

PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS EM CONTEXTOS DE MULTILETRAMENTOS

Maria Ailma Ferreira Lopes¹
Universidade Federal de Alagoas - UFAL

RESUMO

Este artigo objetiva discutir a produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos. Dessa forma, inicialmente, se fez uma breve descrição de alguns conceitos acerca dos novos letramentos, mídia, multimídia, hipermídia e narrativas digitais. Em seguida, explicitou-se sobre as narrativas digitais integradas com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC e, por fim, apresentou-se o recurso digital *Pixton* integrado aos multiletramentos no processo de elaboração de narrativas. A metodologia utilizada foi de caráter bibliográfico. Os aportes teóricos basearam-se em: Rojo (2012; 2013); Santos (2018); Krening *et al.* (2017); Almeida e Valente (2012); Gava (2015) e outros autores. A pergunta norteadora do estudo assinala-se: como produzir narrativas digitais em contextos de multiletramentos? Para direcionamento do estudo tem-se como objetivo geral: discutir a produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos. Como resultado do estudo discutimos que as narrativas digitais podem ser produzidas por meio do recurso digital de criação de Histórias em Quadrinhos - HQ *on-line* denominado *Pixton*. Nele elabora-se HQ em contextos de multiletramentos porque envolve os modos linguísticos do oral e do escrito, o visual por conter as imagens, o leiaute de página e o formato de tela. Contempla também os aspectos multimodais que é a interconexão entre todos os elementos citados. Os aspectos mencionados permitem a leitura e escrita no espaço digital criando-se narrativas digitais em Histórias em Quadrinhos - HQ.

Palavras-chave: Narrativas digitais. Multiletramentos. Letramentos. Tecnologias.

¹ Mestra em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas - UFAL. E-mail: mariaailma@hotmail.com

PRODUCTION OF DIGITAL NARRATIVES IN MULTILITERACIES CONTEXTS

ABSTRACT

This article objective to discuss the production of digital narratives in multiliteracies contexts. Thus, initially, a brief description of some concepts about the new literacies, media, multimedia, hypermedia and digital narratives was made. Then, it explained about the digital narratives integrated with the Digital Technologies of Information and Communication (TDIC) and, finally, the digital resource Pixton integrated with the multiliteracies in the process of elaborating narratives was presented. The methodology used was bibliographic. Theoretical contributions were based on Rojo (2012; 2013), Santos (2018), Krening et al (2017), Almeida and Valente (2012), Gava (2015) and other authors. The guiding question of the study is: how to produce digital narratives in multiliteracies contexts? In order to guide the study, the general objective is: to discuss the production of digital narratives in multi-stage contexts. As a result of the study we discussed that digital narratives can be produced using the digital resource for creating online stories in comic called Pixton. It elaborates stories in comic in multiliteracies contexts because it involves the linguistic modes of oral and written, the visual for containing the images, the page layout and the screen format. It also contemplates the multimodal aspects that is the interconnection between all the elements mentioned. The mentioned aspects allow reading and writing in the digital space, creating digital narratives in stories in comic.

Keywords: Digital narratives. Multiliteracies. Literacies. Technology.

PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS EM CONTEXTOS MULTIALFABETIZAÇÕES

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo discutir la producción de narrativas digitales en contextos de multialfabetizaciones. Así, inicialmente se realizó una breve descripción de algunos conceptos sobre las nuevas alfabetizaciones, medios, multimedia, hipermedia y narrativas digitales. Luego, se explicó sobre las narrativas digitales integradas con las Tecnologías Digitales de Información y Comunicación (TDIC) y, finalmente, se presentó el recurso digital Pixton integrado a las multialfabetizaciones en el proceso de elaboración de narrativas. La metodología utilizada fue carácter bibliográfico. Los aportes teóricos se basaron en Rojo (2012; 2013), Santos (2018), Krening et al (2017), Almeida y Valente (2012), Gava (2015) y otros autores. La pregunta orientadora del estudio es: ¿cómo producir narrativas digitales en contextos multialfabetización? Para orientar el estudio, el objetivo general es: discutir la producción de narrativas digitales

en contextos de multialfabetizaciones. Como resultado del estudio, discutimos que las narrativas digitales pueden ser producidas a través del recurso digital para crear historias cómics on-line llamado Pixton. En él elabora cómics en contextos de multialfabetizaciones porque involucra los modos lingüísticos de oral y escrito, el visual porque contiene las imágenes, el diseño de página y el formato de pantalla. También contempla los aspectos multimodales que es la interconexión entre todos los elementos mencionados. Los aspectos mencionados permiten leer y escribir en el espacio digital, creando narrativas digitales en cómics.

Palabras clave: Narrativas digitales. Multialfabetizaciones. Alfabetizaciones. Tecnologías.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo tem origem no processo investigativo de mestrado que envolve a temática de multiletramentos relacionadas com a construção de narrativas digitais em ambiente *on-line*. Diante disto, pode-se compreender as discussões sobre os multiletramentos no espaço educacional relacionadas com as narrativas digitais, por serem construídas por meio de criação de Histórias em Quadrinhos - HQ *on-line*.

Na atualidade, este debate, torna-se pertinente pelo fato das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC estarem cada vez mais presentes no processo educacional e no cotidiano, isto é, nas práticas sociais, promovendo diversas formas de letramentos (ROJO, 2012; 2013; SOUZA, 2012; RIBEIRO, 2012; 2014).

As histórias em quadrinhos no campo da educação estão relacionadas à prática de leitura e escrita. Isso reflete na questão de que imagem e texto auxiliam na compreensão de informações ou do conteúdo pedagógico no espaço escolar. Para os estudantes que têm dificuldades em lidar com a leitura e com a escrita no processo de alfabetização, as histórias em quadrinhos possibilitam auxílio nessa questão por envolver imagem e texto. Fazer a leitura da imagem integrada com a escrita possibilita a compreensão de que não são elementos separados, mas que se integram no processo de compreensão textual.

Dessa forma, Gava (2015) constata que o uso das HQ em sala de aula permite ao aluno compreender determinados conteúdos que são expostos, considerando a sua identificação com esse tipo de linguagem, como também possibilita a aprendizagem relacionada ao processo de leitura, escrita e interpretação, considerando que as imagens relacionadas à escrita favorecem a compreensão do texto.

Essa perspectiva, quando está relacionada ao processo de leitura e escrita, torna-se um meio pedagógico de promover o ensino e a aprendizagem de um conteúdo escolar de forma multimodal, que pode estar presente também nas HQs impressas

que: “Sendo eles de fácil aceitação entre crianças e jovens, os quadrinhos podem se transformar em excelentes parceiros no ensino e aprendizagem desde a alfabetização até os níveis mais avançados de escolarização” (CRUZ, 2015, p. 76).

As HQs possuem potencialidades como material pedagógico, porque contribui para o desenvolvimento cognitivo, metacognitivo e socio interativo dos estudantes. Além de se constituir uma narrativa, originária da necessidade dos homens de estruturarem as suas ações no mundo por meio do uso da imagem e da palavra que possibilita criar outra linguagem (OLIVEIRA; LEITE, 2012 apud CRUZ, 2015).

As práticas de multiletramentos relacionadas às TDIC são aquelas que abrangem os modos linguísticos (oralidade e escrita), o visual (a presença de imagens, o leiaute de página, formato de tela), o gestual (a linguagem corporal) e o multimodal (a interconexão entre os modos citados). Esses modos possuem inter-relação no campo das TDIC e dos multiletramentos propostas pelos debates do Grupo de Nova Londres desde 1996 (SANTOS, 2018).

Já conjecturava essa expansão e consequências advindas da tecnologia digital em meio social. As discussões abordadas por ele sobre cibercultura foram fundamentais para compreender o avanço da Internet e, respectivamente, a ampliação das redes digitais e sua influência no modo social das pessoas em relacionar atividades cotidianas com práticas de letramentos (LÉVY, 2001; 2010).

Já Soares (2002), apresenta o conceito de letramentos, envolvendo diversas formas de lidar com a leitura e com a escrita no espaço digital. A utilização do plural, letramentos, enfatiza a ideia de que há diferentes estados e condições para aqueles que fazem uso das tecnologias no ambiente das práticas de leitura e de escrita, conforme a autora. Sendo assim, condicionou a diferentes letramentos, conseqüentemente, englobou o letramento digital. Nessa perspectiva, ser letrado digitalmente não traduz apenas em saber fazer uso dos recursos tecnológicos, mas também entender as funcionalidades que podem propiciar o ensino e a aprendizagem.

Para assegurar o percurso de estudo deste trabalho, emergiram os seguintes objetivos: o geral, consistindo em discutir a produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos; para atender a esse propósito, os objetivos específicos contemplaram: i) abordar o conceito de narrativas digitais interligado com as TDIC; ii) apresentar o recurso digital *Pixton* no processo de elaboração de HQ; iii) explicitar o exercício de leitura e escrita com o auxílio do aplicativo digital *Pixton*. A pergunta do estudo a ser respondida assinala-se: como produzir narrativas digitais em contextos de multiletramentos?

Espera-se que esta pesquisa colabore com a área de estudo no campo educacional de forma que seja ampliada e aplicada como forma de compreender a diversidade linguística no universo das possibilidades de leitura e de escrita da atualidade. As Tecnologias Digitais - TD estão em constante mudança, e as formas de

lidar com a leitura e com a escrita também mudam de acordo com as necessidades que as TD podem proporcionar. Em seguida, serão discutidas sobre as tecnologias e mídias com histórias em quadrinhos.

2 TECNOLOGIAS E MÍDIAS COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Existem vários recursos digitais que podem ser usados para atividades que promovam a autoria por meio de Histórias em Quadrinhos - HQ. Igualmente, as mídias digitais também são variadas, podendo ser compartilhadas por uma infinidade de pessoas quando estão no espaço da Internet. As HQ nem sempre são exploradas de forma ampla, ficando restritas a uma atividade do livro didático de pergunta e resposta. Com a amplitude das TDIC, as práticas de contato com a leitura e com a escrita no gênero textual HQ também têm mudado, sendo possível a construção do conhecimento por meio de ferramentas tecnológicas disponíveis na Internet, impulsionando, assim, a reconfiguração da prática pedagógica e o exercício da coautoria de professores e alunos.

Os procedimentos metodológicos que proporcionaram o desenvolvimento da pesquisa serão descritos em seguida: para evidenciar essas questões, optou-se por uma metodologia de caráter qualitativo e bibliográfico, recorrendo ao aporte de autores tais como: Rojo (2012; 2013); Santos (2018); Krening *et al.* (2017); Almeida e Valente (2012); Gava (2015) e outros autores que vêm abordando os estudos sobre letramento na linguística textual, estando, no âmbito do letramento digital, inseridos no campo dos multiletramentos. A abordagem teórica consistiu em pesquisa bibliográfica, pela necessidade de buscar explicar o processo de produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos envolvendo as TDIC e o recurso digital *Pixton* é um desses recursos para a produção de narrativas digitais.

Desse modo, a pesquisa configurou-se como método de caráter qualitativo, de acordo com a abordagem de metodologia científica de Rampazzo (2015), por reunir teóricos que explicam de uma forma que complementa as discussões e análises acerca da temática, estando focada nas discussões e análises retiradas das referências consultadas. Os procedimentos metodológicos consistiram na pesquisa e leitura do material bibliográfico que contemplam a produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos. Para complementar a pesquisa, utilizou-se a ferramenta digital *Pixton*, que proporciona criar histórias em quadrinhos *on-line*.

Escolheu-se a ferramenta digital *Pixton*, para abordar a produção de narrativas digitais, pelo fato de se possuir familiaridade com a ferramenta em outras práticas pedagógicas vivenciadas no espaço escolar. Serviu como meio para apresentar como é possível criar narrativas digitais no contexto do multiletramentos que envolve as tecnologias digitais na educação. Dessa forma, em seguida, será dada a continuidade da abordagem da temática.

De acordo com Barton e Lee (2015, p. 12) diz que: “A tecnologia faz parte das experiências vividas pelas pessoas em todos os contextos, desde engajar-se numa infinidade de sites de redes sociais com amigos, até o trabalho, o estudo ou a participação na vida familiar”. Por meio da observação do autor, reforça-se que as TDIC estão cada vez mais incrementadas nas vivências pessoais e profissionais, pois, de alguma forma, facilitam o processo de convivência na modernidade.

Essa interlocução de Barton e Lee (2015) é complementada com a observação feita por Ribeiro (2012, p. 19) quando diz:

A palavra tecnologia costuma fazer as pessoas lembrarem de objetos com plugues e fios. Logo que se pronuncia *tecnologia*, pensamos em máquinas eletrificadas ou em equipamentos sofisticados. Mas é só pensar mais um pouco e chegamos à conclusão de que tecnologias sempre existiram, mesmo antes da energia elétrica ou da fibra ótica. Com as tecnologias da informação e comunicação não é diferente. Algumas delas, como o rádio, por exemplo, nem foram inventadas exatamente para serem mídias, mas acabaram se tornando.

Concorda-se com o autor, sobre o fato de que o surgimento da escrita se configura como tecnologia que vem sendo usada historicamente, de forma manuscrita, ou impressa. Frente a esse contexto, outros recursos de comunicação foram descobertos e passaram a ser usados amplamente, no mundo inteiro, a exemplo do rádio, TV, computador e celular. Posteriormente, a popularização da rede, com a criação da *World Wide Web*, possibilitou que as informações fossem propagadas em larga escala, com novos termos, a exemplo da mídia, multimídia e hipermídia, quando, sorrateiramente, foram chegando à escola, apresentando novos modos de ensinar e de aprender. Com essa compreensão sobre como as tecnologias passaram a incorporar as vivências cotidianas, com o processo de modernização das TDIC, outras terminologias surgem como forma de contemplar os avanços no âmbito digital. Sendo assim, em seguida, serão elucidados termos tais como mídia, multimídia e hipermídia.

De acordo com Gomes (2010), o termo mídia refere-se aos canais de comunicação pelos quais uma informação é transmitida e realizada. O autor vai além ao associar o termo a suportes, como o CD, o DVD, o *pendrive*, as redes digitais, entre outros, isto é, aos elementos que guardam informações que poderão ser acessadas posteriormente pelo usuário. Com os avanços das mídias fala-se também em multimídia. Sendo assim, Gomes (2010, p. 93) confirma que:

Inicialmente, pode-se dizer que a polissemia do termo mídia é uma das razões para essa variedade de usos e sentidos. Além de referir-se ao recurso pelo qual uma informação é transmitida, ou seja, o canal ou meio de comunicação pelo qual se desenvolve uma comunicação, o termo mídia também designa o suporte (CD, CD-RW, memória física, redes digitais etc.).

Com tal afirmação, o termo mídia é polissêmico, significando os meios pelos quais a informação é transmitida e acessada, assim como os suportes que guardam as informações em meio digital. A depender do contexto e do sentido utilizado, o avanço trazido no âmbito digital faz surgir outros termos associados a este, ou seja, a multimídia e a hipermídia.

De acordo com Gomes (2010, p. 93), a multimídia é:

[...] a integração de gráficos, animações, vídeo, música, fala e texto (conjunto de meios) baseada em computador que pode ser acessada de maneira linear ou não-linear. O termo multimídia também é utilizado nas propagandas dos fabricantes de computador e desenvolvedores de software para descrever o conteúdo de um CD-ROM, por exemplo, ou mesmo referindo-se ao hardware e ao software que permitem a geração e o acesso aos dados.

Percebe-se de forma mais ampla como o termo mídia é associado a multimídia. Esta, por sua vez, interage na multimodalidade, sendo possível ser acessada de diferentes formas, até porque suas características multimodais envolvem a imagem, o som, as animações e o texto em um só espaço digital, não sendo restritas somente ao objetivo de realizar e compartilhar informações. Nesse sentido, cabe ressaltar a utilização de mídias para as propagandas e desenvolvedores de *softwares* de computadores, como meio de facilitar o acesso a essa linguagem que ajuda no processo de vendas.

Com relação ao termo hipermídia, Gomes (2010) acrescenta a interatividade e a hipertextualidade como conceitos básicos, associados aos elementos das mídias. Desse modo, os termos mídia, multimídia e hipermídia são complementares nesse universo de expansão das TDIC.

A hipermídia dá um acesso ainda mais amplo pelo fato de contemplar os elementos da multimodalidade. Esse termo complementa os avanços que as mídias e as multimídias já vêm proporcionando na atualidade. Cada vez que o espaço digital se moderniza, mais termos surgem, complementando esse espaço e servindo de meios para interação e ampliação dos conceitos.

A concepção de Gomes (2010) ratifica que a hipermídia é o processo somatório entre as linguagens sonora, fotográfica, visual, audiovisual e cinematográfica, associada às possibilidades de interatividade. É fato que esses conceitos estão cada vez mais ganhando espaço por meio da midiatização das TDIC, propiciando mais interatividade e elementos da multimodalidade nas práticas pedagógicas.

Portanto, a discussão é ampla e cada vez mais surgem outras concepções acerca da temática, pois o avanço das TDIC tem proporcionado, sobremaneira, a modernização das TD no espaço digital. Da mesma forma, novos termos acerca das TDIC poderão surgir, pelo fato de que os existentes certamente não darão conta de contemplar esses avanços. No entanto, para além desses avanços tecnológicos, pensamos em sua utilização como recursos pedagógicos, capazes de contribuir para

o processo de letramento digital, inserido no ensino e na aprendizagem da leitura e da escrita. É fato que as TDIC, em parte, já estão incorporadas no cotidiano do espaço escolar e fora dele, porém essa realidade não exclui o planejamento das TD e a mediação do professor, refletindo novas maneiras de interagir, de ensinar e de aprender.

3 NARRATIVAS DIGITAIS: integração com as TDIC no espaço digital

Conforme Gava (2015), o uso do termo narrativa digital não é uma prática recente. A autora apresenta como pioneiro desse uso o cartunista e ilustrador Joe Lambert (2002), cofundador do *Center for Digital Storytelling - CDS*, nos anos 90. Caracteriza-se como uma organização sem fins lucrativos, que está localizada na Califórnia, nos Estados Unidos, que tem como atividade promover o valor da história como meio para ação comunitária. A organização desenvolve programas que dão apoio aos indivíduos na redescoberta de ouvir uns aos outros e compartilhar histórias (GAVA, 2015).

Na perspectiva de Almeida e Valente (2012), a atividade de contar histórias não é algo recente, podendo ser considerada como uma das primeiras formas de entretenimento. Com o desenvolvimento e avanço das TDIC, nessa percepção, as narrativas que eram tradicionalmente orais ou escritas têm a possibilidade de serem elaboradas por meio das mídias digitais disponíveis.

Dessa forma, compreende-se, conforme Almeida e Valente (2012, p. 58) que:

[...] a disseminação dos recursos tecnológicos e o fato de as TDIC concentrarem em um único dispositivo diversos recursos, como a câmera fotográfica, a câmera de vídeo, o gravador de som etc.; como já ocorre com os celulares e os *laptops* educacionais, têm possibilitado novas formas de produção de narrativas, além do texto escrito ou falado.

Por meio dessa percepção, as narrativas, ao serem produzidas com o uso das TDIC, integradas em um só recurso, possibilitam novas formas de contar. Nas narrativas em meio digital, pode-se conter a junção do texto escrito ou falado em um só espaço. O uso de um programa de computador, por exemplo, o *PowerPoint*, ou um aplicativo *on-line*, permite a criação de narrativas em meio digital devido às várias possibilidades de acesso proporcionadas por meio de links disponíveis nas páginas da web.

Almeida e Valente (2012) reforçam também que trabalhar com as narrativas digitais é poder explorar o potencial das TDIC no desenvolvimento de atividades curriculares em diferentes áreas do conhecimento. Nessa perspectiva, as narrativas contemplam os recursos digitais no processo de ensino e aprendizagem de forma que



estejam integradas nas atividades curriculares. O docente poderá planejar atividades pedagógicas que conciliem esse processo das narrativas no espaço educacional.

As narrativas digitais constroem-se por meio de um conjunto de pontos de vista pessoais e, dessa forma, podem existir diversas versões da mesma história ou conjunto de experiências. O discurso narrativo possui uma estrutura característica de uma trama, contendo o início que capta a atenção do interlocutor e o desenvolvimento dos personagens (pessoa, fato, fenômenos etc.), seguindo uma sequência no desenvolvimento do percurso da narrativa (ALMEIDA; VALENTE, 2012).

Portanto, com essa abordagem sobre o conceito de narrativa digital, percebe-se a amplitude que a temática pode abranger. A integração das TDIC, nesse processo, permite que as narrativas sejam elaboradas de diferentes formas pelo fato de os recursos digitais disponíveis serem amplos e cada vez mais modernos. O fato de gravar a voz em um aplicativo de celular, narrando um episódio ocorrido e enviar para outra pessoa ouvir, por meio das mídias digitais, pode ser considerado, em certa, medida, uma das formas de elaboração de narrativa digital, podendo servir futuramente como material de estudo para aprofundamento do assunto.

Diante desses fundamentos sinalizados, no próximo item, será discutido sobre o recurso digital *Pixton* que elabora HQ *on-line*, e como esse recurso pode estar integrado aos multiletramentos no âmbito da multimodalidade.

4 RECURSO DIGITAL PIXTON: integração dos multiletramentos e da multimodalidade na elaboração de narrativas

O recurso digital *Pixton*² permite a criação de HQ em espaço *on-line*. No acesso a página do recurso, há a possibilidade de escolha de diferentes elementos tais como: os personagens, os cenários, a quantidade de quadrinhos para elaboração de HQ, os tipos de balões e de letras, as cores dos objetos que compõem os cenários e o tipo de movimentação dos personagens (sentado, em pé, mãos levantadas e/ou abaixadas). Ainda não é possível a inclusão de som e de animações na versão gratuita. Por estar em meio digital, as narrativas elaboradas podem configurar-se como narrativas digitais, estando integradas às possibilidades de contemplar o universo dos multiletramentos.

A versão gratuita contida no recurso digital, apesar de não oferecer os elementos da versão paga, permite a elaboração da HQ com os cenários, personagens, tipos de balões das narrativas e o link para compartilhamento. O usuário pode fazer modificações na HQ caso deseje ampliar. Há a possibilidade de mudar de nível, à

² *Pixton* é um recurso digital disponível na Internet que permite a elaboração de histórias em quadrinhos *on-line* de forma criativa e multimodal. O usuário poderá escolher a modalidade desejada dentre as opções: *pixton* por diversão, escolas e empresas. A modalidade gratuita é a *pixton* por diversão que pode ser acessada por qualquer usuário após fazer o cadastro.

medida que o usuário da plataforma cria as HQ e compartilha com outros usuários em larga escala. Para salvá-las nessa versão gratuita, a opção é fazer o *print* da página.

Esse recurso digital permite a inserção de narrativas, proporcionando ao usuário praticar as habilidades de leitura e de escrita em conjunto com o exercício da criatividade. Nele, os usuários têm contato com os *menus* ao acessar o site, de forma que oportuniza a fácil inserção dos elementos que irão compor a narrativa. Dessa forma, o recurso digital possibilita o trabalho didático e pedagógico em ambientes *on-line* como as práticas de novos letramentos.

No espaço denominado de meus quadrinhos, o usuário tem acesso aos *menus*: publicados (correspondem às HQ publicadas pelo usuário), inédito (acesso à tela inicial com as HQ elaboradas e compartilhadas), remixagens (opção de criar uma HQ naquele momento) e por *tag* (apresenta as palavras-chave das HQ elaboradas pelo usuário). São opções que dão acesso de forma rápida às HQ elaboradas pelo usuário, tendo seu melhor funcionamento na *Internet Explorer*.

O recurso digital pode ser utilizado tanto para o ensino e aprendizagem como também para diversão. No aspecto ensino e aprendizagem, o professor poderá planejar atividades que envolvam as HQ de forma que colaborem com o estímulo à leitura e à escrita, configurando-se como prática de letramento com narrativas digitais. A versão gratuita possibilita o acesso para qualquer usuário que tenha uma conta de *e-mail* disponível. Diante da explanação do *Pixton*, pode-se inserir a abordagem sobre as narrativas digitais no processo de criação do aplicativo de forma que promova a inserção dos letramentos e/ou novos letramentos.

Com essa discussão anterior, envolvendo as narrativas no contexto das TDIC, é possível relacioná-las com o uso de recursos que desenvolvem HQ *on-line* de forma que sejam utilizadas no processo de novos letramentos no espaço escolar. Para Almeida e Valente (2012) e Gava (2015) concordam no fato de que narrar é algo natural do ser humano e que tal prática não é recente. Dessa forma, pode-se fazer uso da produção de HQ *on-line* relacionando fatos do cotidiano com o que está sendo aprendido na escola.

Dessa forma, Krening *et al.* (2017, p. 33) comentam que: “As narrativas digitais trazem diversas possibilidades para se contar histórias [...]”. Os autores reforçam o quanto o uso da multimídia e a interação promovida por esses recursos colaboram no modelo de elaboração de narrativas com o uso das TDIC, e isso pode ser exemplificado com a elaboração de uma HQ digital que narre os fatos vivenciados no cotidiano, integrando algum conteúdo do currículo escolar, ao mesmo tempo em que contempla as práticas de produção de HQ em contextos de multiletramentos.

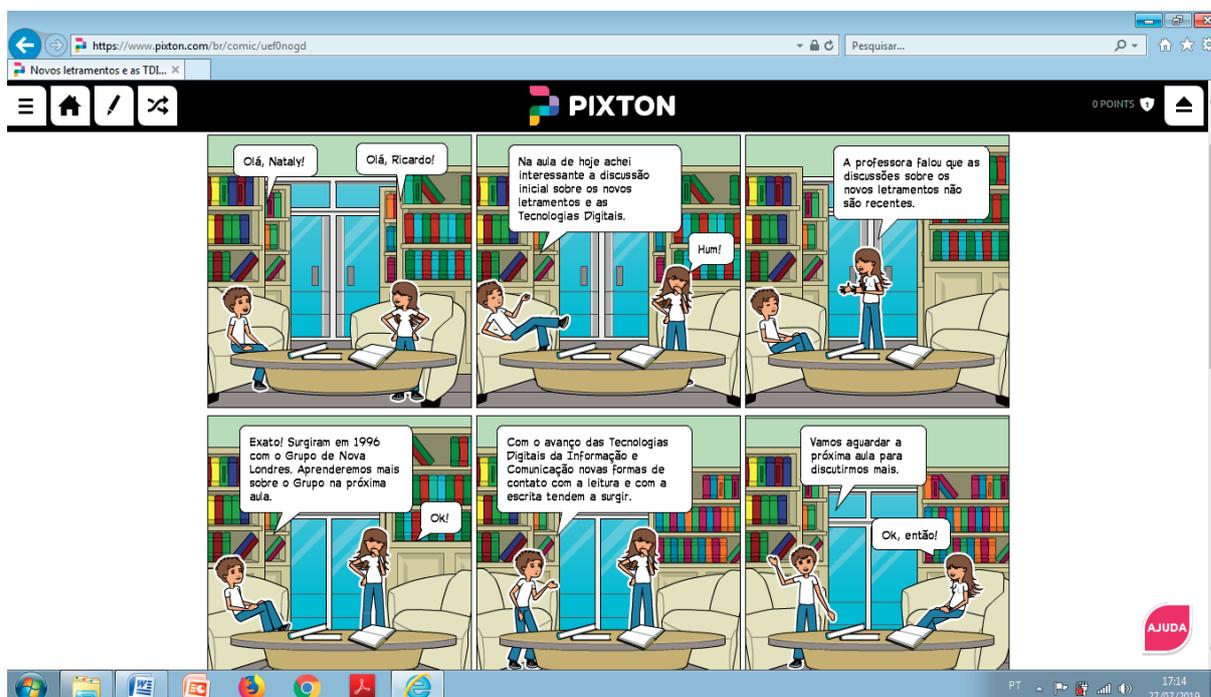
Krening *et al.* (2017), apresentam a classificação das categorias das narrativas elaboradas nesse meio digital. As categorias são consideradas: quanto à linearidade da narrativa, quanto a sua relação veículo (usuário) e quanto ao nível de

digitalização. Na categoria um, a classificação refere-se à linearidade da história que pode ser linear (composta de início, meio e fim), não linear (não segue a estrutura início, meio e fim) ou multilinear (segue diversas linhas narrativas coincidentes). Na segunda categoria, referente à relação veículo (usuário), existe uma narrativa embutida que é fechada, ou seja, permite apenas a reação do leitor. A narrativa emergente permite a participação ativa do leitor por meio da construção da história de acordo com a interação.

A terceira categoria, ainda segundo Krening *et al.* (2017), está relacionada aos níveis de interação existentes em uma obra hipermediática, configurando-se pelos níveis de digitalização que envolvem: o básico (corresponde à reprodução de HQ impressa e reprodução de HQ impressa adaptada ao formato de tela), o intermediário (HQ com interface digital e HQ com recursos moderados de multimídia e interatividade), e o avançado (corresponde à HQ que utiliza animação, som e interatividade).

Será apresentada, em seguida, uma HQ elaborada por meio do recurso digital *Pixton* que desenvolve HQ no espaço *on-line*, com base em Rojo (2012; 2013); Krenning *et al.* (2017) e Ribeiro (2012; 2014) (Figura 1). Essa narrativa, em meio digital, objetiva apresentar o recurso digital, mostrando os elementos que o compõem. Conhecendo esses elementos, professores e alunos poderão explorar de forma que promova e contribua para o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita.

Figura 1 - Elaboração de HQ digital curta por meio do *Pixton*.



Fonte: Elaboração da autora (2020).

A figura mostrar como aparecem os elementos da página que compõem a estrutura do recurso *Pixton* na elaboração da HQ *on-line*. A narrativa pode ser editada, como também permanecer da mesma forma para publicação na própria página do recurso, no campo publicações, em que outros inscritos poderão ter acesso à produção *on-line*.

Dessa forma, concorda-se com a concepção de Krenning *et al.* (2017), que as mídias digitais dão possibilidade de desenvolvimento de narrativas com maior nível interacional, conforme os autores, pelo fato de que, ao postar na Internet, o retorno, isto é, o *feedback* dos leitores, pode ser imediato.

Com esse exemplo da HQ elaborada no *Pixton*, o processo de multiletramentos pode ser desenvolvido por meio da apresentação e do debate da temática explanada pelos personagens, de forma que aprofunde o conhecimento do leitor por meio da discussão dos conceitos relacionados aos novos letramentos. As associações feitas aos novos letramentos poderão ser a multimodalidade, a mídia, a multimídia e a hipermídia, por exemplo, configurando-se como objetos de discussão em uma aula que contemple o uso das TDIC, relacionadas às práticas de leitura e de escrita.

O processo de desenvolvimento dos multiletramentos pode ser acessível também pelo manuseio do recurso digital *Pixton* como forma de obter familiaridade com os elementos da multimodalidade. Ressaltamos que o recurso não se limita apenas à diversão, mas também como parte integrante do ensino e aprendizagem, atribuindo sentidos nos diálogos, resultantes dos conhecimentos prévios dos alunos. Ademais, diversas temáticas poderão ser trabalhadas com a elaboração de narrativas do *Pixton*, destacando-se as características de criatividade e autoria, consideradas como alguns dos elementos que possibilitam a liberdade de criação em meio digital, da mesma forma que a visualidade multimodal do recurso que vai além da decodificação das palavras expostas nos diálogos.

Nesse sentido, as narrativas elaboradas pelo *Pixton* permitem diferentes formas de trabalho com os multiletramentos. Para isso, faz-se necessário que o professor esteja atento ao foco da discussão para que a HQ não seja desviada de seus propósitos pedagógicos, contribuindo para que o autor da HQ direcione o tipo de conteúdo a ser disposto nas narrativas. Nesse sentido, os multiletramentos, presentes no recurso digital, estão em conjunto com o texto da narrativa, os cenários, as cores e os personagens, isto é, com os elementos da multimodalidade, integrando-se a leitura e a escrita em suporte digital, uma vez que o *Pixton* permite esse exercício.

As narrativas digitais, notadamente quando organizadas no espaço das HQ *on-line*, reafirma-se as possibilidades do recurso digital *Pixton*, no desenvolvimento das narrativas, propiciando conhecer novos elementos referentes à linearidade da história narrada, à relação veículo (usuário) e ao nível de digitalização. Essas categorias,

em certa medida, colaboram para o processo de multiletramentos, abrindo espaço para uma série de possibilidades, principalmente aquelas relacionadas ao letramento digital, como forma de estimular os alunos e professores a experienciarem novas maneiras de leitura e de escrita, por meio de diferentes recursos das TDIC.

Por conseguinte, considera-se relevante a necessidade de repensar as formas de ensinar e de aprender, adaptando as nossas metodologias em consonância com os recursos que emergem das tecnologias e mídias digitais, em especial quando utiliza-se os conceitos e as potencialidades das narrativas digitais no contexto do letramento digital. Em seguida, serão apresentadas as considerações finais do estudo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As questões, aqui apresentadas, permitem algumas considerações, embora estejam longe de serem ideias acabadas. Essas considerações foram marcadas pela necessidade de discutir os aspectos teórico-metodológicos da produção de narrativas digitais em contextos de multiletramentos, de forma que se evidencia que o desenvolvimento das TDIC, no campo educacional e social, proporciona a prática da leitura e da escrita em suporte digital configurando-se, assim, em novas práticas de letramentos.

O recurso e suporte digital *Pixton*, apresentado no quarto tópico, pode ser utilizado para práticas com fins pedagógicos desde que o professor faça o planejamento. É um recurso utilizado para diversão como também para práticas pedagógicas envolvendo as TDIC. Há a possibilidade de escolher a versão paga, com mais recursos, e a versão gratuita com recursos mais restritos o que não impede o uso na prática pedagógica, pois os elementos contidos dão meios de produção de histórias em quadrinhos diversas com o uso da criatividade. É uma ferramenta para prática pedagógica e também para diversão, ou seja, não envolvendo práticas pedagógicas. Há também, as limitações quando utilizado pelo celular, porque a tela é menor e o espaço para utilizar os elementos do *Pixton* torna-se mais difícil.

Sobre os conceitos que envolvem o contexto apresentado na abordagem, destaca-se sobre a amplitude que o processo de modernização das tecnologias digitais pode causar, por exemplo, a utilização do termo letramentos abrange, atualmente, os multiletramentos evidenciando a inclusão das tecnologias digitais no processo de leitura e escrita. Cada vez mais irão surgir novos termos pelo fato de que o meio tecnológico sempre estará avançando. Possivelmente, isso ocorre devido ao fato de o termo anterior não contemplar os novos processos de contato com as TDIC nos âmbitos educacional e social.

Com isso, compreende-se que os suportes digitais estão cada vez mais presentes de alguma forma no uso dos novos letramentos no campo educacional

e social. Atualmente, pode-se fazer procedimentos que envolvem leitura e escrita no digital para práticas cotidianas como pagar contas habituais e gravar vídeos com áudio e imagem para determinada finalidade.

Por meio deste estudo, pode-se responder a pergunta norteadora da pesquisa: Como produzir narrativas digitais em contextos de multiletramentos? Pode ser produzida, como foi apresentado nesse estudo, por meio do recurso digital de criação de HQ *on-line* denominado *Pixton*. Nele elabora-se HQ em contextos de multiletramentos porque envolve os modos linguísticos do oral e do escrito, o visual por abranger a presença de imagens, o leiaute de página e o formato de tela. Contempla também o multimodal que é a interconexão entre esses modos. Todos esses aspectos mencionados permite a leitura e escrita no espaço digital criando-se narrativas digitais em HQ.

Por meio disso, compreende-se que tais pressupostos contribuem não apenas para tornar o estudante letrado digitalmente, consolidando, dessa forma, o uso das tecnologias digitais no exercício de práticas cotidianas possibilitando levá-lo a desfrutar de sua inserção na construção de conhecimentos. O estudante pode praticar o hábito de leitura e escrita complementar no âmbito digital, lembrando que não substitui o processo de leitura e escrita tradicional.

Outro aspecto relevante a ser sinalizado é o potencial formativo que as narrativas proporcionam as HQ, podendo ser elaboradas em conjunto com os recursos multimídia, entrelaçadas com os elementos da multimodalidade. Como tática de aprendizagem, essas narrativas podem ser alteradas, caso o autor deseje, em vista do seu protagonismo e autoria.

As reflexões apresentadas, até aqui, revelam que elas estão imersas no universo de novos letramentos, que mediatizam a construção do conhecimento. Por isso, consideramos que os resultados obtidos, por meio da pesquisa bibliográfica foram satisfatórios, pelo fato de proporcionar a ampliação e aprofundamento do conhecimento acerca da temática, oferecendo pistas de como entrelaçar esses fundamentos à prática pedagógica, com o uso e suporte de um recurso digital.

Entretanto, o estudo não termina aqui. Tem-se clareza da necessidade de outros estudos que venham ampliar, cada vez mais, a discussão sobre as narrativas digitais e os multiletramentos com estudos complementares. Por conseguinte, com essas considerações, espera-se que o trabalho se enquadre em mais uma tentativa que possibilite favorecer melhores percursos do ensino e da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. Elizabeth B; VALENTE, J. Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, São Paulo, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez., 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2021.

BARTON, David; LEE, Carmen. Linguagem no mundo digital. *In*: BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola, 2015, p. 11-24.

GAVA, Eliana Aparecida da Silva. **Narrativas digitais: contribuições à produção textual e ao letramento digital no ensino fundamental**. 2015. Dissertação (Mestrado em Profissional em Letras) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2015.

GOMES, L. F. **Hipertextos multimodais: leitura e escrita na era digital**. Jundiaí: Paco Editorial, 2010.

KRENING, T. S. *et al.* Histórias em quadrinhos digitais: a narrativa em “CIA: Operation Ajax”. **Diálogo**, Canoas, n. 34, p. 31-41, abr., 2017. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/3287/pdf>. Acesso em: 14 abr. 2021.

LÉVY, Pierre. Realidade da economia virtual. *In*: LÉVY, Pierre. **A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo: Ed. 34, 2001, p. 51-60.

LÉVY, Pierre. O ciberespaço ou a virtualização da comunicação. *In*: LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 87-110.

LÉVY, Pierre. O universal sem totalidade, essência da cibercultura. *In*: LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 130-122.

OLIVEIRA, M. J. H. A.; LEITE, S. N. O uso do computador e a história em quadrinhos em sala de aula: a experiência no curso de formação de professores. *In*: MERCADO, L. P (org.). **Integração e gestão de mídias na escola**. Maceió: EDUFAL, 2012, p. 69-76.

RAMPAZZO, Lino. **Metodologia científica: para alunos dos cursos de graduação e pós-graduação**. São Paulo: Loyola, 2015.

RIBEIRO, A. E. Tecnologias e novas tecnologias. *In*: RIBEIRO, A. E. **Novas tecnologias para ler e escrever: algumas ideias sobre ambientes e ferramentas digitais na sala de aula**. Belo Horizonte: Editora RHJ, 2012.

RIBEIRO, A. E. Tecnologias na educação: questões e desafios para a produção de sentidos. **Revista Práticas de Linguagem**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 151-158, jul./dez., 2014. Disponível em: <http://www.ufjf.br/praticasdelinguagem/files/2014/09/152-158-Tecnologias-na-Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2021.

ROJO, Roxane. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. *In*: ROJO, Roxane (org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. *In*: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SANTOS, F. M. A. Multiletramentos e ensino de língua portuguesa na educação básica: uma proposta didática para o trabalho com (hiper)gêneros multimodais. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 43, n. 76, p. 55-65, jan./abr., 2018. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/10671>. Acesso em: 23 abr. 2021.

SECRETARIA GERAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS. Tutorial Pixton: criando histórias em quadrinhos. **Inovaeh: Espaço de Apoio ao Ensino Híbrido**, 2018. Disponível em: <https://inovaeh.sead.ufscar.br/wp-content/uploads/2019/04/Tutorial-Pixton.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2021.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935>. Acesso em: 9 fev. 2021.

SOUZA, A. L. S.; CORTI, A. P.; MENDONÇA, Márcia. Os jovens, a leitura e a escrita. *In*: SOUZA, A. L. S.; CORTI, A. P.; MENDONÇA, Márcia. **Letramentos no Ensino Médio**. São Paulo: Parábola, 2012.

Data de recebimento: 12/03/21

Data de aprovação: 01/06/21