campo pude perceber o comprometimento de muitos educadores com a causa “educação”. Neste aspecto, Freire (1970) enfatiza que a educação é a prática da liberdade e é neste sentido que o experimento foi realizado, com a mediação das professoras Edja Cruz Lima e Maria Gilvânia Soares de Oliveira, que demonstram entender todo o movimento capaz de fazer o indivíduo se apropriar da sua própria cultura e construir saberes a partir dela, nota-se uma porta aberta para a vivência da liberdade, e, por conseguinte, um local de provocações para as transformações do mundo.

Figura 11: **Pátio da Escola**



Fonte: ARAÚJO, 20017.

Foi com este espírito de colaboração mútua que todas as etapas desta experiência foram realizadas, tem-se então como rumo uma prática educativa inclusiva que se aproxime cada dia mais do contexto dos educandos.

Entende-se então que a interdisciplinaridade enriquece o processo de construção de saberes e, nesta perspectiva, pudemos integrar a proposta da HQ com o projeto “você é o que você come”, que, por sua vez, propõe um olhar diferenciado ao consumo dos recursos naturais de forma mais consciente através da educação desses sujeitos. O tópico a seguir traz um breve resumo sobre a contextualização destes conhecimentos articulados e os resultados alcançados a partir desta iniciativa.

#### **4.2. O CASAMENTO FELIZ COM O PROJETO “VOCÊ É O QUE VOCÊ COME”**

Para refletir sobre interdisciplinaridade abordo sobre alguns conceitos que justificam a sua eficácia junto às práticas pedagógicas. Para Frigotto (1995) a interdisciplinaridade é um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem, pois ela assume uma concepção integradora, dialética e totalizadora na construção do conhecimento e da prática pedagógica. Goldman (1979) complementa este pensamento quando afirma que a escola exerce um papel de preocupação humanística que vai além da ciência. Japiassu (1976) aponta que a intensidade de trocas entre os especialistas promoveu a recuperação da unidade humana.

Nesta perspectiva, percebi que o projeto interdisciplinar de sustentabilidade, vivenciado desde 2016 na escola com alunos dos quintos anos, poderia contribuir na construção de conhecimentos a partir da integração de conteúdos e práticas, como forma de disseminar a intensificação do diálogo com as diversas disciplinas da grade curricular.

A professora e autora do projeto, Maria Gleiciane Alves Maia, acredita que o processo de ensino e aprendizagem se dá de forma eficiente quando os indivíduos compreendem as razões do ato de aprender, posto que este contribui na mudança de hábitos a partir da vivência.

Os principais objetivos do projeto são disseminar técnicas e hábitos sustentáveis através da educação ambiental colaborando para a formação de cidadãos responsáveis e ativos. O projeto visa também estimular a participação da comunidade escolar e do entorno na modificação do espaço físico da escola. É perceptível a mudança do espaço escolar através deste trabalho e como ele trouxe vida para os espaços internos da escola.

Figura 12: Mão na massa/ horta externa



Fonte: ARAÚJO, 2017.

No entanto, o citado projeto não teve a adesão de todos os educadores e a resistência de muitos deles dificultou o trabalho. Com os participantes deste estudo foi muito importante trabalhar o tema diante do meio ambiente

contextualizado com a e-HQ, visto que ambos os projetos dialogam sobre os cuidados que se deve ter com os recursos naturais, em especial, com o Rio São Francisco que está ameaçado pelo uso indevido de poluentes. Ressalta-se ainda que a referida situação compromete toda a vida dos ribeirinhos.

O principal aprendizado nessa junção de projetos foi à busca pela tomada de consciência dos sujeitos, atentando-se para a ideia de que cada um precisa fazer sua parte; a primeira delas é plantar sua horta, como já está sendo feito na escola, sem a utilização de agrotóxico, um dos principais poluentes do rio.

O segundo é a prática do consumo de produtos saudáveis para o ganho de uma melhor qualidade de vida e que isto se pode alcançar a partir de práticas como esta, disseminadas no citado projeto, e que já produz temperos saudáveis para são incorporados à merenda escolar daquela comunidade.

Nesta perspectiva, a interdisciplinaridade aconteceu de forma dinâmica onde todos participaram desde a medição dos espaços, até o reaproveitamento das garrafas pets e papelão no processo da germinação até a colheita.

O trabalho começa com a identificação de cada erva através da escrita e isto promove o conhecimento de cada espécie e sua importância para a saúde do corpo humano.

Figura 13: Treinando a escrita/ rolo de papel



Fonte: ARAÚJO, 2017

Depois disto, as garrafas foram adaptadas e a horta começa a tomar forma na área de sol que existe em cada sala.

Figura 14: Horta suspensa



Fonte: ARAÚJO, 2017.

A partir daí os temperos são colhidos e repassados para a cantina que os utiliza no preparo da merenda. É perceptível a mudança nos espaços já ocupados pelo projeto, como demonstra a figura 14 acima, onde um novo plantio foi feito e estão expostos nos jardins de inverno existentes nas salas de aula.

Nesta perspectiva, os quadrinhos eletrônicos vêm abordar questões como a utilização de agrotóxicos como um terrível inimigo do Rio e da vida humana. A e-HQ “Turminha do Velho Chico” entra em cena para reafirmar as práticas conscientes de utilização dos recursos naturais, neste caso, com foco nos cuidados com nosso Rio São Francisco.

Neste momento, os sujeitos já estão conscientes sobre os cuidados que se deve ter com as hortas espalhadas pelos espaços, pois elas já fazem parte da proposta por meio das aventuras da narrativa do texto apresentado, no qual cada um desses indivíduos é corresponsável pela saúde do rio e o principal apelo é que todos se juntem e encontrem formas de ajudar a turminha a salvar

o Velho Chico, que, na e-HQ, é protagonizado pelo personagem Chiquinho, que está doente.

Figura 15 – HQ convite para entrar em ação



Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 16: Espaço sem horta



Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 17: Espaço com horta



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Neste sentido, o projeto “Você é o Que Você Come” só enriqueceu o meu experimento da e-HQ, pois durante as oficinas, retomava-se o assunto das hortas como uma ação importante que os participantes já realizam na busca por melhores resultados. Assim, transmitiu-se a ideia de que atitudes simples fazem a diferença tanto na escola como no ambiente familiar.

### **4.3. O Aplicativo**

Parte dos objetivos da investigação está pautada em propiciar o uso dos dispositivos móveis existentes na Escola Professora Zélia Matias a partir de um experimento com HQs eletrônicas (e-HQ).

Sabe-se que estão disponíveis no mercado diversos softwares que podem auxiliar as práticas pedagógicas no contexto educacional a exemplo dos aplicativos, a exemplo da e-HQ “Turminha do Velho Chico”, objeto de estudo desta investigação. Partindo desta motivação, tornou-se particularmente interessante habilitar os participantes para utilização do aplicativo desenvolvido como objeto de aprendizagem.

A escolha da linguagem das HQs eletrônicas para atuar como ferramenta no estudo da linguagem híbrida se dá no momento em que este gênero textual disponibiliza diversos recursos visuais, auditivos e textuais diferenciados, estes, por sua vez, dinamizam o processo de leitura e escrita, especialmente, neste caso para o público infantil, das séries iniciais escolares.

Os personagens foram pensados a partir das figuras das lendas existentes em livros de história e contos de nativos e historiadores. Em

seguida, foram traduzidas pelo roteiro apresentado ao artista Rogério Dias que veio dar vida aos personagens a partir dos traços precisos e desenhos feitos a mão. No segundo momento, os desenhos foram passados para o computador pela designer gráfica Anne Gomes que, acoplado ao texto, se transformou na revista em quadrinhos ainda no formato de papel.

Com a boneca pronta, começou-se a pensar no desenvolvimento do APP que se deu, inicialmente, com a elaboração do roteiro que foi pensado para figurar como uma plataforma de quadrinhos eletrônicos.

A primeira etapa de produção da e-HQ se concretiza com a escolha dos personagens e a idealização de cada componente da “Turminha do Velho Chico”, que são:

- ✓ **Chiquinho:** Este personagem denota o Rio São Francisco, apresenta-se como uma gota e é o protagonista de toda a “estória”.
- ✓ **Iara:** Também chamada como mãe d’água, apresenta-se como uma sereia para fazer parte da turma e defender o rio.
- ✓ **Carranca:** Figura conhecida pelos ribeirinhos por espantar os maus espíritos e proteger os pescadores, vem compor a turma com uma caricatura exótica, e, portanto, particular, a partir das artes esculpidas pela artista do barro do Vale, Ana das Carrancas.
- ✓ **Nego d’água:** Personagem enigmático que pertence às águas do Velho Chico e é imortalizado através de uma estátua dentro do Rio, em Juazeiro, e traz bom humor à narrativa.
- ✓ **Minhocão:** Faz parte das lendas e se agrega à turminha como o principal defensor dos peixes do rio.

O próximo passo foi buscar um programa específico que contemplasse os dispositivos *tablets*. A plataforma escolhida no desenvolvimento do APP é *Engine: Unity* e o programa de edição de imagem utilizado foi o Photoshop; ambos foram responsáveis para gerar dinamicidade a e-HQ desenvolvida. Neste ponto, optei pela loja virtual do “Google Play Store”, disponível apenas

para dispositivos com sistema operacional *Android*<sup>12</sup>, seguindo a indicação do programador.

Descritas as observações e a escolha da plataforma, começou-se a montagem da história e a organização da trama em quadros sequenciais com a presença da trilha sonora que se ampara nos sons da natureza e simula o rio em movimento. O canto dos pássaros e o barulho dos peixes no APP são algumas das ferramentas disponíveis encontradas através do site: <http://freesound.org/> utilizados por muitos programadores e desenvolvedores de jogos e aplicativos. Estes recursos foram pensados para promover a imersão dos participantes no contexto na e-HQ.

Além dos itens mencionados acima, conta-se também com trecho da música “*Boato Ribeirinho*<sup>13</sup>,” interpretado pelo cantor e compositor Nilton Freitas que retrata a situação atual do nosso Rio.

Quanto ao layout, utilizou-se da linguagem de programação JavaScript desenvolvida com o propósito de dinamizar a leitura e o manuseio do dispositivo móvel através de comandos que conduzem o usuário a navegação de forma não linear.

Desta forma, a e-HQ “Turminha do Velho Chico” atualiza as noções de hipertexto e hipermídia, que apresentamos no segundo capítulo desta dissertação, e, assim, é apontada uma nova forma de uso em sala de aula, desta vez a partir de um aplicativo.

Figura 18: Tela com códigos de comandos

---

<sup>12</sup> Android: é o nome do sistema operacional baseado em Linux que opera em celulares (*smartphones*), *netbooks* e *tablets*. É desenvolvido pela Open Handset Alliance, uma aliança entre várias empresas, dentre elas a Google. Uma das principais vantagens do sistema Android é a integração dos serviços Google a partir de uma conta Google que o usuário já possua que oferece uma infinidade de aplicativos gratuitos. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/android/>>. Acesso em: 14 out. 2017.

<sup>13</sup> Boato Ribeirinho disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=T8aYUEMI7do>>. Acesso em: 14 out. 2017.



Fonte: ARAÚJO, 2017.

A interface foi desenvolvida de modo a possibilitar uma linguagem interativa que corrobora com a proposta dos dispositivos móveis. O APP não carece de conexão com a Internet (off-line) e este fato integra as funcionalidades do dispositivo que podem ser disponibilizados para outras atividades e operações.

A arquitetura do APP foi pensada para auxiliar as práticas pedagógicas no âmbito escolar. Outra possibilidade oferecida é o manuseio das páginas por meio da qual permitido deslizar com o dedo na tela, semelhantemente como utilizamos um livro físico, o que dinamiza o processo da leitura.

Figura 19: Navegação/ manuseio com as páginas virtuais



Fonte: ARAÚJO, 2017.

A ideia de interação também se faz presente nas telas que apresentam os personagens para que haja uma familiaridade com toda a história da e-HQ. À medida que o usuário navega pela tela, ele encontrará um link que o levará para a apresentação dos personagens com seus respectivos nomes e

características. Ele pode optar por retornar ao menu principal ou navegar pelo segundo link que discorre as informações editoriais da e-HQ.

Figura 20: Apresentação dos personagens



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Figura 21: Informações editoriais



Fonte: ARAÚJO, 2017

A escolha de trabalhar com as lendas do Rio São Francisco se deu a partir da ideia de Freire (1970), visto que o autor defende o homem como um ser social capaz de transformar o ambiente em que vive através da consciência e da liberdade. Esta liberdade apropria o aluno de conhecimento e este, por sua vez, é proporcionado pela leitura de sua própria realidade.

Nesta perspectiva, as lendas do Rio São Francisco se configuram neste contexto como figuras essenciais que vem dar sentido às narrativas, pois abordam a situação do nosso Velho Chico contextualizado com a cultura ribeirinha.

Figura 22: Capa/ tela inicial



Fonte: ARAÚJO, 2017.

#### 4.4. OS CAMINHOS PERCORRIDOS

O viés metodológico da pesquisa-ação conduz para uma forma de experimentação realizada através do papel ativo dos participantes. Neste aspecto, o pesquisador intervém conscientemente no processo afim de que os usuários sugiram ações que transformem as situações apresentadas.

A partir deste contexto, inicia-se o percurso no campo. Para tanto, utiliza-se a técnica de observação acompanhada do diário de campo, a partir de conversas com a gestora da escola e funcionários, de maneira que se pode compreender o contexto e subsidiar a elaboração das oficinas.

Neste período, a escola foi visitada em três momentos: O primeiro se deu com a apresentação do projeto à direção e o conhecimento da estrutura oferecida na escola; o segundo momento marca a instalação dos aplicativos nos *tablets*; e o terceiro apresenta o aplicativo em funcionamento aos gestores.

Os aparelhos de *tablets* estavam devidamente guardados e fechados dentro das suas caixas, no armário na secretaria da escola. Logo percebi que estes recursos não haviam sido utilizados por parte dos educadores, evidencia que foi confirmada pela gestora.

Dessa forma, foi preciso começar do zero. Iniciou-se o processo com carregamento das baterias dos dispositivos. Em seguida, se fez necessário conectá-los à internet para criar uma conta por meio do G-mail, uma vez que a escola ainda não a possuía. Este tipo de procedimento é requisito *sine qua non* para acessar a loja virtual *Google Play Store*, baixar gratuitamente o app. com a e-HQ de acordo com o link:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiraEduca.Turminhadovelhochico&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GiraEduca.Turminhadovelhochico&hl=pt_BR) e instalá-lo nos *tablets*.

A dificuldade desta fase se deu a partir da inexistência dos carregadores junto aos aparelhos, ato inviabilizou o cumprimento do cronograma e atrapalhou o início do processo. Até aquele o momento havia sido detectado que a escola contava com 28 aparelhos de *tablets* e só 6 deles possuíam carregadores nas suas respectivas caixas, os demais dispositivos estavam guardados, descarregados e não dispunham de cabos, nem carregadores para seu funcionamento.

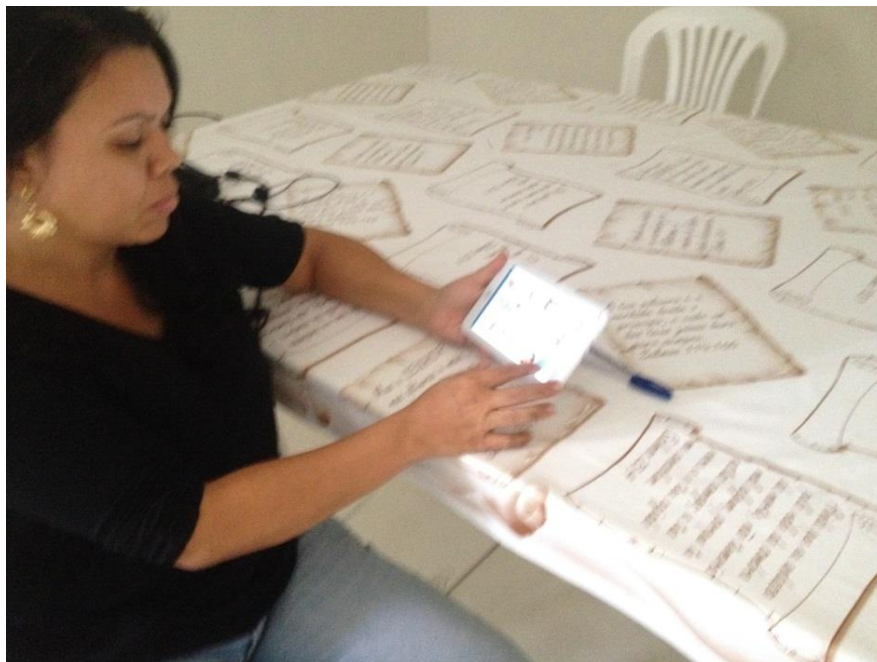
Ao contatar a gestora e professores sobre o ocorrido, foi detectado que alguém os havia mudado de lugar e os trancado sem que houvesse uma comunicação prévia, o que ocasionou todo este transtorno. Logo em seguida, a identificação do local foi realizada e enfim, o carregamento de todos os aparelhos existentes na escola foi feito.

Outro fator observado foi que não há um funcionário responsável pelo setor de tecnologia, apenas um estagiário do curso de ciências da computação, que também fica no setor administrativo para atender as demandas de atividades internas, o que novamente configurou um desafio para cumprir a etapa em relato.

Conforme expus no capítulo metodológico, a pesquisa-ação dispõe das seguintes etapas: Observação, Diagnóstico, oficinas, análise e interpretação.

Após cumprir as fases de observação e diagnóstico começou-se as etapas das oficinas. A primeira aconteceu no dia 30 de agosto com as professoras dos primeiros anos: Edja Cruz Lima e Maria Gilvânia Soares de Oliveira.

Figura 23: Sala dos professores / Maria Gilvânia Soares de Oliveira – Oficina



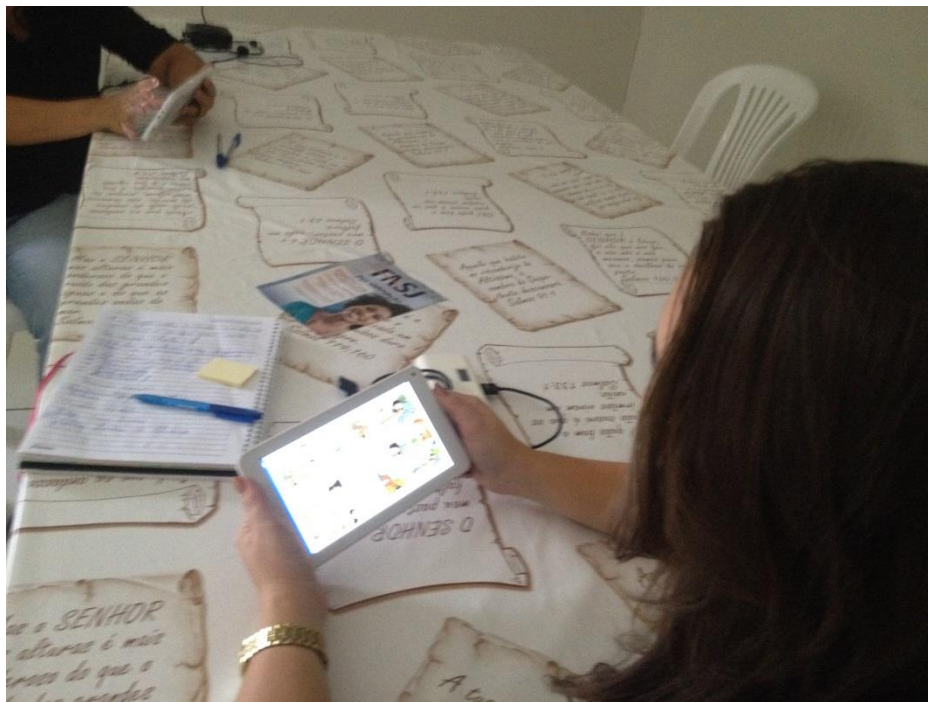
Fonte: ARAÚJO, 2017.

Figura 24: Sala dos professores/ Edja Cruz Lima – Oficina 1



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Figura 25: Sala dos Professores – Oficina 1



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Neste contexto, se trabalhou as lendas do São Francisco contextualizadas com a situação vivida na atualidade pelos ribeirinhos.

Durante este tempo, pode-se perceber as contribuições trazidas pelos participantes no contexto da e-HQ a partir dos conhecimentos intrínsecos sobre as lendas do “Velho Chico”. Estes elementos, advindos de outra agência de letramento, que é família, corroboraram com o processo de compreensão do letramento midiático como prática social explicitado nesta investigação como elemento fundamental que a norteia o estudo.

Nesses termos, fiz a opção pela adoção da técnica de observação a partir do planejamento coletivo e prévio junto aos educadores, por meio do qual apresentamos os personagens das lendas do Velho Chico. De forma lúdica, baseada em fantoches a Turminha do Velho Chico foi familiarizada com os usuários que posteriormente tornam-se leitores e interlocutores da aventura proposta pela e-HQ. Nesta perspectiva, os participantes aparecem de mais forma ativa no experimento e o pesquisador se coloca exatamente na função de observador participante, que intervém conscientemente no percurso.

A experiência com a observação participante se deu em 10 de setembro de 2017 com as turmas dos primeiros anos A e B juntas, no turno matutino, e as turmas C e D, no turno vespertino, totalizando 83 alunos participantes.

O trabalho foi acompanhado de um diário de campo que serviu como instrumento primordial para o registro das atividades desenvolvidas durante o período que, conforme pontua Barbier (2004), a técnica é caracterizada como *diário-rascunho* por ser utilizada pelo investigador para que seja registrado o maior número de informações possíveis sem que existam maiores preocupações com efeitos de estilo e sim com as anotações do que lhe parece ser importante.

Figura 26: Apresentando os personagens/ Pátio Interno – Oficina 2



Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 27: Apresentando os personagens/ Pátio Interno – Oficina 2



Fonte: ARAÚJO, 2017

Neste contexto, pode-se compreender que as histórias das lendas, contextualizadas com o atual momento de vida dos ribeirinhos, trouxeram à tona inúmeros questionamentos sobre a situação do Rio São Francisco e o papel de cada personagem da HQ, apresentada através de ilustrações, na busca por soluções urgentes em defesa do Velho Chico. Ficou claro nesta etapa a importância do engajamento e participação dos sujeitos envolvidos na pesquisa.

A experiência com a e-HQ se deu em 03 de outubro de 2017, nos turnos matutino e vespertino, nos horários das aulas de produção de texto às 11h e 16h.

Figura 28: Laboratório de Informática/ Apresentando a HQ - Oficina 3



Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 29: Laboratório de Informática/ Apresentando a HQ - Oficina 3



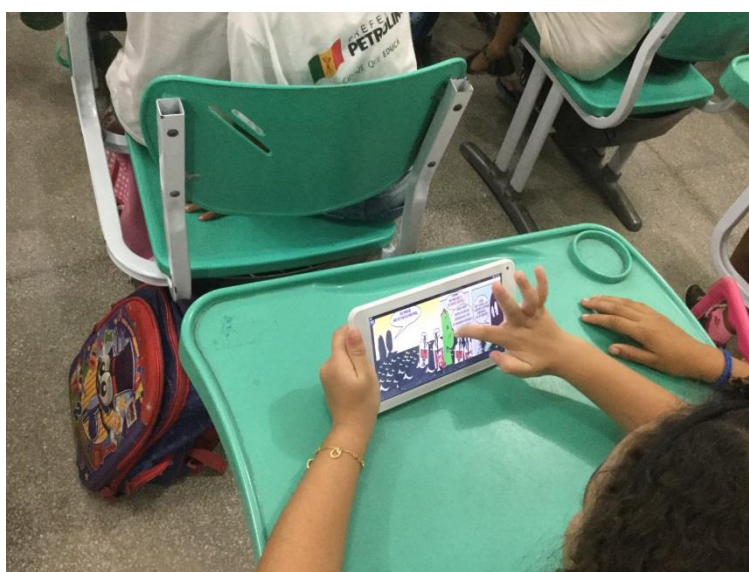
Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 30: Laboratório de Informática/ Apresentando a HQ - Oficina 3



Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 31: Laboratório de Informática/ Apresentando a HQ - Oficina 3



Fonte: ARAÚJO, 2017

O momento da leitura foi marcado pela a mediação das professoras, que contextualizaram a narrativa da e-HQ com os perigos reais que os ribeirinhos correm em função do assoreamento do Rio São Francisco.

Por conta da linguagem híbrida potencializada pela hipermídia, o processo de leitura tornou-se dinâmico e muitos alunos, eufóricos com o final

da história, faziam a leitura não linear do texto traduzindo assim os conceitos do hipertexto percorrido no segundo capítulo desta dissertação. OS recursos hipermediáticos típicos do APP permitiram que o processo de leitura da e-HQ transcorresse de forma fluida e mais interativa que a leitura tradicional das histórias em quadrinhos, na qual o mecanismo de interação é fundamentado nas atividades de virar páginas e decodificação de sinais presentes nos quadrinhos.

Neste sentido, o participante pode conhecer os personagens através do design gráfico e interação com os comandos do APP de navegação de páginas além de executar e recurso de áudio com a música *Boato Ribeirinho*, interpretada pelo artista Nilton Freitas. A letra nos faz refletir sobre a notícia de que o Rio São Francisco pode morrer. Assim, toda essa sinergia estimulou um tipo de interação fundamentada em temas sobre o meio ambiente do Sertão do São Francisco, situado no semiárido brasileiro, especialmente em torno de questão sobre o rio. Este tipo de atividade foi importante para estimular o uso das TICs disponíveis na escola.

Algumas possibilidades de interação surgiram nesta etapa da pesquisa, como por exemplo, a navegação que possibilitou o aluno a passar as páginas virtualmente simulando um livro físico. Porém o convite mais instigante que se relata como inspiração para o processo de produção de texto ocorreu com a sugestão deixada, propositalmente, nas narrativas da e-HQ, estimulando que os usuários desenvolvessem textos com os próximos passos da turminha. Assim, instigou-se cada sujeito a encontrar soluções para curar o protagonista “Chiquinho” que está doente. Neste contexto, os usuários foram submetidos ao processo de leitura, compreensão e produção de textos.

A partir dessa interação, percebeu-se a prática do letramento midiático, defendido durante toda a pesquisa, por envolver situações contextualizadas com conteúdo de leitura e escrita e a participação ativa dos atores sujeitos deste estudo.

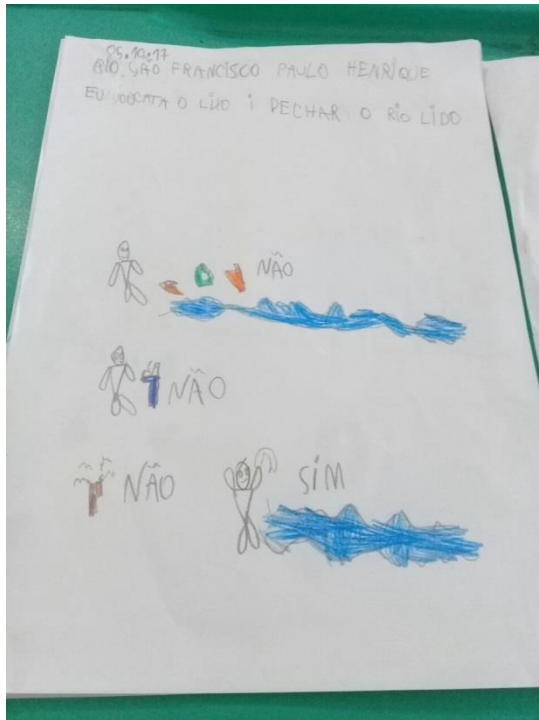
A questão da experiência com os *tablets*, até então em desuso na escola, percebi que, por mais que alguns dos participantes nunca tivessem manuseado um *tablet*, já era sabido por todos eles a dinâmica do uso dos

recursos típicos da e-HQ. Esta constatação vem corroborar o diagnóstico de Lankshear e Knobel (2010), pontuando os usuários na cultura digital já manuseiam facilmente os recursos tecnológicos digitais por dominar a linguagem na sua essência. Portanto, a função do educador nesta etapa foi de mediar o processo e assim criar mecanismos para desenvolver capacidades de conexões entre este tipo de letramento e o experimento junto a e-HQ.

A próxima etapa se dá com a produção de textos nos quais os participantes elaboram os próximos passos da e-HQ. Isto posto, observa-se então que a história está inacabada e pode ser reproduzida e dinamizada por novas edições a partir das contribuições trazidas pelos sujeitos embasados nos contextos existentes na comunidade escolar. E como as turmas participantes são compostas por alunos em fase de alfabetização, foi possível perceber claramente que, ao contrário de alfabetizar uma criança no ambiente escolar, o letramento midiático dá significado social a estes sujeitos. No âmbito desta pesquisa, isto se deu porque os participantes puderam produzir a continuidade da aventura e sugerir as possíveis ações que poderão diminuir as consequências do assoreamento do Rio São Francisco.

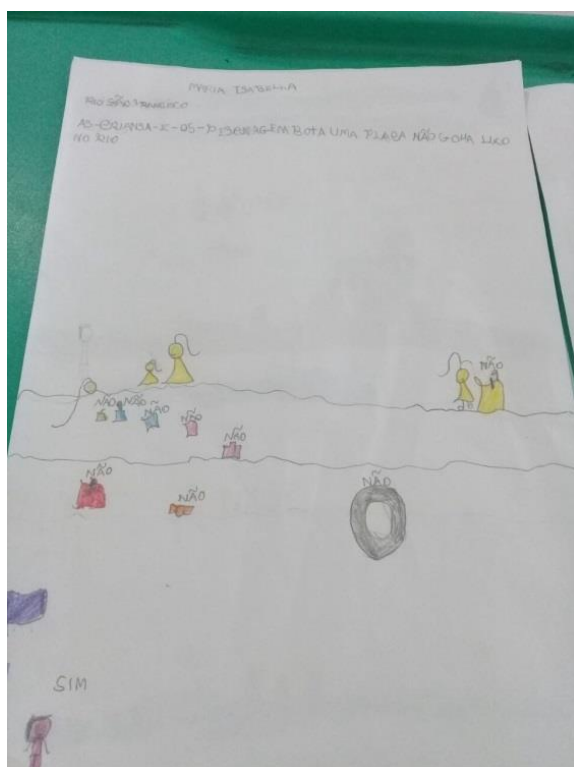
A oficina de produção de texto aconteceu no dia 05 de outubro nos turnos matutino, às 11h, e vespertino, às 16h. Durante a exposição dos textos, os participantes utilizaram-se da linguagem oral contextualizada com os conhecimentos adquiridos, assim como sobre as lendas do Velho Chico e a situação do Rio na atualidade.

Figura 32: Produção de Texto – Oficina 4



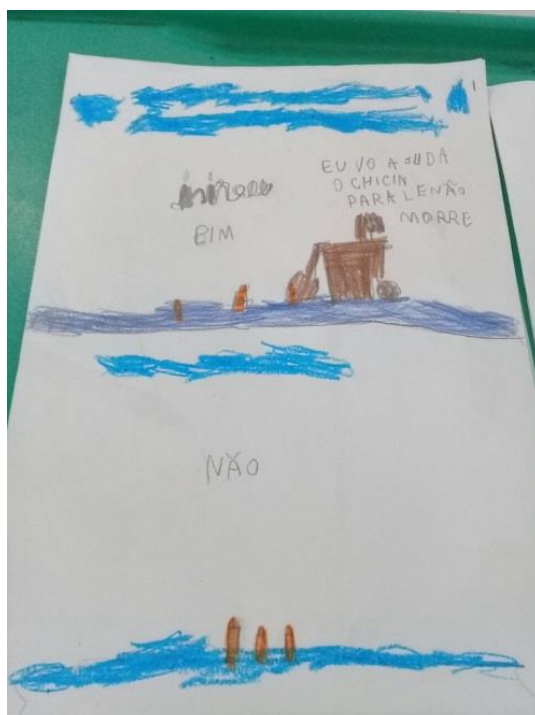
Fonte: ARAÚJO, 2017

Figura 33: Produção de texto – oficina 4



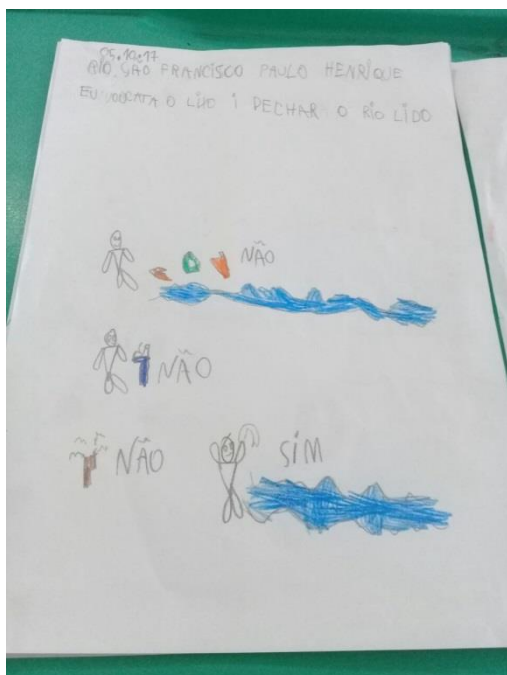
Fonte: ARAÚJO, 2017.

Figura 34: Produção de texto – Oficina 4



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Figura 35: Produção de texto – oficina 4



Fonte: ARAÚJO, 2017

Como é característica própria da pesquisa qualitativa, o foco primordial durante todo o processo de investigação foi na aprendizagem do participante. Assim, buscou-se trazer significado ao problema e expor toda sua compreensão da experiência, a partir das soluções apresentadas em textos e desenhos na busca de ajudar a “Turminha do Velho Chico” a salvar o Chiquinho, personagem principal da e-HQ. Esse procedimento corroborou o pensamento de Creswell (2010, p. 211), confirmando que a “pesquisa qualitativa é uma pesquisa interpretativa, com o investigador tipicamente envolvido em uma experiência sustentada e intensiva com os participantes”.

Para compreender melhor a referida conexão feita entre pesquisador e participante, assim como para conhecer com maiores detalhes os sujeitos desta pesquisa, no tópico a seguir iremos apresentar uma amostra dos resultados de algumas entrevistas realizadas no campo.

#### 4.5. PEIXES DO RIO SÃO FRANCISCO – CONHECENDO O CARDUME QUE NAVEGOU PROFUNDO NO RIO DA HQ

Sabe-se que algumas espécies de peixes que vivem nas águas do Rio São Francisco correm um grande risco de extinção. Durante as oficinas, pudemos observar através da e-HQ que os peixes são tratados nas narrativas como amigos dos personagens que compõe a Turminha do Velho Chico. Estes são evidenciados através de textos, de imagens e de sons, pois são seres prejudicados neste processo de degradação. A poluição do rio, a sujeira e falta de cuidado das pessoas com o seu manuseio tem agravado a situação do povo ribeirinho e esta discussão trouxe à tona as responsabilidades de cada um junto à sua comunidade. Neste contexto, pudemos discutir as possíveis soluções que, juntos, poderíamos encontrar para que os habitantes do Velho Chico não desaparecessem e assim, fosse preservada a vida que nele há.

Na atividade de produção de texto, cada aluno apresentou uma saída para proteger o meio ambiente, em especial o Rio São Francisco, chamado carinhosamente de “Chiquinho” que durante toda a história encontra-se doente e pede a ajuda dos seus amigos. A partir desta contextualização junto às lendas do rio, abordamos alguns participantes e os apelidamos de peixes para conhecermos melhor suas realidades.

Para realizar este procedimento, utilizamos a técnica de entrevistas qualitativas. No intuito de garantir o anonimato de alguns destes participantes, resolvemos criar codinomes utilizando os nomes dos peixes que povoam as águas do Rio São Francisco e, assim, revelarmos algumas informações particulares e curiosas sobre o público da pesquisa, a partir da apresentação da e-HQ. São eles:

Figura 36: Dourado



Fonte: Fotos de Pesca

Dourado está na Escola Professora Zélia Matias desde o ano de 2016, veio transferido de outro colégio no bairro Alto do Cocar. Apresenta certa dificuldade de leitura. Para este estudante, a experiência com o *tablet* é muito interessante: “Esse tipo de livro é muito legal porque é divertido e podemos passar as páginas como os outros livros e também tem música” (SIC). Sobre o *tablet*, este aluno também relata nunca ter feito leitura no aparelho porque não tem em casa, de forma que foi na sala de aula a primeira vez que o usou.

Dourado não usa *tablet*, mas manuseia o celular da mãe para ver vídeos. Mostrou-se estimulado para se juntar à turminha do Velho Chico e defender o rio de todas as maldades que estão fazendo com ele porque é o Rio é fonte de vida para as pessoas e os animais e sem ele não sobreviveremos.

Figura 37: Pintado



Fonte: Google Search

Pintado ainda não sabe ler corretamente, não tem acesso a aparelhos de nenhum dispositivo móvel em sua casa. Nunca havia tido contato com este tipo de leitura: “gostei desse livro porque ele é mais bonito e passa folhas”. Durante o experimento, o participante se mostrava interessado no assunto e participava ativamente da dinâmica a partir da interação e diálogo proporcionados pela narrativa em hipermídia.

Figura 38: Tilápia



Fonte: Google Search

Tilápia diz que jogava no celular da mãe, antes de dar defeito. Nunca usou *tablet* e o que mais gostou foi de conhecer as lendas do Velho Chico de perto: “eu gostei da carranca, da iara e do Chiquinho, que está doente e precisa de cuidado, também gostei de passar as páginas e da música, foi divertido”.

Figura: 39 Tucunaré



Fonte: Google Search

Tucunaré não tem *tablet*, mas usa sempre celular para jogar e assistir filmes. Disse que nunca havia estudado com o *tablet*. “Eu achei muito divertido, é melhor estudar nesse livro porque os desenhos ficam grandes e as letras também são fáceis de ler”.

Nesta experiência foi possível compreender que, por mais que os participantes não utilizem os recursos tecnológicos com frequência, eles apresentam mais facilidade em interagir com a linguagem híbrida disponível na e-HQ, independente do contexto social em que estão inseridos.

Percebi então que a linguagem em hipermídia foi capaz de aumentar o interesse dos usuários por atividades escolares, especificamente na prática da leitura e escrita, fundamentadas no uso de novas tecnologias de comunicação e informação a partir do uso dos dispositivos móveis existentes na escola, neste caso os *tablets*, através da e-HQ “Turminha do Velho Chico”.

O APP proporcionou uma navegação rápida e dinâmica às páginas da e-HQ, o que facilitou a compreensão dos participantes por apresentar uma linguagem simples, pautada nas narrativas dos quadrinhos.

Sobre as práticas de letramento midiático, o processo se deu inicialmente através da oralidade, que na condição de alfabetizandos, priorizamos o estímulo à articulação de ideias e a compreensão de mundo destes sujeitos.

Esta fase se configurou a partir da apresentação dos personagens que migraram da condição de lendas do Rio São Francisco para super-heróis da e-HQ “Turminha do Velho Chico”.

A partir daí, os participantes foram familiarizados com os personagens da e-HQ e os temas sobre o assoreamento do Rio São Francisco foram contextualizados em todo o processo de leitura e escrita, numa perspectiva interdisciplinar.

Os passos seguintes do experimento só confirmaram a prática do letramento midiático, a partir da linguagem híbrida dos quadrinhos eletrônicos, que veio proporcionar aos participantes a capacidade de ler e interagir com o mundo que os cercam auxiliados pela hipermídia e hipertexto. O processo de produção de texto se deu através da apropriação do saber dos sujeitos onde, foi manifestada através da escrita e desenhos, a continuidade da aventura com as possíveis soluções apontadas aos problemas enfrentados pela Turminha do Velho Chico.

#### **4.6. AS CONTRIBUIÇÕES NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

Neste tópico, utilizei a técnica da entrevista semiestruturada na qual às professoras, mediadoras de todo o processo, bem como a gestora, puderam relatar sobre as contribuições do APP no contexto educacional.

Figura 40: Conhecendo o APP / Professores e Gestora



Fonte: ARAÚJO, 2017.

Na concepção da professora Edja Cruz Lima, o projeto foi de grande valia, pois despertou nas crianças a preocupação em cuidar do Rio São Francisco, graças a um formato mais interativo que aulas expositivas. Gerou nos alunos também o entendimento de que este cuidado começa em casa e se estende a escola, a rua e ao bairro, a partir de gestos simples do dia a dia. Ela enfatizou que o uso dos *tablets* possibilitou uma maior interação entre os participantes, devido à facilidade da navegação das páginas contextualizada com o gênero textual dos quadrinhos eletrônicos que, em sua essência, já sugerem interação entre leitores e personagens.

Segundo a docente, a e-HQ trouxe também a proposta para que os leitores criem o fim para a narrativa e, de forma lúdica, facilitou o processo de desenvolvimento da escrita que é tão complicado nas séries iniciais, em que os alunos estão inseridos.

Já a professora Maria Gilvânia Sores de Oliveira enfatizou que, inicialmente, teve certa resistência em abraçar o projeto devido às experiências negativas ocorridas no ano de 2016, quando a prefeitura municipal, através da Secretaria de Educação, entregou os *tablets* à escola e praticamente obrigou os docentes a trabalharem com os esses diariamente por uma hora com jogos educativos que, segundo ela, não traziam contribuições para o aprendizado dos alunos.

Em contrapartida, a referida professora considerou o resultado deste projeto envolvendo e-HQs como algo relevante para os alunos em fase de alfabetização. Ressaltou também que houve interesse por parte todos os alunos em participar das oficinas devido ao uso dos *tablets*. Ela apontou que projetos como este enriquecem as aulas e auxiliam na produção de texto, leitura e compreensão, principalmente, na fase de alfabetização.

Para a gestora da escola, Rosenilda Maria de Oliveira, por sua vez, o projeto incentiva a leitura, escrita e produção de texto e, por se apresentar de forma lúdica, estimula a criatividade dos alunos que ao chegar à escola já dominam a linguagem tecnológica. Ela ainda frisou que a escola carece de mais projetos que estimulem a interação com as novas mídias, facilitando o

processo de construção do conhecimento e renovando a relação entre alunos, professores, comunidade e família numa perspectiva interdisciplinar.

Durante o período do experimento ocorreram mudanças nos espaços e de atitudes dos sujeitos no sentido de construir as hortas suspensas na área externa, que até então estavam limitadas as salas de aula, com a participação de todos. Outro fator de transformação percebido foi a utilização dos *Tablets* que não faziam parte das atividades de leitura da escola e a partir do projeto da e-HQ passaram a ser utilizados e voltaram a compor o laboratório de informática e, finalmente, houve uma tomada de consciência por parte dos usuários que se familiarizaram com a cultura das lendas do Rio São Francisco, até então confundidas com outras lendas, contextualizadas com os problemas ambientais que os ribeirinhos enfrentam

É por acreditar na importância das TICs no contexto escolar que este estudo foi realizado com o intuito de buscar soluções concretas e inovadoras para os dispositivos móveis existentes na Escola Zélia Matias que, até então, estavam em desuso, devido à falta de projetos que incentivam a sua utilização.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este estudo compreendeu a utilização das TICs, especialmente *tablets* e histórias em quadrinhos eletrônicas, nas práticas pedagógicas figurando como agente de letramento midiático. Neste contexto, foi possível verificar que a e-HQ foi capaz de contribuir para conscientização ambiental acerca dos problemas enfrentados na comunidade do Vale do São Francisco.

Ao longo dos capítulos apresentados nesta dissertação, procurou-se detalhar os caminhos percorridos, de forma prática, para a construção de um aplicativo para sistema Android, que, no presente caso, trata-se de e-HQ com o fito de contribuir para o desenvolvimento das práticas pedagógicas no contexto educacional do semiárido brasileiro.

O primeiro capítulo trouxe uma discussão sobre as políticas de letramento, com base nos estudos de Kleiman (1995), Kleiman (2006), Street (1985). A partir de um diálogo entre esses autores foi possível compreender as

multilinguagens e as possibilidades trazidas pelos novos letramentos propostos pela tecnologia digital. Esta discussão foi essencial para cumprir uma das metas da pesquisa pautada na criação de um aplicativo que permitisse utilizar os efeitos inerentes à linguagem dos quadrinhos para fins de educacionais.

No segundo capítulo compreendeu-se o papel das TICs no contexto escolar e forma a perceber que estas, ancoradas pela hipermídia, são capazes de promover dinamicidade às práticas pedagógicas. Neste tópico discutiu-se também sobre as possibilidades do hipertexto trazidas as e-HQ como agente de letramento midiático no contexto escolar.

O terceiro capítulo trouxe o percurso metodológico apresentando a pesquisa-ação como metodologia escolhida para a realização deste trabalho. Simultaneamente, apresentou-se as técnicas utilizadas na coleta de dados, como a observação participante e a entrevista semiestruturada, e as motivações que conduziram esta investigação.

O quarto e último capítulo desta dissertação apresentou o experimento realizado com as turmas de primeiros anos A, B, C, D divididos nos turnos matutino e vespertino da Escola Municipal Professora Zélia Matias, sediada no bairro Pedro Raimundo na cidade de Petrolina/PE.

Neste tópico, foram evidenciados os caminhos percorridos durante o trabalho de campo, bem como o desenvolvimento do APP a e-HQ “Turminha do Velho Chico”. O processo de produção de texto foi marcado pela compreensão individual e pautado nos problemas discutidos com os sujeitos da pesquisa.

Ao final deste estudo, foi possível verificar que a atividade realizada na Escola Professora Zélia Matias corroborou com o sentido de letramento midiático, pois utilizou-se do potencial das tecnologias de informação e comunicação, respectivamente um aplicativo e *tablets*, para promover o aprendizado os alunos, especialmente dos primeiros anos, em fase de alfabetização, sobre problemas enfrentados em função do assoreamento do Rio São Francisco, particularmente na região de Juazeiro/BA e Petrolina/PE.

Assim, podemos concluir que a e-HQ se apresenta como um recurso apto a figurar no catálogo de objetos de aprendizagem à disposição dos professores do ensino fundamental I.

Este estudo debruçou-se na discussão sobre utilização das TICs nas práticas pedagógicas como agente de letramento midiático, de forma que promoveu a conscientização ambiental na busca de soluções para parte dos problemas enfrentado pela comunidade do semiárido brasileiro, especialmente os residentes no Vale do São Francisco.

No entanto, é sabido que o projeto em pauta, isoladamente, não esgota as possibilidades para uso das e-HQs em escolas públicas do semiárido brasileiro. Por exemplo, é necessário mapear novos problemas na região que possam ser adaptados para a linguagem híbridas das histórias em quadrinhos eletrônicas. No mesmo passo, pode-se ampliar o público a ser impactado por este formato, como alunos dos ensinos médio e superior.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. de Pereira. **Educomunicação e as práticas de letramento: Um diálogo a partir do uso das TIC.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos. Universidade Estadual da Bahia, 2016.
- ANDRADE, L. A. **Jogos Digitais, cidade e TRANSmídia.** Curitiba: Ed. Appris, 2015.
- ARAÚJO, R. S. **Letramento digital: conceitos e pré-conceitos.** In. Simpósio – hipertextos e tecnologia na educação. 2. 2008. Universidade Federal de Pernambuco: Recife. Anais Eletrônicos, 2008. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehete/simposio2008/anais/Rosana-Sarita-Araujo.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- ARONOWITZ, S.; MARTINSONS, B. Y.; MENSER, M. **Tecnociência y cibercultura: la intención entre cultura, tecnologia y ciência.** Pardós. Barcelona, 1995.
- BALTAR, M. **Rádio Escolar: uma experiência de letramento midiático.** São Paulo: Cortez, 2012.
- BARTON, D.; HAMILTON, M. **local literacies: Reading and writing in the one community.** London and New York: Routledge, p.6, 1998.
- BOATO DO RIBEIRINHO, **áudio.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=T8aYUEMI7do>>. Acesso em: 20 out. 2017.
- BUSH. V. **As we may think.** Atlantic Monthly. Pgs 101-108, 1945. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>. Acesso em 20 out. 2017.
- BUCKINGHAM, David. **Definining digital literacy, What do Young people need to know about digital media?** In: LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (orgs). **Digital literacy: Concepts, policies and practices.** New York. USA: Peter Lang, 2008.
- COSTA, Ana Maria Nicolaci da. **Cabeças Digitais: O cotidiano na era da informação.** Edições Loyola, São Paulo, 2006.

CRESWELL, Jonh. W. **Projeto de Pesquisa**. Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto. São Pauo: Sage, 2010.

**Petrolina lidera na Educação**. Revista Contexto Educação. Petrolina, n 11, p. 103, issn: 2178-8154 - julho/dezembro 2015.

CONCEITOS.COM. Disponível em: <<http://conceitos.com/interculturalidade/>>. Acesso em: 09 jan. 2017.

CUNHA, U.N.S. **Letramento escolar e cotidiano**: Análise de experiências sobre práticas de letramento à luz da Crítica Cultural. Jundiaí: Pco Editorial, 2014.

DENKER, Ada de Freitas Maneti e VIÁ, Sarah Chucid da. **Pesquisa Empírica em Ciências Humanas** (com ênfase em comunicação). São Paulo. Ed. Futura, 2002.

DIZARD, W. Jr. **A nova mídia – A comunicação de massa na era da informação**. Rio de janeiro, Ed. Zahar, 2000.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo. Martins Fontes, 1989.

ELIAS, V. M. **Ensino de Língua Portuguesa: Oralidade, escrita, leitura**. Rio de Janeiro: Contexto, 2013.

ENGELBART. D. **A Conceptual framework for Augmentation of Man's Intellect**. Republished in: Vistas in Information Handling. Ed. Spartan Books. Washinton, DC, 1963. Disponível em: <[http://www.doungengelbart.org.pubs/papers/scanned/Doug\\_Engelbart-AugementingHumanIntellect.pdf](http://www.doungengelbart.org.pubs/papers/scanned/Doug_Engelbart-AugementingHumanIntellect.pdf)>. Acesso em: 22 out. 2017.

EGUTI, C. A. (1999) **A oralidade nas histórias em quadrinhos**. Disponível em: <[http://www.gibindex.com/nphqeca/agaque/hq3/hq3\\_2-99.htm](http://www.gibindex.com/nphqeca/agaque/hq3/hq3_2-99.htm)>. Acesso em: 20 out. 2017.

FRANCO, E. S. **Hqtrônicas**: do suporte ao papel. São Paulo: Unicamp, 2001.

FIORIN, José Luiz. **Introdução à linguística**. I objetos teóricos. São Paulo, Editora Contexto, 2015.

FREIRE, P. **A questão Política da Educação Popular**, São Paulo: Ed. brasiliense, 1980.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**, Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1987.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais**. In: JANTSCH, Ari Paulo; BIANCHETTI, Lucídio (Orgs.). *Interdisciplinaridade: para além da filosofia do sujeito*. Petrópolis: Vozes, 1995.

Google Search. **Mecanismo de Busca**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search>>. Acesso em: 20 out. 2017.

GEE, J. Paul. **What vídeo game have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgranve MacMillian, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Pesquisa Social**. São Paulo, Ed. Atlas, 1999.

GHEDIN & FRANCO. Evandro e Maria Amélia Santoro. **Questões de método na construção da pesquisa em educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

GNERRE, M. **Linguagem, Escrita e Poder**. São Paulo: Martins Fontes Ltda, 1994, p.45.

GOMES, L. F. **Hipertexto no cotidiano escolar**. São Paulo, Cortez Editora, 2011.

GOLDMAN, Lucien. **Dialética e cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GÓMEZ, G. O. **Entre telas: novos papéis comunicativos e educativos dos cidadãos**. In: Educomunicação: para além do 2.0. Aparici, R. (org). Trad. Luciano Menezes Reis. São Paulo: Ed. Paulinas, 2014. Cap. 13, p. 279-292.

GUIMARÃES, Luciano Sather Rosa. **O aluno e a sala de aula virtual**. In: LITTO, Fredric; FORMIGA, Marcos (orgs). Educação à distância: o estado da arte. Volume II. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

HEIDE, Ann & STILBORNE, Linda. **Guia do professor para a Internet**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

IBGE. **Fonte de Dados**. Disponível em: <<http://www.valor.com.br/brasil/4027294/ibge-mais-de-50-usam-celular-e-tablet-para-acessar-internet>>. Acesso em: 20 de fev. 2017.

JAZEN, H. E. **O ateneu e Jakob VON Gunter: um diálogo incultural possível**. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

KERBAUY, M. **Diversidade cultural e política de informação**. In: Revista Brasileira da Biblioteconomia e Documentação. São Paulo: Nova série. V.5, n. ½, p. 60-69, jan/dez 2009. Disponível em: <<https://rbbd.febab.org.br/rbbd>>. Acesso em: 16 out. 2017.

KLEIMAN, A. B. **Os Significados do Letramento**. São Paulo: Mercado das Letras, 1995.

\_\_\_\_\_, A. B. **Posso ensinar letramento? Não basta ensinar a ler e escrever?** Cefiel/IEL/Unicamp, 2010.

KENSKI, V. M. O que são tecnologias? Como convivemos com as tecnologias? In: **Tecnologias e Ensino presencial e a distância**. São Paulo, Papirus, 2009 p.101.

\_\_\_\_\_, V.M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP. Papirus, 2003, p. 157.

LEMOS, A. **Comunicação e Mobilidade**, Salvador –BA, EDUFBA, 2009, p.76.

\_\_\_\_\_, CTG. De “prefácio” in Kato M. (org). **A concepção da escrita pela criança**. Campinas, Pontes, 1988, p. 09-14.

LEÃO, L. **O labirinto da Hipermídia**, arquitetura e navegação do ciberespaço. 3ª edição. São Paulo: Ed. Luminuras, 2005.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_, P. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: editora 34, 2011.

LUKE, C. **Multiliteracies and multilingualism**. In: Ed. 2006, p. 141-142.

MCClound, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo, M. books, 2008.

\_\_\_\_\_, S. **Desvendando Quadrinhos**. São Paulo, M. books, 1995.

MEC Portal. **Informações MEC**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/proinfo>>. Acesso em: 20 out. 2017.

METZKER, G. F.R. Educomunicação: o novo campo e suas áreas de intervenção social. In. Congresso de Ciências na Região Sudeste/ Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação na Região Sudeste/sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom, 13, 2008. **Anais eletrônicos**. São Paulo, USP, 2008.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**: Campinas, São Paulo, Ed. Papirus Educação, 2000.

\_\_\_\_\_, José Manuel. MASETTO, Marcos T. BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Medicação Pedagógica**. 21ª edição revisada e atualizada. Campinas, SP: Papirus, 2013.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro: UNESCO**, São Paulo – SP. Cortez Editora, 1999

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo, Itau Cultural, 2001.

NARASHIMHAN, R. J. **Casual linkage in supply chain management: na exploratory study of north american manufacturing firms**. Ed. Desicion Sciences, 1997, p.195.

OLIVEIRA, M. K. **O relatório de atividades**, USP, São Paulo, 1989, p.156.

O'REILLY. T. What is web 2.0: **Design Patterns and Business Models for Next Generation of Software, Communications & strategies**, n. 1, p. 17, In: Dissertação de Mestrado – Marcio Pedro Carvalho Pataro de Queiróz. P. 47 Disponível em: <<http://ppgesa.uneb.br/index.php/dissertacoes-defendidas-em-2017>>. Acesso: 22 out. 2017.

PASCAL, P. **Educação para o século XXI** (texto estabelecido por Leon Brunschwicg). Ed. Garnier Flammarion, Paris, 1976 p.37.

PERROT, M.D. **Educação para o desenvolvimento e perspectiva intercultural**. In: FAUNDEZ, A (org). Tad. Educação, desenvolvimento e cultura – contradições teóricas e práticas: São Paulo: Ed. Cortez, 1994.

PRETTO, N. de L. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimedia**. 8ª ed. São Paulo, SP: Palulos, 2008.73 p. (Questões fundamentais da educação; 5) ISBN 9788534922685.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon, MCB University Press, v. 9, n. 5, 2001.

PRIMO, A. O aspect relacional das interações na web 2.0. **E- Compós**: Revista de Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, v. 9. Brasilia, 2007. P. 1-21. Disponível em: <[www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/153/154](http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/153/154)>. Acesso em: 20 out. 2017.

ROJO, R. **Falando ao pé da letra**: A construção da Narrativa e do letramento. São Paulo, SP, Parábola Editorial, 2010.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. 4ª. Ed. São Paulo: Experimento, 1992.

- SANTAELLA, L. **Linguagem líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, 2007.  
A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal? Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP, v II, n. 1, p. 17 - 22, 2010.
- SIGNORI, I. **Opacidade e Transparências em Interações Assimétricas Escolarizado/Não-escolarizado**, in Letras, PUC-CAMP, 1992, p.163.
- SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- SODRÉ, m. **Reiventando a educação: diversidade, descolonização e redes**. Petrópolis. Ed. Vozes, 2012.
- STREET, B. V. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge, Cambridge University Press, 1984. Trad. por Ângela B. Kleiman em: **Os significados do Letramento**. Campinas, SP, Mercado das Letras, 1995.
- \_\_\_\_\_, B. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação**. Trad. Marcos Bagno. São Paulo; Parábola Editorial, 2014.
- TERZI, S. B. **Ruptura e retomada na comunicação: o processo de construção da leitura por crianças da periferia**. Tese de doutorado, Unicamp, 1992 p. 98.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo, Editora Cortez, 1947.
- TORQUATO, C. P. **Interculturalidade, políticas de letramentos e ensino**. In: CARVALHO, A. D. Interculturalidade, educação e encontro de pessoas e povos Porto: Afrontamento, 2013.
- VANOYE, Francis. **Usos da linguagem: Problemas e técnicas na produção oral e escrita**. São Paulo, Editora Martins Fontes, 2003.
- VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas São Paulo: UNICAMP/NIED, 1999.
- VIANA, N. **Quadrinhos e Crítica Social: O universo ficcional de Fernandinho**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2013.



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO  
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS DO CAMPUS III – UNEB

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO EM EDUCAÇÃO, CULTURA E  
TERRITÓRIOS SEMIÁRIDOS – PPGESA  
PESQUISA PARA ELABORAÇÃO DE DISSERTAÇÃO  
ORIENTANDA: Késia Araújo da Silva  
ORIENTADOR: Prof. Dr. Luiz Adolfo de Paiva Andrade**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Você está sendo convidado para participar voluntariamente de uma pesquisa sobre o uso dos dispositivos móveis nas práticas pedagógicas. As informações referentes ao tema serão utilizadas como base de dados para a pesquisa em andamento com o título: HQ eletrônicas: A linguagem híbrida dos quadrinhos como agente de letramento midiático no semiárido brasileiro.

A participação neste projeto não acarretará ônus ou prejuízos aos participantes bem como não implica em nenhum bônus particular a estes. Objetiva-se apenas contribuir no processo da construção de conhecimento sobre o tema abordado. A qualquer momento, o participante poderá desistir de fazer parte da pesquisa. Desde já, colocamo-nos à inteira disposição para quaisquer esclarecimentos através dos contatos: telefone (87) 99667-2882, e-mail: [kesiaaraujo@hotmail.com](mailto:kesiaaraujo@hotmail.com)

**CONSENTIMENTO**

**A partir das informações recebidas por escrito e prestadas presencialmente pelo pesquisador, declaro estar disposto (a) a participar livremente desta pesquisa, e para tanto, assino o presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, permitindo desta forma o uso das imagens e das falas que apresentei durante as entrevistas e momentos da realização da pesquisa, desde que se respeite o anonimato da fonte.**

**( ) Autorizo utilizar o meu nome verdadeiro**

**( ) Autorizo a utilização de nome fictício ou código que garanta o meu anonimato.**

Cidade \_\_\_\_\_ data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Nome completo e legível do/a voluntário/a ou do responsável (voluntário menor de idade).



## PLANO DE AÇÃO – OFICINAS

**LOCAL:** ESCOLA PROFESSORA ZÉLIA MATIAS

### OFICINA 1

DATA: 01. 02 e 05/09/2017

TEMA: Apresentação do APP “Turminha Do Velho Chico” aos professores

OBJETIVO: Apresentar o APP “Turminha do Velho Chico” aos professores e toda a estrutura e formato para proporcionar um melhor planejamento.

METODOLOGIA: Através de *tablets* conectados à internet

RECURSOS UTILIZADOS: *Tablets* com acesso à internet

### OFICINA 2

DATA: 15/09/2017

TEMA: Apresentação da “TURMINHA DO VELHO CHICO”

OBJETIVO: Apresentar os personagens da e-HQ que “Turminha do Velho Chico” de forma contextualizada com as lendas do Velho Chico e a cultura ribeirinha.

METODOLOGIA: Através de aula expositiva com a fala de cada personagem para apresentar a sua função nas aventuras da turminha do velho chico.

RECURSOS UTILIZADOS: Data show e caixa de som.

### OFICINA 3:

DATA: 20/09/2017

TEMA: Hora de conhecer a revista e- HQ

**OBJETIVO:** Mostrar o APP, através dos *tablets*, recursos disponíveis na escola, de forma que seja permitido o seu manuseio pelos usuários assim como a navegação na rede.

**METODOLOGIA:** Apresentar a e-HQs através do manuseio individual dos usuários nos *tablets*.

**RECURSOS UTILIZADOS:** *Tablets* conectados à internet.

#### **OFICINA 4**

**DATA:** 03/10/2017

**TEMA:** Contextualização do texto com a cultura e o semiário

**OBJETIVO:** Compreender o texto e o contexto da HQ para reproduzir as histórias a partir dos conhecimentos sobre as lendas do Rio São Francisco e os principais problemas que assolam os ribeirinhos

**METODOLOGIA:** Exercitar a leitura, compreensão e interpretação do texto através da fala e da escrita.

**RECURSOS UTILIZADOS:** Utilização da exposição individualmente dos alunos através da leitura e escrita.

#### **OFICINA 5**

**DATA:** 05/10/2017

**TEMA:** Produção de texto

**OBJETIVOS:** Elaborar e/ou, reproduzir textos a partir das experiências vividas para buscar solucionar os problemas da região.

**METODOLOGIA:** Exercitar a leitura e escrita como forma de contextualizar as interpretações interculturais dos sujeitos envolvidos.

**RECURSOS:** Quadro branco/ pincel/ caderno e lápis.

#### **OFICINA 6**

**DATA:** 17/10/2017

**TEMA:** Entrevistas/depoimentos de professores e gestora.

**OBJETIVOS:** Levantar informações sobre as experiências vividas durante o processo por meio da utilização do diário de campo.

**METODOLOGIA:** Criar roteiros de entrevistas de acordo com as experiências vividas durante o processo utilizando o diário de campo.

**RECURSOS UTILIZADOS:** *Tablets* conectados, sala de aula.



## QUESTIONÁRIO SEMIABERTO

Participação: Gestora

1. *Quantos alunos tem a escola?*

Resposta: “Contamos com 421 alunos”.

2. *A escola recebe alunos de quantos bairros e quais são?*

Resposta: “Além do bairro Pedro Raimundo, atendemos e recebemos alunos dos bairros Jardim Amazonas, Alto do Cocá, Ouro Preto, Vale do Grande Rio”.

3. *Quantas turmas de primeiros anos existem na escola?*

Resposta: “Temos quatro turmas que se dividem nos turnos matutino (turmas A e B) e vespertino (turmas C e D). As turmas têm o seguinte número: A com 23 alunos, B com 22 alunos, C com 19 alunos e D com 19 alunos”.

4. *Como os professores utilizam os tablets disponíveis na escola?*

Resposta: “Não utilizam, pois elas avaliaram o programa de jogos educativos que veio instalado nos aparelhos como algo inútil para ser utilizado nas aulas porque não auxilia no processo de alfabetização que exige que o aluno saia letrado. e isso fazia perder muito tempo atrapalhando assim, o processo de alfabetização e conteúdo programado no plano de ensino”.

5. *Houve ou há alguma capacitação para a utilização dos dispositivos móveis existentes?*

Resposta: “Não há, nunca houve”.

6. *Tem laboratório de informática se sim, é utilizado com frequência?*

Resposta: “Sim existe e sempre é utilizado para projeção de filmes e recreação”.

7. *Como você avalia o projeto “Você é o que você come”?*

Resposta: “É um projeto muito importante, mas, como é trabalhoso, poucos professores se interessam em aderir, o que dificulta sua disseminação”.



## DEPOIMENTOS

### PARTICIPAÇÃO: Professoras e Gestora

1. *Quais as contribuições do projeto nas práticas pedagógicas e seu reflexo no processo de alfabetização e letramento?*

*O projeto é de grande valia, pois o mesmo pode despertar nas crianças a preocupação em cuidar do Rio São Francisco. A forma que se foi trabalhado o projeto também foi muito bom. O manuseio do tablete e a forma da história ser em quadrinhos fez com que as crianças tivessem um interesse maior em ler, entender a história e tentar criar o final da mesma. De forma lúdica as crianças desenvolvem melhor a escrita e a leitura. Tornando esse processo tão complicado nas séries iniciais do fundamental em algo prazeroso e gostoso de aprender. (Edja Cruz Lima – professora das turmas 1º A e 1º D)*

*“Inicialmente tive uma certa resistência em abraçar o projeto pois, tivemos experiências negativas em 2016 quando a prefeitura municipal, através da Secretaria de Educação, entregou os aparelhos nos obrigando a trabalhar com os mesmos diariamente por uma hora com jogos educativos que não traziam contribuições para o aprendizado dos alunos. O resultado do projeto das histórias em quadrinhos foi maravilhoso, houve interesse por parte dos alunos em participar de todas as oficinas em especial a que eles manusearam o aplicativo. Projetos*

*como este enriquecem as aulas e auxiliam na produção de texto, leitura e compreensão.*

*(Maria Gilvânia Soares de Oliveira – professora das turmas 1º B e 1º C)*

*O projeto de incentivo a leitura, escrita e produção é inovador, dinâmico e apresenta recursos lúdicos que estimulam a atividade. Estamos de portas abertas para a continuidade deste projeto porque acreditamos que a tecnologia digital veio para facilitar o processo de construção do conhecimento e gerar interação entre os alunos, professores, pais e comunidade. Ficamos encantados com os resultados.*

*(Rosenilda Maria de Oliveira – gestora da escola)*



## **ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA COM O GESTOR**

### **LOCAL: ESCOLA PROFESSORA ZÉLIA MATIAS**

1. Quantos alunos a escola atende?
2. Quais os bairros atendidos pela escola?
3. Quantas turmas de primeiros anos existem?
4. Qual o horário de funcionamento da escola?
5. O bairro é perigoso? Há indícios de roubos, assaltos e assassinatos frequentes?
6. Quanto a evasão escolar, quais os números?
7. Como os professores utilizam os recursos tecnológicos existentes na escola?
8. Existe algum projeto para o uso dos tablets?
9. Existem capacitações ou cursos para preparar o corpo docente no uso dos recursos tecnológicos existentes?
10. A escola oferece laboratório de informática? Como é a sua utilização?
11. Quantos aparelhos de tablets a escola possui?



## ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

1. Onde você mora?
2. Quantas pessoas moram com você?
3. Na sua casa tem computador, celular, *tablets*?
4. Tem internet sem fio?
5. Para que você usa a internet?
6. Quantas vezes por dia você usa internet?
7. O que mais você acessa na internet?
8. Você gosta de histórias em quadrinhos?
9. Você já teve experiências com histórias em quadrinhos na internet?  
Como foi?