

# O USO DAS NARRATIVAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUAS NA ESCOLA PÚBLICA: UM ESTUDO DE CASO / THE USE OF DIGITAL STORYTELLING IN LANGUAGE TEACHING IN THE PUBLIC SCHOOL: A CASE STUDY

Marcia Moura Onofre de Moraes  
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)  
belneves2@gmail.com

## Resumo

Este estudo – que é parte da minha dissertação de mestrado e tem como foco o uso das narrativas digitais no ensino de línguas em uma escola pública – investigou um grupo de alunos do Ensino Fundamental de uma escola pública na região metropolitana de Belo Horizonte-MG e buscou compreender as percepções que esses alunos têm das possibilidades de aprendizagem proporcionadas através das novas tecnologias digitais. Para alcançar esse objetivo, desenvolveu-se um estudo de caso cujos participantes produziram histórias em quadrinhos nos formatos analógico e digital. Foi feita, então, uma entrevista final em busca das percepções desses integrantes acerca dessas produções. Os resultados da análise mostraram que, por meio da produção das atividades, nos dois formatos distintos – analógico e digital –, os participantes perceberam os variados tipos de letramentos necessários para essas produções. Os resultados demonstram que uma ampliação do uso das novas tecnologias nas escolas proporcionaria aos alunos o uso dos novos letramentos no processo de aprendizagem, possibilitando, assim, uma abertura de horizontes e a formação de alunos cidadãos mais capazes e conscientes.

**Palavras-chave:** Novos Letramentos. Novas Tecnologias Digitais. Narrativa Digital. Ensino de Línguas. Escola Pública.

## Abstract

This study, which is part of my dissertation, and focuses primarily on the use of digital storytelling in language teaching in a public school, investigated a group of elementary education students at a public school in the metropolitan area of Belo Horizonte-MG, and tried to understand the perceptions that these students have of the learning opportunities offered by these new technologies. In order to accomplish this, a case study was designed in which the participants produced comic stories both in the analog and digital formats. A final interview was conducted, in search of participants' perceptions on these productions. The results showed that, through the production of these activities in two different formats, the analog and the digital, participants were able to perceive various types of literacies necessary for these productions. These results demonstrate that an increase of the use of new technologies in schools would provide the students opportunities to the use of new literacies in the learning process by students, thus providing an opening of horizons and allowing for the education of more capable and conscious citizens.

**Keywords: New Literacies. New Digital Technologies. Digital Storytelling. Language Teaching. Public School.**

## 1. Introdução

Através dos anos, o desenvolvimento de novas tecnologias tem trazido aos professores e aos alunos das escolas públicas brasileiras novos desafios. As Orientações Curriculares para o Ensino Médio (Ocem) (BRASIL, 2006), em seu caderno sobre linguagens e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras, sugerem que o ensino de Língua Estrangeira (LE) seja feito por meio do suporte das novas tecnologias e do uso de atividades pautadas pelas teorias de novos letramentos e letramento crítico.

Neste trabalho<sup>23</sup>, analisamos as percepções dos alunos participantes com relação à produção de histórias em quadrinhos em dois formatos diferentes: o formato tradicional, no papel, e a produção de quadrinhos no formato digital, pelo *site* <pixton.com>. Essas percepções foram analisadas através de um estudo de caso, no qual buscamos compreender como se deu a construção, pelos alunos, de histórias em quadrinhos no papel e no *site*, quais são os usos das novas tecnologias, por parte deles, para criar os quadrinhos *on-line* e quais aspectos referentes aos diversos tipos de letramentos foram percebidos, por eles, diante de dois formatos diferentes de produção escrita. A pesquisa também tentou compreender como esses usos afetam a aprendizagem do inglês dos alunos participantes, mediante um estudo de caso.

Atualmente, o uso das novas tecnologias tem transformado a vida das pessoas em nossa sociedade e, nas escolas públicas, isso não é diferente. Prensky (2001, p. 1) nos lembra que “nossos estudantes mudaram radicalmente, e os estudantes de hoje não são mais as pessoas que nosso sistema educacional foi projetado para ensinar”<sup>24</sup>. Braga (2012, p. 13) en-

fatiza como essas mudanças transformam o perfil dos alunos atualmente: “Hoje, estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio estão cercados de ferramentas digitais, como câmeras e telefones celulares, sem mencionar os muitos ambientes virtuais que frequentam e nos quais interagem socialmente (Orkut, Facebook, Twitter, MSN, *blogs* etc.)”. Como vemos, os alunos têm acesso a equipamentos tecnológicos que transformam sua maneira de se relacionar, aprender, descobrir e ver o mundo. Surge, assim, uma demanda pela adaptação do papel da escola a essas mudanças, para que os aprendizes e a sociedade possam beneficiar-se dessa evolução.

Lankshear, Snyder e Green (2000), ao analisarem como as mudanças tecnológicas afetam nossa prática perante os letramentos e como percebemos os seus papéis sociais, concluem que:

Hoje, tanto quanto em qualquer outro período histórico, o desenvolvimento de novas tecnologias tem implicações para a mudança de formas e práticas de letramento (LANKSHEAR; SNYDER; GREEN, 2000, p. 26).

Braga (2012) acrescenta:

Hoje em dia a internet oferece a professores e estudantes a oportunidade de selecionar diferentes tipos e gêneros de textos, tanto orais quanto escritos, que podem ser explorados a fim de permitir que os aprendizes tenham experiências comunicativas sociais reais. [...] Acreditamos que a tecnologia por si só não melhorará a qualidade de nossas aulas, porém, se integrada ao currículo e à prática docente, pode ser uma ferramenta educacional poderosa (BRAGA, 2012, p. 13-4).

A autora completa seu pensamento ao enfatizar:

Entendemos que a integração das tecnologias digitais na escola é uma condição essencial para a inserção mais completa do cidadão na sociedade brasileira (BRAGA, 2012, p. 16).

<sup>23</sup> Este trabalho é um recorte de minha dissertação de mestrado, defendida em 2016, na Fale/UFMG, sob a orientação da Profa. Dra. Andréa Machado de Almeida Mattos.

<sup>24</sup> Tradução minha, de publicações em inglês, assim como em todos os outros trechos citados no restante deste trabalho.

Esses autores demonstram a relevância e a importância do uso das novas tecnologias no ensino de língua estrangeira nas escolas públicas, assim como nos fazem perceber que esse uso proporciona o empoderamento dos alunos e do professor.

## 2. Novos letramentos e multiletramentos

Os estudos dos novos letramentos surgiram a partir da necessidade de se compreender os diferentes tipos de letramentos que foram aparecendo com o passar do tempo e como esses novos letramentos se tornaram múltiplos, proporcionando aos professores e aos alunos novas possibilidades de acessar o conhecimento, novos tipos de textos e a oportunidade de conhecer novas abordagens desses novos formatos de texto.

Mattos (2014) apresenta razões para o surgimento dos novos letramentos:

Assim, os estudos sobre novos letramentos surgiram em oposição à visão tradicional, então dominante, de que letramento é um conjunto de habilidades cognitivas ou psicológicas que as pessoas possuem, e que podem ser ensinadas de maneira neutra em contextos formais ou informais de ensino (MATTOS, 2014, p. 108).

Os novos letramentos surgem, então, como uma nova maneira de se compreender o que é letramento e trazem consigo a percepção de que o letramento nunca é neutro e está sempre associado às práticas sociais de determinada comunidade. Rojo e Moura (2012) esclarecem a amplitude de possibilidades, proporcionadas através do trabalho com os multiletramentos:

Trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias de comunicação e de informação (“novos letramentos”), mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático – que envolva agência – de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros letramentos (ROJO; MOURA, 2012, p. 8).

Percebe-se, então, que os multiletramentos proporcionam aos alunos trabalhar com as novas tecnologias da informação e da comunicação, além de propiciarem o uso de variadas mídias, tipos diferentes de textos, que permitem diversos enfoques no trabalho.

Ainda sobre os novos letramentos, Takaki (2015) declara:

Os letramentos deste século integram uma profusão de significados semióticos, sensoriais, sinestésicos, emotivos, criativos, políticos. As atividades da vida incluem uma forma de linguagem, distribuição de poder e conhecimento. Há diferenças entre seus participantes, e a natureza das atividades entrelaça aspectos mais individuais, mais comunitários, mais globais (TAKAKI, 2015, p. 28).

Aqui a autora ressalta que as variadas formas de letramento existentes no projeto de novos letramentos trazem diferentes tipos de significados, que estão inseridos na vida de cada pessoa, que tem sua própria bagagem e seu próprio contexto no momento de criar sentidos na aprendizagem.

Além disso, Braga (2012) ressalta a importância da entrada das novas tecnologias digitais na escola com a oportunidade de inserir os alunos na sociedade como cidadãos ativos, capazes e produtivos:

Entendemos que a integração das tecnologias digitais na escola é uma condição essencial para a inserção mais completa do cidadão na sociedade brasileira (BRAGA, 2012, p. 16).

Diante dessa discussão, consideramos importante o entendimento dos conceitos de novos letramentos e multiletramentos para a compreensão dos objetivos desta pesquisa e a análise de como os diferentes usos de tecnologias pelos alunos podem afetar a aprendizagem de língua estrangeira.

## 3. Digital Storytelling – Narrativa Digital

A narrativa digital surgiu nos últimos anos como um novo campo de estudo, diante da revolução tec-

nológica que vem acontecendo recentemente. Um dos mais importantes estudiosos da área, o professor Bernard R. Robin, da Universidade de Houston, tem desenvolvido importantes pesquisas na área. Para ele, *Digital Storytelling* (DS) é “combinar a arte de contar histórias com a variedade de multimídias digitais, como imagens, áudio e vídeo” (ROBIN, 2006, p. 709). Ohler (2008 *apud* YUKSEL; ROBIN; MCNEIL, 2011) define narrativa digital

como um processo criativo em que uma história tradicional é combinada com tecnologia digital pessoal, como um computador, uma câmera de vídeo e um gravador de som (OHLER, 2008 *apud* YUKSEL; ROBIN; MCNEIL, 2011, p. 1.264).

Yuksel, Robin e McNeil, (2011) citam, ainda, o conceito da *Digital Storytelling Association*, que caracteriza a narrativa digital como

a expressão moderna da antiga arte de contar histórias [...] usando *media digital* para criar histórias ricas em mídias, para contar, para compartilhar e para preservar (YUKSEL; ROBIN; MCNEIL, 2011, p. 1.264)

Robin (2008, p. 220) afirma que “a narrativa digital surgiu nos últimos anos como uma poderosa ferramenta de ensino e aprendizagem que envolve os professores e os estudantes”. Percebemos, então, que o aparecimento da narrativa digital na educação como uma ferramenta de ensino tornou-se possível após o surgimento das novas tecnologias digitais e a acessibilidade das pessoas comuns a elas. O autor pontua que o processo de criação através das narrativas digitais permite que os usuários de computador possam descobrir novas maneiras de interagir com a internet e desenvolver novas habilidades para criar diferentes tipos de textos por meio dos novos letramentos e multiletramentos:

[...] a narrativa digital permite que os usuários de computadores se tornem narradores criativos através de processos tradicionais, como selecionar um tópico, conduzir algum tipo de pesquisa, escrever um *script* e desenvolver uma história interessante. Este material, então, [é] combinado com vários tipos de mul-

timídia, incluindo vários tipos de gráficos gerados por computadores, vídeos e música, para que possa ser tocado em um computador, carregado em um *site* ou gravado em um DVD (ROBIN, 2008, p. 222).

Como vemos, a narrativa digital permite que as pessoas desenvolvam variadas habilidades ao combinar as novas tecnologias digitais com os novos letramentos e multiletramentos para criar esse tipo de texto.

Reinders (2011, p. 2) afirma que narrativa digital é “simplesmente contar histórias em formato eletrônico”. O autor acrescenta que os alunos podem combinar dois ou mais dos seguintes elementos para produzir uma narrativa digital: texto, áudio, música, vídeo, fotos, *screenshots* (por exemplo, de jogos de computador ou *sites*), outras imagens e outras mídias digitais. Reinders (2011) dá, ainda, alguns exemplos dos tipos de produção que os alunos podem fazer:

Eles podem produzir um vídeo com sobreposição de voz, um *site*, uma entrevista em áudio, ou simplesmente um texto escrito com um ‘toque’ tal como um texto de rolagem, ou mudança de cores para refletir mudanças de humor. Estudantes poderiam escrever uma autobiografia, ou uma narrativa, e poderiam usar qualquer gênero que quisessem (REINDERS, 2011, p. 2).

A partir dos exemplos de Reinders citados anteriormente, é possível afirmar que as atividades que foram produzidas através do uso das novas tecnologias digitais na coleta de dados deste estudo, como veremos mais adiante, podem ser caracterizadas como narrativas digitais. Como relata Reinders, a narrativa digital tem sido usada recentemente em aulas de línguas para a prática de habilidades orais e escritas, com resultados positivos:

A narrativa digital é uma atividade atraente para as aulas de línguas. Fácil de usar, tanto para escrita e prática oral, a narrativa digital pode ser uma boa maneira de motivar os alunos a usar a língua dentro e fora da sala de aula. Muitos professores relatam níveis elevados de motivação, e não apenas para seus alunos (REINDERS, 2011, p. 1).

As narrativas digitais são classificadas por Robin (2006) em três categorias: narrativas pessoais; histórias digitais, que examinam eventos históricos; e histórias que informam ou instruem. Em relação aos tipos de letramentos que podem ser desenvolvidos pelos alunos, o autor ressalta os letramentos digital, global, tecnológico, visual e da informação. Brown, Bryan e Brown (2005, *apud* ROBIN, 2006) descrevem esses letramentos da seguinte forma:

**Letramento digital:** a capacidade de se comunicar com uma comunidade em constante expansão para discutir questões, reunir informações e procurar ajuda.

**Letramento global:** a capacidade de ler, interpretar, responder e contextualizar mensagens de uma perspectiva global.

**Letramento tecnológico:** a habilidade de usar computadores e outras tecnologias para melhorar o aprendizado, a produtividade e a *performance*.

**Letramento visual:** a habilidade de compreender, produzir e se comunicar através das imagens.

**Letramento da informação:** a habilidade de encontrar, avaliar e sintetizar informações (BROWN; BRYAN; BROWN, 2005 *apud* ROBIN, 2006, p. 712).

Os novos tipos de letramentos, proporcionados aos alunos pelo uso das narrativas digitais, são enriquecedores e promovem a busca de novas habilidades e capacidades, por professores e alunos, ao usarem a narrativa digital. A figura 1, a seguir, representa, segundo Robin (2008), tanto as tecnologias necessárias para produzir uma narrativa digital quanto as consequências que essa atividade pode trazer para os indivíduos que dela participam.

Figura 1 – A convergência da narrativa digital na educação



Fonte: Robin (2008).

Assim, para se produzir uma narrativa digital, como mostra a figura 1, são necessários computadores com recursos de multimídia e grande capacidade de armazenamento, dispositivos para lidar com sons e imagens, como microfones, gravadores, câmeras digitais e *scanners*, por exemplo, e *softwares* de mídia digital para criar e editar imagens, sons e vídeos. Em contrapartida, criar narrativas digitais pode, de acordo com Robin (2008), contribuir para desenvolver nos participantes habilidades necessárias para a vida no século XXI, como vários tipos de letramento, incluindo letramento cultural, visual e da informação. Além disso, a produção de narrativas digitais pode envolver tanto professores quanto alunos através de um processo de escrita que o autor define como pessoal e significativo para os participantes, e permite o desenvolvimento de várias habilidades de letramento, como pesquisa, organização, apresentação, avaliação, dentre outras. A Figura 1 nos permite, portanto, visualizar toda a potencialidade da narrativa digital enquanto instrumento de ensino e aprendizagem, possibilitando aos alunos e aos professores o desenvolvimento de novas e variadas habilidades cognitivas ligadas ao uso de equipamentos que promovem a utilização das novas tecnologias digitais.

#### 4. Metodologia de pesquisa e participantes

Este estudo de caso foi realizado em uma escola pública da região metropolitana de Belo Horizonte e teve como participantes três alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental. Nesta pesquisa, a princípio, foi feita uma análise da estrutura da escola com relação à estrutura tecnológica disponível para professores e alunos, através de uma entrevista com a diretora da escola e a bibliotecária. Realizou-se, então, o diagnóstico do acesso dos alunos à internet e como esse acesso se dá na escola e em casa, através de questionários. Finalmente ocorreu a produção das histórias em quadrinhos nos formatos analógico e digital, que é o foco deste estudo. A produção dos quadrinhos no formato analógico aconteceu em sala de aula, quando os alunos criavam histórias em quadrinhos no papel. Houve então a produção de quadrinhos no formato digital, através do *site* <pixton.com>. Essa produção poderia ser feita em casa (para os participantes que têm acesso a computadores e conexão com internet) ou na biblioteca

da escola, onde há dois computadores conectados disponíveis para pesquisas, no contraturno de estudo (para os participantes que não têm acesso a equipamentos e rede em casa). É importante mencionar que as produções em ambos os formatos foram feitas após uma atividade preparatória aplicada pela professora, que promoveu a reflexão dos alunos acerca das novas tecnologias digitais e de como isso afetou a aprendizagem. Em seguida, foi realizada uma entrevista final – apresentada a seguir – com os participantes, os quais relataram as percepções que tiveram sobre aquela experiência.

#### 5. As percepções dos alunos sobre as vantagens e as limitações da produção de quadrinhos no *site*

Nesta seção, mostraremos alguns excertos das entrevistas dos alunos, que apontaram as percepções deles no que se refere à produção digital dos quadrinhos.

A seguir, a produção digital do aluno A1:

Figura 2 – Produção digital do aluno A1



Legenda:

1º quadrinho: - Doing work on the computer?  
- Of course! How else would I do?

2º quadrinho: - Where we did in the past...in books!  
- Wow! It should take a century to finish!

3º quadrinho: - Already over<sup>25</sup>? This taking too long so many days have passed and you have not finished!

<sup>25</sup> Ao ser questionado pela professora sobre o sentido de “*already over*” neste diálogo, o aluno A1 esclareceu para a professora que significava “Já acabou?” (notas de campo da pesquisadora).

Na produção digital do aluno A1, na Figura 2, podemos perceber que ele encontrou facilidade no momento de encaixar suas ideias nos balões, o que não ocorreu em sua produção analógica, conforme mencionado no excerto a seguir:

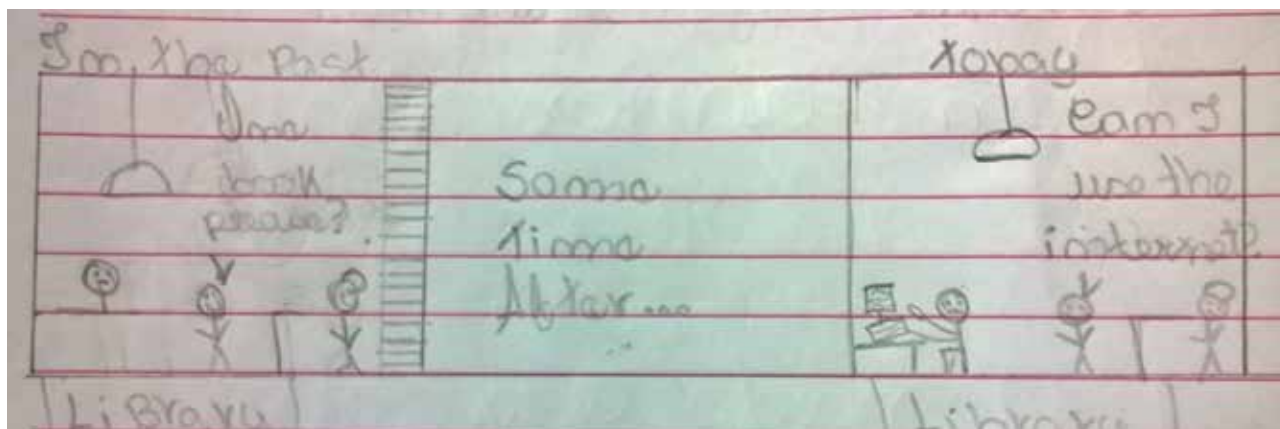
*A1 - Por exemplo, no quadrinho da folha, muitas vezes, eu não pude usar algumas frases pelo pouco espaço, que não tinha como escrever. Então, às vezes, eu tinha que pensar em abreviar ou usar sinônimos [...] Já lá não, né? No pixton, não... No pixton eu pude simplesmente escrever mesmo, do jeito que eu queria, qual a frase que eu queria, grande ou pequena [...]*

O aluno participante menciona aqui as dificuldades que encontrou para encaixar o texto, que pretendia escrever, na história em quadrinhos no formato analógico, uma vez que a folha

tinha espaço limitado, e ele desenhava o balão antes de escrever o texto, tendo de adequar as falas ao espaço disponível. Já no quadrinho digital, à medida que ele escrevia, o balão da conversa se adaptava à quantidade de palavras inseridas, de maneira automática.

A seguir, é possível observar o momento em que a participante A2 consegue alcançar um nível de reflexão crítica em seus quadrinhos, representados nas Figuras 3 e 4. A aluna menciona que, no passado, desejávamos ter coisas novas que facilitassem nossas vidas e que, hoje, quando temos acesso às novas tecnologias digitais, estamos sempre reclamando que a internet está ruim, demonstrando uma insatisfação que não existia antes, pois surgiu na geração atual um 'imediatismo' no que se refere à comunicação e à interação através da internet.

**Figura 3 – Produção analógica da aluna A2**

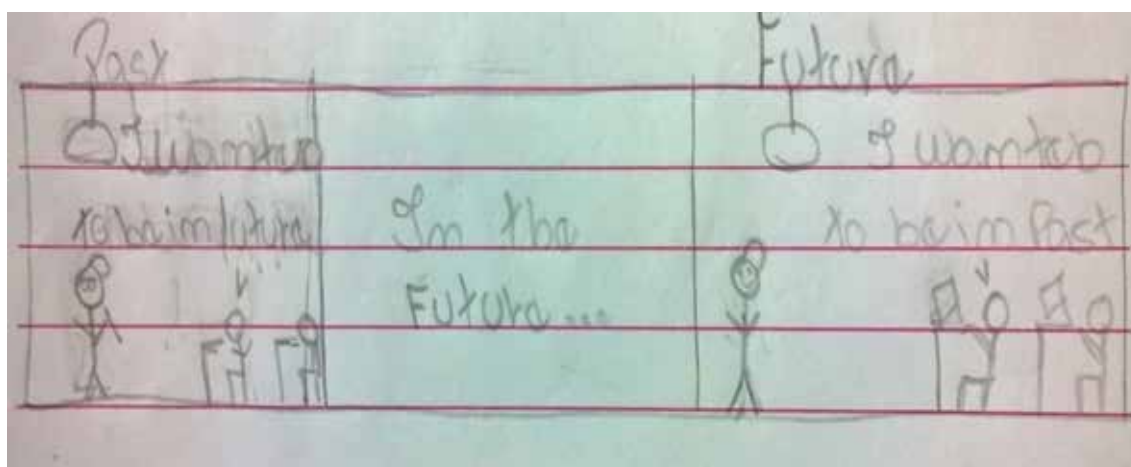


Legenda: (In the past - library) - One book, please?

(Some time after)

(Today - library) - Can I use the internet?

**Figura 4 – Produção analógica da aluna A2**



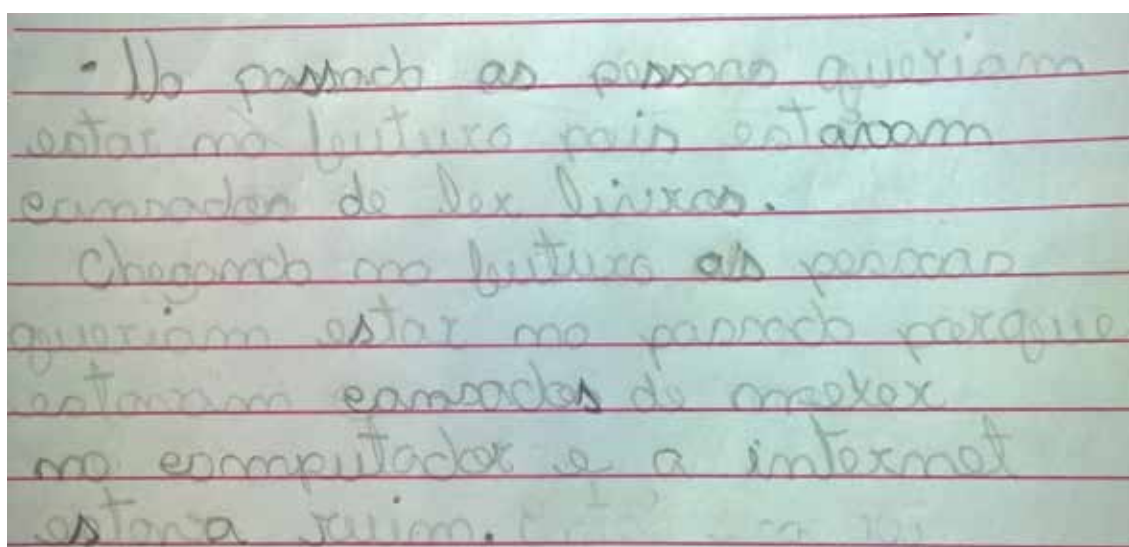
Legenda: (Past) - I wanted to be in the future

(In the Future)

(Future) - I wanted to be in past.

A professora pesquisadora pediu que a aluna contextualizasse, explicando o que ela quis dizer nas situações relatadas em sua produção analógica. Essa explicação foi feita por escrito e está representada na figura 5, a seguir:

**Figura 5 – Contextualização da produção analógica da aluna A2**



Legenda: No passado as pessoas queriam estar no futuro pois estavam cansadas de ler livros. Chegando no futuro as pessoas queriam estar no passado porque estavam cansadas de mexer no computador e a internet estava ruim.



É possível identificar na explicação da aluna sobre o processo de remediação, como vemos na Figura 5, sua percepção crítica, ao mencionar os desejos e as expectativas das pessoas com relação à leitura. Ao esclarecer o quadrinho que produziu, a aluna participante narra os anseios e as expectativas das pessoas em épocas diferentes e analisa que, antes das evoluções tecnológicas, havia um desejo de mudança, a busca de algo novo, que seria o surgimento das novas tecnologias digitais. No entanto, a segunda parte mostra que, mesmo após todas as evoluções tecnológicas, as pessoas demonstram que nunca ficam satisfeitas com o que têm e continuam reclamando da situação atual por causa da baixa velocidade da internet.

Nas Figuras 6 e 7, a seguir, a produção digital da aluna A2 manteve a mesma linha de raciocínio nos dois tipos de produção propostos pela professora pesquisadora. Percebe-se que a produção da aluna foi uma “transposição” de formatos, pois ela manteve sua linha de pensamento dentro do tema proposto pela pesquisadora e teve a oportunidade de fazer praticamente a mesma produção nos dois formatos distintos. Isso facilita a percepção do aluno em relação às diferenças entre as produções, uma vez que a estudante manteve o mesmo texto e pôde inserir em seus quadrinhos as explicações da situação – que no formato analógico tiveram de ser feitas à parte.

Figura 6 – Primeira produção digital da aluna A2



Figura 7 – Segunda produção digital da aluna A2



Com a produção digital do aluno A3, na Figura 8, é possível perceber que ele encontrou facilidade

na hora de inserir as falas que planejou para sua história em quadrinhos.

Figura 8 – Produção digital do aluno A3



Além disso, no excerto seguinte, que representa um trecho da entrevista do aluno A3 com a professora pesquisadora, ele relata que “desenvolveu novos talentos” ao utilizar o *site* <pixton.com> para produzir a história em quadrinhos no formato digital.

*P – Ok. E aí, agora eu tava querendo saber com relação ao quadrinho que você fez no site <pixton.com>. Como é que foi pra você essa experiência? O quadrinho on-line, você achou o quê?*

*A3 – Uai, eu achei bastante legal, interessante, apesar que a gente pode publicar na internet, e outros iniciantes podem ver o nosso trabalho e tal, apesar que não seja um trabalho muito valorizado, mas apesar de ser um trabalho que, assim, de aprendizagem mesmo, educação, que pode, a gente desenvolver vários outros talentos.*

Nesse excerto, o aluno declara que desenvolveu novas habilidades ao usar o *site* para produzir seus quadrinhos. Percebe-se, então, que os novos

letramentos e as novas tecnologias digitais podem proporcionar ao aluno uma oportunidade enriquecedora de aprendizagem.

Os resultados da análise mostraram que, através da produção das atividades, nos dois formatos distintos – analógico e digital –, os participantes perceberam os variados tipos de letramentos necessários para essas produções. Esses resultados demonstram que uma ampliação do uso das novas tecnologias nas escolas proporcionaria aos alunos a utilização dos novos letramentos no processo de aprendizagem, possibilitando, assim, uma abertura de horizontes e a formação de alunos cidadãos mais capazes e conscientes.

Parece relevante lembrar aqui que, conforme Lankshear e Knobel (2003):

Aqueles que promovem uma agenda de letramento digital para prevenir desigualdades resultantes de uma divisão digital acreditam que precisamos capturar a essência do que é ser letrado digitalmente e passar para frente as habilidades e conhecimentos necessários para todos os que estão envolvidos na educação e a força de trabalho para que eles

não estejam em desvantagem na aprendizagem ou no trabalho (LANKSHEAR; KNOBEL, 2003, p. 21).

Desta forma, é preciso que os professores tenham à sua disposição os equipamentos necessários para promover o letramento digital dentro das escolas públicas. De nada adiantará promover programas que coloquem computadores nas escolas se não houver uma rede de computadores que suporte o uso adequado desses equipamentos.

## 6. Conclusão

Neste estudo, foram discutidos e comparados os dois tipos de produções de histórias em quadrinhos propostos para esta pesquisa: no formato analógico e no formato digital.

Os resultados obtidos apontaram que, através da produção das atividades, nos dois formatos distintos – analógico e digital –, os participantes tiveram a oportunidade de perceber os variados tipos de letramentos, necessários para essas produções, o que parece ampliar as possibilidades de desenvolvimento de novas habilidades quanto ao uso das novas tecnologias.

As novas tecnologias digitais, por sua vez, podem trazer novas possibilidades para o processo de ensino-aprendizagem. Clarissa Jordão (2007) nos lembra a potencialidade pedagógica dos novos letramentos e do uso das novas tecnologias digitais quando afirma que:

No mundo virtual da internet, por exemplo, temos acesso simultâneo a várias comunidades interpretativas, inúmeras leituras, infundáveis entes que interagem com nossas maneiras particulares de ver o mundo, e que o fazem a partir de procedimentos interpretativos diferenciados (JORDÃO, 2007, p. 25).

A autora ressalta que com o uso das novas tecnologias digitais temos diversas oportunidades de acesso às variadas comunidades culturais, assim como à percepção de diferentes pontos de vista e

de participação em diferentes tipos de interações, o que não seria possível ocorrer no mundo real, com a mesma riqueza cultural e de variedade.

Jordão (2007, p. 25) nos lembra que o processo de construção de sentidos foi enriquecido e tem-se transformado a partir do uso das novas tecnologias digitais, através da interatividade do hipertexto e das possibilidades de multimodalidades oferecidas pelos *websites*, “mesmo junto às camadas da população global que ainda vivem supostamente à margem das sociedades digitais em vários países.”

A autora declara, ainda, que a virtualidade não é o contrário da realidade, mas “uma nova forma específica de construir realidades possíveis”, e acrescenta que a virtualidade afeta nossos modos de construção de sentidos e comunicação de modo geral, não somente a comunicação no mundo virtual (JORDÃO, 2007, p. 25).

Conclui que o uso das novas tecnologias digitais transforma a concepção que temos do outro e de nós mesmos, além de ressaltar que:

Diante disso, nossa maneira de entender o outro e se relacionar com ele também se altera, bem como se altera nossa concepção de nós mesmos, nossas identidades possíveis e as maneiras de construí-las e percebê-las (JORDÃO, 2007, p. 25).

Jordão (2007) nos proporciona, portanto, uma reflexão sobre as possibilidades de aprendizagem que se apresentam aos nossos alunos através do uso das novas tecnologias digitais. Trazer essas novas tecnologias com qualidade deve ser prioridade para o governo, e a busca de uma aprendizagem continuada deve ser o objetivo dos professores de escolas públicas, para que alcancemos os melhores resultados na rede pública de ensino.

Como professores, devemos nos lembrar de que somos instrumentos de transformação social e, por isso, precisamos sempre proporcionar aos nossos alunos as melhores possibilidades de aprendizagem e

os melhores instrumentos de trabalho para que haja um empoderamento dos alunos, principalmente aqueles de escola pública, com vistas à justiça social e para que, assim, possamos estar sempre buscando a transformação da educação no nosso país.

## Referências

- BRAGA, J. C. F. Ensino e aprendizagem de línguas via redes de participação. In: BRAGA, J. C. F. (Coord.). *Integrando tecnologias no ensino de inglês nos anos finais do Ensino Fundamental*. São Paulo: SM, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias*. Brasília: DF, 2006. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)>. Acesso em: 12 maio 2015.
- JORDÃO, C. M. As lentes do discurso: letramento e criticidade no mundo digital. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 46, n. 1, p. 19-29, jan./jun. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/tla/v46n1/a03v46n1.pdf>>. Acesso em: 4 out. 2015.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. *New literacies: changing knowledge and classroom learning*. Buckingham: Open University Press, 2003.
- LANKSHEAR, C.; SNYDER, I.; GREEN, B. *Teachers and technoliteracy: managing literacy, technology and learning in schools*. St. Leonards: Allen & Unwin, 2000.
- MATTOS, A. M. A. Novos letramentos: perspectivas atuais para o ensino de inglês como língua estrangeira. *Signum*, Londrina, v. 17, n. 1, p. 102-29, jun. 2014. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/download/17354/14771>>. Acesso em: 8 set. 2014.
- PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 12 jan. 2014.
- REINDERS, H. Digital storytelling in the foreign language classroom. *English Language Teaching World Online*, v. 3, apr. 2011. Disponível em: <<http://blog.nus.edu.sg/eltwo/2011/04/12/digital-storytelling-in-the-foreign-language-classroom>>. Acesso em: 30 set. 2015.
- ROBIN, B. Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, v. 47, p. 220-8, 2008. Disponível em: <<http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2014.
- \_\_\_\_\_. The educational uses of digital storytelling. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 13., 2006, Chesapeake. *Proceedings...* Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education, 2006. p. 709-16. Disponível em: <<http://faculty.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educational-Uses-DS.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2015.
- ROJO, R. H. R.; MOURA, E. (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.
- TAKAKI, N. H. Futebol, linguagens e sociedade. In: TAKAKI, N. H.; MACIEL, F. R. (Org.). *Letramentos em terra de Paulo Freire*. Campinas: Pontes, 2015.
- YUKSEL, P.; ROBIN, B.; MCNEIL, S. Educational uses of digital storytelling all around the world. In: SOCIETY FOR INFORMATION TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION INTERNATIONAL CONFERENCE, 18., 2011, Chesapeake. *Proceedings...* Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education, 2011. p. 709-16. Disponível em: <[http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/survey/SITE\\_DigitalStorytelling.pdf](http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/survey/SITE_DigitalStorytelling.pdf)>. Acesso em: 22 set. 2015.