



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
CURSO DE LETRAS INGLÊS

**PRÁTICA DE LEITURA E ESCRITA NA *WEB 2.0*: A PRODUÇÃO DO
GÊNERO CONTO HIPERMIDIÁTICO COM A FERRAMENTA
POWTOON NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

MACAPÁ-AP
2018

**JESSICA DE SOUZA DE ARAUJO
LUIZA SILVA VIANA
SENIRA SOUSA LOPES**

**PRÁTICA DE LEITURA E ESCRITA NA *WEB 2.0*: A PRODUÇÃO DO
GÊNERO CONTO HIPERMIDIÁTICO COM A FERRAMENTA
POWTOON NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras/Inglês do Departamento de Letras e Artes da Universidade Federal do Amapá (DEPLA/UNIFAP), como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras com Habilitação em Língua Inglesa.

Orientadora: Prof^a. Esp. Natalia Almeida Braga Vasconcelos.

**MACAPÁ-AP
2018**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central da Universidade Federal do Amapá
Elaborado por Mara Patrícia Corrêa Garcia CRB-2/1248

418.4

A663p Araujo, Jessica de Souza de

Prática de leitura e escrita na Web 2.0: a produção do gênero (...) /
Luiza Silva Viana, Senira Sousa Lopes ; orientadora, Natalia Almeida
Braga Vasconcelos. – Macapá, 2018.

57 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Fundação
Universidade Federal do Amapá, Coordenação do Curso de Letras-
Inglês.

“Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.” (Cora Coralina)

Aos nossos pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que nos deu força e perseverança ao longo desta caminhada.

Aos meus pais: Lindalva Souza e Aluizio Araujo, e meus irmãos: Bruno Araújo, Hugo Araújo, Kassio Araújo e Kayke Souza (Jessica).

Aos meus pais: Simone Silva e Luiz Viana e minha irmã: Luna Viana (Luiza).

Aos meus pais: Antonia Lopes e Ribamar Lopes, aos meus irmãos: Leydiane Lopes, Luziane Lopes, Adélio Lopes e Suzane Lopes, ao meu filho, Matheus Lopes dos Santos, minha maior inspiração ao longo de minha jornada acadêmica, e ao meu esposo, Acyl Jorge Ramos dos Santos, que sempre esteve ao meu lado, me incentivando a não desistir, obrigada pelo companheirismo e por entender minha dedicação (Senira).

Agradecemos a eles pelas orações diárias, pelo apoio e pelas palavras de motivação.

A nossa orientadora Natália Almeida, pelo incentivo com a temática deste trabalho e por nos fazer acreditar que ele seria possível.

Ao Romário, técnico do laboratório de informática (Life) da UNIFAP, o qual nos ajudou emprestando livros e permitindo que utilizássemos os computadores além do horário de funcionamento do laboratório.

A Escola, a Professora Raimunda dos Passos Santos e a turma 612 pela colaboração com esta pesquisa.

Obrigada a todos que contribuíram direta ou indiretamente com a realização deste sonho.

RESUMO

O avanço tecnológico favoreceu o uso da *Internet* nos diversos âmbitos escolares, com isso, tanto a escola quanto o professor de Língua Portuguesa tem a responsabilidade de promover novas práticas de leitura e escrita que envolvam a utilização da *Web 2.0*, pois atualmente o aluno/leitor possui interesses relacionados às novas tecnologias digitais e ao ambiente virtual. Diante disso, esta pesquisa tem por objetivo analisar a prática de leitura e escrita do Gênero Conto Hipermediático produzido com o auxílio da ferramenta *Powtoon*. Como pressupostos teóricos foram utilizados os principais estudiosos: Vygotsky (1998), Brasil (2017), Koch e Elias (2009, 2011), Soares (2002, 2009), Kleiman (1995), Dudeney; Hockly *et al* (2016), Mattar (2012, 2013), Gotlib (2006) e Santaella (2014). Metodologicamente, realizou-se uma pesquisa qualitativa, a qual teve como ponto de partida um levantamento bibliográfico sobre a temática. Posteriormente, realizou-se uma pesquisa-ação na qual os sujeitos envolvidos foram 30 alunos de uma turma do 6º ano do ensino fundamental em uma Escola Estadual, localizada na Cidade de Macapá-AP. O *corpus* de análise é composto por quatro contos hipermediáticos baseados no conto “Pinóquio” de Carlo Collodi, produzidos pelos grupos participantes da pesquisa. Como resultado desta pesquisa, constatamos que os alunos se apropriaram dos elementos constitutivos do Gênero Conto Hipermediático, tais como: Narrativa em Formato Digital, Enredo com Elementos Hipermediáticos, Clímax, Personagens, Espaço, Tempo Cronológico, Desfecho, Linguagem Hipermediática e Escrita Colaborativa. Além disso, os alunos desenvolveram o conto hipermediático a partir da interação com os colegas de grupo, e com o auxílio das pesquisadoras, sendo a Zona de Desenvolvimento Proximal (VYGOTSKY, 1998), importante nesse processo.

Palavras-chave: Leitura e Escrita. Língua Portuguesa. Conto Hipermediático.
Powtoon

ABSTRACT

The technological advance enhanced the use of the Internet in the several scopes at school, thus, either the school or the Portuguese Language teacher have the responsibility of promoting new reading and writing practices that involve the use of the 2.0 Web, for, at present, the reader/student has interests related to the new digital technologies and to the virtual environment. Therefore, this research aims to analyze the practice of reading and writing of the literary Genre Hypermedia Tale, produced with the help of the Powtoon tool. As theoretical foundations, the main scholars were utilized: Vygotsky (1998), Brasil (2017), Koch e Elias (2009, 2011), Soares (2002, 2009), Kleiman (1995), Dudeney e Hockly *et al* (2016), Mattar (2012, 2013), Gotlib (2006) and Santaella (2014). Methodologically, a qualitative research was used, and had, as a starting point, a bibliographic survey about the theme. Afterwards a Research-action was carried out, in which, the subjects involved were 30 students of the 6th grade of a state elementary school, located in the city of Macapá - AP. The analysis *corpus* is composed of four hypermedia tales based on the literary tale "Pinocchio", by Carlo Collodi, produced by the participating groups of the research. With the result of the analyses, it was observed that the students appropriated from the constitutive elements of the literary Genre Hypermedia, tale such as Digital Narrative, The Plot with Hypermedia Elements, Climax, Characters, Space, Chronological Time, Hypermedia Language and Collaborative Writing. Besides, the students developed the hypermedia tale from their interaction with the students of their group, and with the help of the researchers, and the Zone of Proximal Development - ZPD (VYGOTSKY, 1998) was important in this process.

Keywords: Reading and Writing. Portuguese Language. Hypermedia Tale. *Powtoon*.

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

LIED - Laboratório de Informática Educativa

TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

PPP - Projeto Político Pedagógico

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

ZDR - Zona de Desenvolvimento Real

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – <i>Powtoon</i>	40
Figura 02 – <i>YouTube</i>	40
Figura 03 – Recorte - À procura de Pinóquio	41
Figura 04 – Recorte - Pinóquio e o urso	41
Figura 05 – Recorte - Pinóquio, o menino sonhador	42
Figura 06 – Recorte - Pinóquio, o menino órfão	42
Figura 07 – Recorte - À procura de Pinóquio	43
Figura 08 – Recorte - Pinóquio e o urso	43
Figura 09 – Recorte - Pinóquio, o menino sonhador	43
Figura 10 – Recorte - Pinóquio, o menino órfão	43
Figura 11 – Recorte - À procura de Pinóquio	44
Figura 12 – Recorte - Pinóquio e o urso	44
Figura 13 – Recorte - Pinóquio, o menino sonhador	45
Figura 14 – Recorte - Pinóquio, o menino órfão	45
Figura 15 – Recorte - À procura de Pinóquio	46
Figura 16 – Recorte - Pinóquio e o urso	46
Figura 17 – Recorte - Pinóquio, o menino sonhador	46
Figura 18 – Recorte - Pinóquio, o menino órfão	46
Figura 19 – Recorte - À procura de Pinóquio	47
Figura 20 – Recorte - Pinóquio e o urso	47
Figura 21 – Recorte - Pinóquio, o menino sonhador	48
Figura 22 – Recorte - Pinóquio, o menino órfão	48
Figura 23 – Escrita Colaborativa	48
Figura 24 – Escrita Colaborativa	48
Figura 25 – Escrita Colaborativa	49
Figura 26 – Escrita Colaborativa	49

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Gênero Textual Conto	29
Quadro 2 – Hipermídia	31
Quadro 3 – Conto Hipermidiático	31

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 APRENDIZAGEM COM BASE NO PROCESSO INTERACIONISTA	15
1.1 Concepção de Ensino de Língua Portuguesa.....	16
1.2 Leitura e Escrita como Processo Interacionista.....	18
2 LETRAMENTO DIGITAL	23
2.1 Um Breve Percurso da <i>Web 2.0</i>	25
2.2 Gênero Conto e a Hipermídia.....	28
3 METODOLOGIA	33
3.1 Caracterização da Pesquisa.....	33
3.2 <i>Lócus</i> e Sujeitos de Pesquisa.....	34
3.3 Descrição da Pesquisa.....	35
4 ANÁLISE DOS DADOS	39
4.1 Apresentação dos Critérios de Análise.....	39
4.2 Narrativa em Formato Digital.....	40
4.3 Enredo com Elementos Hipermidiáticos.....	41
4.4 Clímax.....	42
4.5 Personagens/Espaço/Tempo	43
4.6 Desfecho.....	45
4.7 Linguagem Hipermidiática.....	47
4.8 Escrita Colaborativa.....	48
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	53
ANEXOS	56

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico presente na atualidade tornou a utilização da *Internet* mais acessível independente da classe social, aja vista que existem diversas tecnologias digitais (computadores, *notebooks*, *tablets* e *smartphones*) com conexão à *Web*. Perante este cenário, é pertinente pensar no letramento digital, ou seja, práticas sociais de leitura e escrita na *Web 2.0* (*sites*, *Facebook*, *YouTube*, *e-mail*, entre outros), a partir de meios tecnológicos digitais. O letramento digital surge a partir da necessidade dos novos leitores, os quais não buscam apenas a leitura de textos impressos, mas sim, a leitura, a produção, e os compartilhamentos de conteúdos no ambiente digital.

Diante disso, a busca de novas formas de leitura adentra as escolas tornando-as responsáveis pela formação de alunos leitores/produtores críticos no meio digital, uma vez que o professor deve promover novas abordagens de ensino da Língua Portuguesa, como por exemplo, a prática de leitura e escrita por meio da *Web 2.0*, a qual se faz presente também na pesquisa em tela.

A motivação da presente pesquisa foi fomentada com a disciplina de Estágio Supervisionado em Língua Materna I no curso de Licenciatura em Letras/Inglês da Universidade Federal do Amapá. Nessa oportunidade, foi apresentado o gênero textual carta para alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma instituição particular da Cidade de Macapá, sendo possível notar que grande parte dos alunos desconhecia a estrutura, bem como não utilizavam o referido gênero para se comunicar, pois utilizavam mais os meios de comunicação no formato digital (*e-mail*, *WhatsApp*, *Facebook* e *Instagram*).

A partir do fato exposto, surgiu a necessidade de aliar o aprendizado da Língua Materna com o uso de ferramentas digitais, aja vista que a internet é um excelente instrumento para o sistema educacional, logo a importância de se propor uma nova abordagem de leitura e escrita na *Web 2.0* para professores e alunos das instituições de ensino como forma de promover o ensino da Língua Portuguesa.

Nesse sentido, esta pesquisa partiu do seguinte problema: De que forma a utilização da *Web 2.0* e a ferramenta digital *Powtoon* podem contribuir para o ensino de Língua Portuguesa, especificamente, no processo de produção do conto hipermediático?

Como objetivo geral, este estudo buscou analisar a prática de leitura e escrita do gênero conto hipermediático produzido com o auxílio da ferramenta *Powtoon*, realizado por alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma Escola Estadual localizada na Zona Norte da Cidade de Macapá, Estado do Amapá. E como objetivos específicos: (a) Propor a produção do conto hipermediático com o auxílio da ferramenta digital *Powtoon*; (b) Discutir a relevância do trabalho com novas práticas de leitura e escrita por meio do letramento digital.

Considerando que no contexto educacional, a *Web 2.0* vem assumindo uma importante função de apoio pedagógico, como ferramenta de ensino dinâmica e colaborativa. Partiu-se da seguinte hipótese: A utilização da *Web 2.0* como ferramenta de ensino de Língua Portuguesa é possível e eficaz, pois trata-se de um recurso dinâmico e colaborativo para auxiliar o professor a instigar os alunos, no que diz respeito à prática de leitura e escrita.

Como suporte teórico contamos com os principais estudiosos, os quais nos fornecem base para reflexões acerca do estudo da aprendizagem com base no processo interacionista Vygotsky (1998), sobre a concepção de ensino de Língua Portuguesa Brasil (2017), e de leitura e escrita no processo interacionista Koch e Elias (2009, 2011).

Nesse seguimento, fundamentando-se em Soares (2002, 2009), Kleiman (1995), Dudeney; Hockly *et al* (2016), busca-se discutir a respeito do letramento digital como uma nova forma de promover a leitura e a escrita. Apresenta-se também, um breve percurso da *Web 2.0* na perspectiva de Mattar (2012, 2013), e por fim, se estabelece o conceito e características do gênero textual conto e da hipermídia de acordo com Gotlib (2006) e Santaella (2014).

Assim, além do levantamento bibliográfico essa pesquisa-ação foi realizada por meio da intervenção em uma turma do 6º Ano do ensino fundamental, em uma Escola Estadual, localizada na Zona Norte de Macapá-AP e ocorreu com uma aula inaugural com a abordagem do gênero conto e com a apresentação do conceito de *Web 2.0*, hipermídia e das principais redes sociais: *Facebook*, *Instagram* e *YouTube*.

Em seguida, propôs-se uma atividade escrita em grupo, na qual os alunos participantes da pesquisa, produziram um conto adaptado a partir da história do Pinóquio, de Carlo Collodi, seguindo assim as características do gênero proposto. Ao final, cada grupo de alunos produziu um Conto Hipermediático, com o auxílio da ferramenta digital *Powtoon*, utilizada no laboratório de informática da escola campo.

Desse modo, a presente monografia está disposta da seguinte forma: Introdução (a qual apresenta, de modo geral, a temática deste estudo, o problema, os objetivos geral e específicos, a hipótese e o suporte teórico desta pesquisa) e em seguida os seguintes capítulos.

O primeiro apresenta A aprendizagem com base no processo interacionista, e aborda os seguintes assuntos nos seus respectivos subcapítulos: Concepção de ensino de Língua Portuguesa e Leitura e escrita com base no processo interacionista, o segundo discorre sobre o Letramento Digital: nova forma de promover a leitura e a escrita, e traz uma abordagem das seguintes temáticas: Um breve percurso da *Web 2.0* e Gênero textual conto e a hipermídia,

De igual modo, o terceiro capítulo dispõe da Metodologia, a qual descreve a forma como foi realizada este estudo, assim como o quarto capítulo traz a Análise dos Dados e os critérios que foram utilizados para se analisar as produções dos sujeitos envolvidos nesta pesquisa, além de apresentar o resultado final deste estudo. Por fim, as Considerações Finais, as quais propõem uma reflexão acerca de temática estudada e da inclusão digital, deixando notória a importância de se utilizar a *Web 2.0* nas aulas de Língua portuguesa como prática de letramento digital.

1 A APRENDIZAGEM COM BASE NO PROCESSO INTERACIONISTA

Neste capítulo, de forma inicial, será abordada a concepção de aprendizagem com base no processo interacionista, pautando-se na teoria da aprendizagem de Vygotsky (1998) que, como bom interacionista, destaca a interação social como fator preponderante para o processo de aprendizagem. Nesse sentido, é necessário que o indivíduo esteja inserido no contexto social, que exista contato com o meio em que vive. Corroborando com essa visão Coelho e Pisoni (2012, p.148) ao destacarem que “a aprendizagem é um processo contínuo e a educação é caracterizada por saltos qualitativos de um nível de aprendizagem a outro, daí a importância das relações sociais”.

No que tange ao conceito de aprendizagem, entende-se que este está relacionado com a interação social, sendo que o sujeito obtém informações advindas do meio em que vive. Assim, Oliveira (2010, p. 59) explicita que:

É um processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir do seu contato com a realidade, com o meio ambiente e com as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos no processo.

Nesse viés, a aprendizagem para Vygotsky (1998) é um conjunto de fatores que a criança adquire através do contato com o meio social, são elementos imprescindíveis para o aprendizado efetivo. O desenvolvimento do aprendizado ocorre de duas formas: Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), o qual o indivíduo aprende quando existe interação com o meio, e com ajuda de um instrutor, diferentemente da segunda forma, nesse caso, a Zona de Desenvolvimento Real (ZDR), onde a criança possui habilidades e um processo cognitivo advindos anteriormente, sendo capaz de solucionar problemas de forma independente, pois as funções presentes no desenvolvimento já estão consolidadas.

A teoria da aprendizagem de Vygotsky no que diz respeito a (ZDP) como pressuposto da interação social da criança, a qual adquire conhecimentos advindos deste processo, necessitando de auxílio de um responsável para que conduza o

aprendizado do indivíduo, está relacionada à temática apresentada pela presente pesquisa intitulada: *Prática de Leitura e Escrita na Web 2.0: A produção do gênero conto hipermidiático com a ferramenta Powtoon nas aulas de Língua Portuguesa.*

Nessa perspectiva, a aprendizagem de Vygotsky é fruto do interacionismo, ou seja, da interação social do sujeito com as pessoas, assim dentro desse processo destaca-se a Concepção de ensino de Língua Portuguesa de acordo com o que rege a Base Nacional Comum Curricular e os Parâmetros Curriculares Nacionais, que serão expostos a seguir.

1.1 Concepção de Ensino de Língua Portuguesa

O ensino de Língua Portuguesa, doravante LP, nas escolas, é uma tarefa de grande responsabilidade e exige o comprometimento do professor com seus alunos, pois tal língua está presente em todo momento da vida do aluno, o qual precisa saber adequá-la aos contextos escolar e social, assim, cabe ao professor de LP apresentar tais possibilidades ao educando. Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular – doravante - BNCC, que está pautada na perspectiva sociointeracionista, define a finalidade do ensino de LP no ensino fundamental da seguinte forma:

A meta do trabalho com a Língua Portuguesa, ao longo do Ensino Fundamental, é a de que crianças, adolescentes, jovens e adultos aprendam a ler e desenvolvam a escuta, construindo sentidos coerentes para textos orais e escritos; a escrever e a falar, produzindo textos adequados a situações de interação diversas; a apropriar-se de conhecimentos e recursos linguísticos – textuais, discursivos, expressivos e estéticos – que contribuam para o uso adequado da língua oral e da língua escrita na diversidade das situações comunicativas de que participam. (BRASIL, 2017, p. 63).

Em face ao objetivo do ensino de LP, destaca-se também a importância da promoção dos direitos e dos objetivos de aprendizagem, que devem ser garantidos a todos os alunos durante a Educação Básica. Nesse sentido, tais direitos e objetivos se fundamentam nos princípios da equidade e da igualdade, assim, entende-se que “a equidade supõe a igualdade de oportunidades para ingressar, permanecer e aprender na escola, por meio do estabelecimento de um patamar de aprendizagem e desenvolvimento a que todos têm direito”. (BRASIL, 2017, p. 11).

Dessa forma, a BNCC defende uma escola acessível em todos os aspectos, alicerçados no respeito à pluralidade e à diversidade de seu público, por meio da oferta de um ambiente educacional eficaz, agradável e inclusivo, uma vez que o princípio da equidade, como já foi citado aqui, “reconhece, aprecia e acolhe os padrões de sociabilidade das várias culturas que são parte da identidade brasileira”. (BRASIL, 2017, p. 11).

Diante do exposto, percebe-se a importância de o professor trabalhar o ensino de Língua Portuguesa relacionado às práticas sociais, pois “todos os diversos campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem”. (BAKHTIN, 2003, p. 261). Além do mais, nossa língua é carregada de peculiaridades e dialetos que se diferenciam a cada região do país, o que nos faz reconhecer que falamos uma língua heterogênea, que precisa ser abordada de forma mais abrangente, levando em conta o cotidiano e a cultura do aluno.

Assim, compreender uma língua, inclusive a LP, envolve estudos históricos, sociais, culturais, entre outros, ligados também ao contexto atual, uma vez que tal fenômeno não pode ser estudado sem considerar tais aspectos, pois conforme a BNCC “é por meio da língua que o ser humano pensa, comunica-se, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo e produz conhecimento”. (BRASIL, 2017, p. 63).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa – terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental (1998), defendem que aprender uma língua, envolve não só a compreensão de palavras, mas os significados culturais delas, bem como o modo pelo qual as pessoas compreendem a realidade e a si mesmas, no meio social em que vivem. Da mesma forma, no que tange o ensino de LP, os PCN definem que:

(...) a língua se realiza no uso, nas práticas sociais; que os indivíduos se apropriam dos conteúdos, transformando-os em conhecimento próprio, por meio da ação sobre eles; que é importante que o indivíduo possa expandir sua capacidade de uso da língua e adquirir outras que não possui em situações linguisticamente significativas, situações de uso de fato. (...), portanto, a finalidade do ensino de língua portuguesa é a expansão das possibilidades do uso da linguagem(...). (BRASIL, 1998, p. 35).

Nessa perspectiva, considera-se a importância de se promover um ensino de Língua Portuguesa de forma mais contextualizado e útil, daí a necessidade de se

praticar uma abordagem pautada na interação e no reconhecimento do valor da língua, sem desconsiderar as adequações que devem ser feitas no uso da língua conforme cada situação em que a utilizamos.

Diante disso, no que se refere às possibilidades relacionadas ao uso da Língua Portuguesa, os PCN (1998) citam a prática do professor como responsável por incentivar seus alunos a reconhecerem a importância da língua que utilizam, pois o professor assume o papel de modelo, que além de ensinar a língua, irá ensinar o valor que ela representa para si, ou seja, se ele possui hábitos de escrita, se tem gosto na leitura, ele será exemplo para seus alunos, principalmente para os que são advindos de comunidades pouco instruídas. Por essa razão, destacam-se Leitura e Escrita como Processo Interacionista, assunto que será apresentado no tópico a seguir.

1.2 Leitura e Escrita como Processo Interacionista

A leitura e escrita são práticas escolares necessárias em uma sociedade letrada desde os primeiros anos de vida, pois para que o ser humano seja inserido no contexto sociocultural torna-se primordial aprender a ler e escrever. Por esse motivo, é fundamental trabalhar práticas de leitura e escrita que despertem interesse dos alunos na sala de aula, sejam elas pela temática abordada nos textos, a qual pode estar vinculada com assuntos que envolvam o cotidiano do aluno, temas da literatura em geral, ou pela forma como o professor insere essa prática na classe, podendo usar recursos tecnológicos e digitais que favoreçam o incentivo à leitura à escrita.

Nessa perspectiva, tem-se o conceito de leitura, que segundo Koch e Elias (2011) é uma atividade interativa carregada de complexidade, no que se refere à produção de sentidos, e acontece claramente baseada nos elementos linguísticos e não linguísticos que fazem parte da dimensão textual, bem como, na sua forma de organização, porém exige a concentração de um conjunto de saberes dentro do evento comunicativo.

Em consonância com o que é dito pelas referidas autoras, os PCN (1998) apresentam a leitura como um processo que envolve alguns aspectos pessoais do leitor:

A leitura é um processo no qual o leitor realiza um trabalho ativo de construção do significado do texto, a partir dos seus objetivos, do seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo o que sabe sobre a língua: características do gênero, do portador, do sistema de

escrita, etc. Não se trata simplesmente de extrair informação da escrita, decodificando-a letra por letra, palavra por palavra. Trata-se de uma atividade que implica, necessariamente, compreensão na qual os sentidos começam a ser constituídos antes da leitura propriamente dita. (BRASIL, 1998, p. 41).

Desse modo, nota-se que o ato de ler não é apenas uma reprodução oral ou mental das palavras de um determinado texto, mas a compreensão do que se leu no texto, ou seja, para saber ler é necessário saber compreender, pois conforme (ROJO, 2009, p. 75) “ler envolve diversos procedimentos e capacidades (perceptuais, motoras, cognitivas, afetivas, sociais, discursivas, linguísticas), todas dependentes da situação e das finalidades de leitura”, para a autora, a leitura deixa de ser vista como um ato de decodificação e passa a ser um ato de cognição e interação, no qual estão envolvidos vários conhecimentos: o de mundo, o de práticas sociais, o linguístico o de gênero, entre outros que vão além dos fonemas e grafemas.

Diante disso, formar leitores nas escolas não tem sido uma tarefa fácil e fazer com que o aluno leia obras impressas (tradicionais ou não) fora da escola é um desafio maior ainda, pois com o avanço da tecnologia, crianças e adolescentes das diversas classes sociais preferem os objetos tecnológicos (*smartphones*, computadores e *tablets*, etc.) a livros. Por isso, a escola tem o papel de incentivar os alunos com práticas pedagógicas que favoreçam o gosto pela leitura, considerando, sobre tudo, a importância de conhecer o perfil do novo leitor¹ no contexto atual.

De igual modo, o professor é visto como mediador e deve incentivar tal hábito de várias formas: com rodas de leituras, por meio da leitura de escolha pessoal, com a leitura colaborativa, com pesquisas em sites educativos, etc.

Entretanto, antes de propor aulas de leitura, é preciso que o docente conheça o perfil de seus alunos, bem como os gostos deles acerca de determinados assuntos, e das leituras diversas, pois tal conhecimento, servirá como auxílio, no momento de fazer a escolha do material didático que será utilizado por eles na sala de aula, proporcionando assim, aulas com resultados satisfatórios, tanto para o professor,

¹ ROJO (2009) aborda a importância da utilização das diferentes tecnologias na formação do aluno, a fim de alcançar as demandas da vida desse aluno que está inserido numa sociedade globalizada. Assim nota-se que o novo leitor utiliza as práticas de leitura relacionadas às novas tecnologias digitais, deixando um pouco de lado o livro impresso.

quanto para seus alunos. Assim, Aguiar *et al* (2001, p. 39-40) apontam alguns critérios a serem considerados no momento de conhecer o perfil dos alunos:

Para investigar a preferência dos estudantes por determinados livros, devemos partir de alguns quesitos básicos como: Oferecer os mais variados textos aos alunos e observar suas reações (favoráveis ou não); pesquisar na localidade quais as bibliotecas existentes (públicas ou privadas); pôr as crianças em contato com os livros através de visitas e registrar suas impressões.

Nessa perspectiva, destaca-se também a escrita, que semelhante à leitura, tem sido alvo de estudos no decorrer dos anos. Segundo Koch e Elias (2009) a escrita, apresentada sob o aspecto interacional, não é entendida apenas como uma apropriação das normas da língua, nem está estritamente relacionada ao pensamento e intenção do escritor, todavia, está ligada à interação escritor-leitor e contexto, de modo a considerar as intenções daquele que utiliza a língua, a fim de atingir um objetivo, sem desmerecer o conhecimento do leitor, o qual também faz parte desse processo.

Dessa forma, leitura e escrita são recursos tecnológicos², que cada vez mais necessitam de adequações conforme o público alvo, que tem se mostrado exigente e crítico ao longo dos anos, uma vez que, “essas múltiplas exigências que o mundo contemporâneo apresenta à escola vão multiplicar enormemente as práticas e textos que nela devem circular e ser abordado” (ROJO, 2009, p. 108). Com isso, cabe ao escritor assumir uma postura adequada ao se posicionar sobre um tema, para que assim, consiga atingir não só suas expectativas, mas as do leitor também. Dessa forma, os PCN (1997) apresentam algumas características de um escritor:

Um escritor competente é alguém que planeja o discurso e conseqüentemente o texto em função do seu objetivo e do leitor a que se destina, sem desconsiderar as características específicas do gênero. É alguém que sabe elaborar um resumo ou tomar notas durante uma exposição oral; que sabe esquematizar suas anotações para estudar um assunto; que sabe expressar por escrito seus sentimentos, experiências ou opiniões. (BRASIL, 1997, p. 48).

² Para Rojo (2009) A leitura e a escrita podem ser vistas como recursos tecnológicos, pois envolvem uma gama de capacidades que vão além das capacidades motoras e das capacidades sociais.

Diante do exposto, infere-se que não se pode falar da escrita, ou produção textual de maneira isolada, pois tal recurso está diretamente relacionado à leitura, uma vez que, para redigir sobre determinado assunto, é necessário ter um conhecimento prévio acerca dele e este conhecimento será fruto das experiências do aluno (escritor) vivenciadas por meio das práticas sociais de leitura sobre temas diversos, os quais lhes servirão de suporte no momento de sua produção textual.

Com isso, nota-se que o aluno precisa ter suas próprias experiências como leitor e vivenciar novos saberes que só a leitura tem a oferecê-lo, pois, o ato de ler favorece a ele autonomia, bem como a criação de suas próprias convicções sobre determinados assuntos e isso contribuirá de forma positiva na produção dos textos que ele irá produzir. Assim, em conformidade com o que já foi dito aqui, os PCN destacam algumas considerações significativas no que tange a escrita.

Para aprender a escrever, é necessário ter acesso à diversidade de textos escritos, testemunhar a utilização que se faz da escrita em diferentes circunstâncias, defrontar-se com as reais questões que a escrita coloca a quem se propõe produzi-la, arriscar-se a fazer como consegue e receber ajuda de quem já sabe escrever. (BRASIL, 1997, p. 48).

Então, considerando a diversidade de textos e gêneros textuais existentes, percebe-se que a escola tem a tarefa de favorecer ao aluno práticas sociais de leitura e escrita que envolvam temas atuais e o contexto social do aluno, de maneira que o mesmo possa exercitar seu conhecimento e reconhecer o sentido de seu aprendizado, ao se pôr como porta voz acerca de um assunto, pois para (ROJO, 2009, p. 107) “um dos objetivos principais da escola é justamente possibilitar que seus alunos possam participar das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática”.

Um exemplo de prática social que envolve leitura e escrita é a Escrita Colaborativa, a qual é definida como um recurso que

pode envolver uma justaposição de trabalhos individuais, típicos de trabalhos cooperativos, porém com a cumplicidade entre os participantes do grupo, que estabelecem, para esses trabalhos individuais, objetivos comuns que atendam às necessidades do grupo. (PINHEIRO, 2011, p. 228-229).

Desse modo, percebe-se que o referido recurso de escrita pode ser trabalhado pelo professor de Língua Portuguesa como forma de incentivar a interação entre os alunos, os quais poderão dividir ideias e posicionamentos sobre determinados assuntos, ao se depararem com uma situação de produção textual coletiva.

Além do mais, as atividades de escrita em grupo, além de proporcionarem aproximação, favorecerão vários aprendizados, tais como: o aprendizado do conteúdo (sobre temas diversos) e o aprendizado pessoal, que auxilia o aluno a amadurecer como ser humano, ao negociar sua tomada de decisão em equipe, bem como ceder quando for necessário.

Assim, destaca-se a importância de se trabalhar a leitura e a escrita colaborativa na era atual, pois em meio a tantos recursos tecnológicos dispostos na sociedade moderna, esse é um momento propício para o docente utilizar este mecanismo de escrita a favor do aluno e inseri-lo em seu meio social, uma vez que, o professor de Língua Portuguesa poderá aliar a leitura em grupo com escrita tradicional e a colaborativa à inclusão digital, mediante as práticas do Letramento Digital, tema que será abordado no capítulo a seguir.

2 LETRAMENTO DIGITAL: nova forma de promover a leitura e a escrita

Conforme foi visto anteriormente, as práticas de leitura e escrita, que se configuram como práticas socioculturais de letramentos são de fundamental importância para o contexto educacional, pois com o advento da internet, houve o surgimento de novas práticas de leitura e escrita, diferentemente do passado, onde o termo letramento era vinculado como prática de leitura e escrita apenas por meios físicos, atualmente tem-se uma nova prática de leitura e escrita, o letramento digital.

A palavra letramento vem do inglês *literacy*, *litera* (letra) do latim *littere*, e o sufixo *cy* (mento) sendo o resultado de uma ação. Anteriormente, no Brasil, as habilidades de leitura e escrita estavam associadas à alfabetização. Em consonância com Soares (2009) o letramento nada mais é que o estado ou condição de um grupo social que se apropriou da escrita, tendo como resultado a ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever.

Segundo Soares (2002, p. 145-146) letramento é:

o pressuposto de que indivíduos ou grupos sociais que dominam o uso da leitura e da escrita e, portanto, têm as habilidades e atitudes necessárias para uma participação ativa e competente em situações em que práticas de leitura e/ou de escrita têm uma função essencial, mantêm com os outros e com o mundo que os cerca formas de interação, atitudes, competências discursivas e cognitivas que lhes conferem um determinado e diferenciado estado ou condição de inserção em uma sociedade letrada.

As práticas sociais de leitura e escrita são de suma importância no contexto social, pois um indivíduo letrado possui habilidades para refletir, dialogar com o meio em que vive, além de expor seus conhecimentos sobre o mundo, no âmbito político, cultural, social, e econômico, este, passa a ser inserido na sociedade de forma mais direta, tanto no que concerne a sua vida pessoal e profissional.

De acordo com Kleiman (1995) letrar é além de alfabetizar, e a escola é um dos lugares mais importantes para o desenvolvimento dessa prática, no sentido de aquisição de códigos, alfabeto, números, diferentemente da sociedade, onde todo o conhecimento adquirido anteriormente é executado. O letramento é uma prática de leitura e escrita, e a obtenção do aprendizado adquirido por essa prática pode advir do meio social e se desenvolver de variadas formas no ambiente escolar.

Assim, um sujeito letrado é plenamente capaz de dialogar, pensar, expor sua visão de mundo e se inserir na esfera social. Existem diversos tipos de letramentos, como bem conceitua Dudeney; Hockly *et al* (2016) e Cosson (2006) dentre eles: letramento impresso, letramento em SMS, letramento em hipertextos, letramento multimídia, letramento em jogos, letramentos móveis, letramento em codificação, letramento literário, letramento classificatório, letramento em pesquisa, letramento crítico em informação, letramento em filtragem, entre outros, porém dentre estes, o que será abordado a seguir é o letramento digital.

De acordo com Xavier (2011) o letramento digital se baseia no domínio do indivíduo no que se refere aos meios tecnológicos digitais, os quais são: smartphones, computadores, gravadoras digitais, *e-mail*, além do mais, o sujeito letrado digital possui modos de ler e escrever códigos e sinais verbais e não-verbais, imagens, desenhos, vídeos para interação. Trata-se de novas práticas lecto-escritas e interacionais realizadas em ambiente digital com o uso de hipertextos.

Conforme Dudeney; Hockly *et al* (2016, p.17) “letramentos digitais são definidos como, habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”. O letramento digital é uma modalidade de leitura e escrita através dos recursos tecnológicos, (computadores, smartphones, redes sociais, *e-mail*, *Youtube*, *Powtoon*), é mais que um conhecimento técnico, é habilidade para construir sentido a partir de textos que envolvam palavras, sons e imagens.

No que tange Lorenzi e Pádua (2012, p. 40):

As possibilidades de ensino são multiplicadas se utilizarmos ferramentas digitais. É possível formar redes descentralizadas para incentivar a interação; trabalhar com imagens (fator que modifica o conceito de comunicação); navegar por textos da web; utilizar animação para simplificar atividades complicadas e propiciar aos estudantes o sentimento de serem autores de seus trabalhos, uma vez que tudo pode ser publicado e exibido na internet.

No contexto escolar, as mídias digitais são excelentes ferramentas de ensino, pois são bastante atrativas, tanto na forma visual como textual. Os alunos as utilizam constantemente em seu cotidiano de diferentes formas, conforme Silva (2003) (por computadores, bate-papos, fóruns, lista de discussão, correio eletrônico, editores de texto, páginas da *Web*). Sendo assim, o professor deve relacionar o ensino e

aprendizagem com as práticas virtuais que os estudantes vivenciam diariamente, dessa forma eles serão autores e não apenas leitores de suas produções, e terão cuidado e atenção no momento da escrita, pois sabem que outras pessoas terão acesso ao seu texto, já que poderão ser publicados na *Internet*.

Os letramentos digitais se baseiam no uso das tecnologias digitais como, *smartphones*, *tablets*, computadores, além do uso da *Internet*, que é acessada por meio de *blogs*, *sites* de pesquisas, de redes sociais, *e-mails* entre outros, os quais têm como finalidade promover a comunicação entre as pessoas. Diante disso, é pertinente mencionar a importância da *Web 2.0* (no que diz respeito aos letramentos digitais), plataforma que será apresentada no tópico seguinte, contribuiu significativamente para a inserção da sociedade na era informacional, bem como no acesso as ferramentas e meios tecnológicos.

2.1 Um breve percurso da *Web 2.0*

Os grandes avanços tecnológicos digitais contribuíram para que as ferramentas digitais se ampliassem de maneira exponencial, com o passar dos anos. Dessa maneira, novos paradigmas de comunicação e interação foram estabelecidos, ocasionando na década de 1990 a eminência da *Web*, sua primeira fase foi denominada como *Web 1.0*, tinha a finalidade apenas de fornecer informações, seu conteúdo era estático, páginas e serviços limitados, não existia interatividade com o usuário.

A evolução tecnológica digital, após os anos 2000, trouxe consigo a segunda fase chamada *Web 2.0*. O termo foi utilizado pela primeira vez em uma conferência em 2004, um artigo publicado por Tim O'Reilly, em 2005, buscou esclarecer o sentido da expressão. Segundo Mattar (2013), O' Reilly estabelece uma comparação entre o *Netscape*³, que representava o padrão para a *Web 1.0*, e o *Google*⁴, que representaria o padrão para *Web 2.0*. Há também a *Web 3.0*, ou *Web* inteligente, que faz parte da terceira geração, porém não será abordada nesta pesquisa.

Ainda sob a visão de Mattar (2013), na primeira geração, a maioria dos serviços oferecidos eram pagos ou controlados por licenças e possuíam tempo deliberado,

³ *Netscape* foi uma empresa de serviços de computadores dos Estados Unidos, muito popular na década de 1990.

⁴ *Google* é uma empresa multinacional americana de serviços online e software.

tornando o acesso restrito. A segunda geração, marcada pelo Google não exige licenças, o *software* que antes era oferecido como produto agora é *software* como serviço e vive em constante aperfeiçoamento, porém nem tudo é gratuito na *Web 2.0*, mas os usuários podem ter acesso a diversas plataformas, ferramentas e materiais sem custo, além disso, os novos modelos de negócio são testados constantemente e a implementação de recursos acontece em intervalos de tempo muito pequeno.

Essa inovação surge para revolucionar a relação do homem com a máquina, pois tem a participação ativa do usuário, é dinâmica, considerada colaborativa e participativa, uma vez que

Na *Web 2.0* o usuário não é mais concebido apenas como consumidor passivo, mas agora também como desenvolvedor do *software*, que vai se tornando melhor conforme é mais utilizado e modificado pelos usuários. Em seus primórdios, a *web* possibilitava acesso e download de conteúdo. Já a cultura *Web 2.0* considera o usuário também como um autor, ou seja, ele acessa, mas também remixa e produz conteúdos, que por sua vez são lançados de volta à rede para acesso e retrabalho por outros. (MATTAR, 2013, p. 21).

A *Web 2.0* promoveu grandes mudanças, introduziu novas formas de relação e representou uma nova fronteira profissional para diversos setores, passando a ser usada por vários segmentos de várias áreas de trabalho, indo de um *marketing* pessoal de um trabalhador autônomo, até publicidade de empresas multinacionais, sendo dessa forma, utilizada como ferramenta para obter progresso em grandes empreendimentos. Diante disso, a *Web* tornou-se parte do cotidiano da sociedade, pois “a cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a *Internet*, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede”. (LÉVY, 1999, p. 113).

Segundo Mattar (2012) é possível afirmar que atualmente os indivíduos crescem, convivem, comunicam-se, estudam e trabalham em rede, nessas redes o conhecimento é aberto e colaborativo e os usuários não são mais considerados apenas como recipientes passivos, mas também como autores e produtores de conteúdo. Diante dessa nova realidade, constata-se que há também grande repercussão da *Web 2.0* no meio educacional, já que a vida moderna e as novas formas de relação entre as pessoas, postulam a discussão de novas práticas e a inserção da tecnologia como instrumento de ensino e aprendizagem.

De acordo com Almeida e Silva (2011), as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) favorecem a mudança das práticas educativas com a criação de uma nova ambiência em sala de aula e na escola, que reflete em transformações na gestão de tempos e espaços, nas relações entre ensino e aprendizagem, nos materiais de subsídio pedagógico, uma vez que, as “tecnologias passaram a fazer parte da cultura, tomando lugar nas práticas sociais e ressignificando as relações educativas ainda que nem sempre estejam presentes fisicamente nas organizações educativas”. (ALMEIDA e SILVA 2011, p. 3).

Atualmente a *Web* disponibiliza o rápido acesso às diversas mídias, sites e materiais como; textos, imagens, artigos, músicas, vídeos o que favorece a socialização dos saberes no contexto escolar, por isso é fundamental que seja ampliada a visão a respeito do uso das práticas digitais em sala de aula, pois as estratégias de interação com o meio digital oferecem uma vasta oportunidade pedagógica, sendo possível utilizá-las como aliadas no ensino e aprendizagem.

Conforme Mattar (2013, p. 24):

A sensação de percorrer um material que está no YouTube, em blogs, em redes sociais, ou seja, aberto na web para outras pessoas acessarem e comentarem, com quem aliás você pode interagir durante o próprio curso, tende a gerar uma sensação de aprendizagem com mais respiração.

Nesse sentido, é possível tornar as aulas instigantes utilizando a *Web*, visto que, há uma dimensão de gêneros dos mais diversos formatos que permitem ao professor aplicar uma gama de conteúdo e despertar o interesse em seus alunos. De acordo com Mattar (2013), trabalhar um material fechado que só alunos de uma determinada turma podem ler ou assistir é opressivo, a educação mais aberta parece estar em estágio de desenvolvimento contínuo e proporciona uma sensação mais agradável do que se sentir fechado em um espaço e separado do fluxo.

Além da *Web*, as redes sociais são os espaços virtuais que mais estão inseridos na rotina da sociedade contemporânea e há uma infinidade de gêneros e textos digitais circulando nesses ambientes, por isso, aproveitar em sala de aula a influência que esses espaços exercem, não somente proporcionará a leitura e a produção de gêneros digitais, mas como também poderá ajudar a agregá-los com os outros gêneros que se encontram fora desse meio, pois “novas mídias digitais oferecem

novas oportunidades para as pessoas documentarem e exporem suas vidas cotidianas na forma escrita e de outros modos”. (BARTON, 2015, p. 93).

Pesquisas anteriores⁵, demonstraram como essas ferramentas *online* podem ser utilizados em sala de aula, conforme Silva (2013), a *Internet* causa mudanças profundas na educação e as redes sociais aparecem como instrumentos que possibilitam interação efetiva no processo educativo. De acordo com o referido autor, atualmente o *Facebook* é a rede de interação social mais popular do mundo e pode ser um forte aliado na educação devido aos seus recursos que ajudam o ensino e aprendizagem, essa plataforma oferece vários aplicativos além de fotos, mensagens, vídeos e jogos.

Nessa perspectiva, Barton (2015) defende que há no *Facebook* espaços de escrita que possibilitam minifóruns de discussões na rede, o que contribui no compartilhamento de informações fora de sala de aula. Segundo o autor, outra rede social que promove novas formas de criatividade e oportunidades de aprendizagem, é o *YouTube* que embora seja primordialmente um site de vídeos, é rico em textos e espaços de escrita, pois além de legendas e anotações que podem ser adicionados à tela do vídeo, há também a seção de comentário, considerada como o principal espaço de escrita interativo.

Desse modo, é possível desenvolver novas possibilidades de produção textual e leitura mediante a *Web 2.0*, pois tal recurso tecnológico agrega ferramentas que podem ser implantadas no espaço escolar, o que oportunizará novas experiências aos alunos, visto que, atualmente o meio digital faz parte da vida cotidiana destes e proporciona inúmeras possibilidades de serem trabalhadas no campo educacional, tornando possível, inclusive o trabalho com os gêneros textuais, tema que será abordado a seguir.

2.2 Gênero Textual Conto e a Hipermídia

Este tópico abordará alguns aspectos importantes a respeito do gênero textual conto e da hipermídia que irão, mais adiante, alicerçar esse trabalho. Nesse sentido,

⁵ Silva (2013) e Barton (2015), explicitam em suas pesquisas que as redes sociais possibilitam uma gama de recursos de interação e informação relevantes no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

a prática de produção textual em sala de aula, na qual o estudo do gênero é o ponto de partida, possibilita ao aluno, desenvolver a capacidade de compreensão a partir das funções estruturais do texto até a esfera social em que este permeia.

Segundo Marcuschi (2008) é impossível não se comunicar verbalmente por algum gênero, da mesma maneira que é impossível não se comunicar verbalmente por algum texto, pois toda manifestação verbal acontece por meio de textos realizados em algum gênero.

Diante disso, menciona-se o gênero conto como uma narrativa de simples assimilação, que está integrada à vida dos estudantes, uma vez que estes cotidianamente narram acontecimentos. Segundo Gotlib (2006), o conto teve origem, nas histórias contadas oralmente por povos antigos, passando depois a ser registrado por escrito, onde o narrador assume a posição de: contador-criador-escritor de contos.

De acordo com a referida autora “o conto, no entanto, não se refere só ao acontecido. Não tem compromisso com o evento real. Nele, realidade e ficção não têm limites”. (GOTLIB, 2006, p. 12). Portanto, o conto alberga fatos da vida real ou imaginária e permite diversas possibilidades na produção escrita, tais como: criar cenários, personagens, situações reais ou fictícias, transmitir valores culturais e utilizar as mais variadas temáticas, estimulando dessa forma, o imaginário como um todo.

Assim, a concisão e simplicidade do gênero conto favorecem a interação do aluno com o texto, além de instigá-lo por sua dinamicidade. O conto permite que a produção escrita seja feita nos mais diversificados ambientes, pois motiva o estudante a se manifestar criativamente e permite que o aluno se sinta parte integradora do processo de construção de aprendizagem. Diante disso, apresentam-se algumas características do referido gênero no quadro a seguir:

Quadro 1: Gênero Textual Conto

Caracterização	Definição
Tipologia Narrativa	Exposição de fatos, por meio de palavras ou imagens.
Concisão	Linguagem simples e direta.

Enredo	A organização dos fatos, no que tange os acontecimentos da história.
Conflito	Envolve o leitor no contexto da narrativa.
Clímax	É o ápice da narrativa.
Personagens	São seres reais ou imaginários que participam da narrativa.
Tempo Cronológico/Psicológico	O tempo cronológico segue uma ordem linear de tempo, uma sequência. Já o tempo psicológico segue uma sequência mental, um pensamento, podendo voltar ao tempo.
Espaço	O lugar onde os fatos acontecem.
Desfecho	Resolução dos fatos expostos na narrativa.

Fonte: Baseado em Gotlib (2006).

Diante do reflexo positivo acerca do trabalho com os gêneros textuais, observa-se que atualmente nas aulas de Língua Portuguesa, além de se abordar os gêneros textuais em formato impresso, discute-se também os gêneros textuais que se encontram dentro do meio digital, pois o ambiente virtual abre espaço para uma série de aplicações com novos gêneros que podem levar subsídios relevantes para as aulas de LP.

Nesse sentido, torna-se possível transpor um gênero convencional impresso para o ambiente hipermidiático. Segundo Rezende e Cola (2004), o conceito de hipermídia está diretamente relacionado aos conceitos de hipertexto e multimídia, pois compreende a conjugação de múltiplos segmentos como: imagens, sons, animação, vídeos e informações, em geral textuais que permitem acesso ilimitado a outros textos.

Assim, a hipermídia surge a partir de textos não lineares que representam o hipertexto, interconectados a vídeos, sons e imagens que compõem as multimídias, conforme Santaella (2014, p. 213) a hipermídia é “uma espessura de significados que não se restringe à linguagem verbal, mas se constrói por parentescos e contágios de sentidos advindos das múltiplas possibilidades abertas pelo som, pela visualidade e pelo discurso verbal”.

Nessa perspectiva, entende-se que o acesso simultâneo a vários recursos de modo interativo que o ambiente hipermidiático propicia, modifica a produção escrita tradicional, tornando-a mais atrativa e desenvolta, oferecendo suporte para a produção de novos gêneros no espaço digital, instigando dessa forma, os alunos além

de contribuir com a aprendizagem de maneira exponencial. Como forma de caracterizar a hipermídia, tem-se o quadro a seguir:

Quadro 2: Hipermídia

Caracterização	Definição
Texto em formato digital	O texto é constituído no formato digital, e somente poderá ser lido através de computadores, <i>smartphones</i> , <i>notebooks</i> , <i>tablets</i> .
Linguagem Hipermidiática	A linguagem hipermidiática é expressa por meio da linguagem verbal, que são palavras escritas ou faladas, linguagem não-verbal utiliza imagens, sons, cores para transmitir uma mensagem, linguagem em movimento, imagética. A comunicação é feita por meio de imagens e se caracteriza pela multiplicidade e diversidade de signos.
Leitor é coautor	O leitor pode reconstruir/ressignificar informações escritas por outras pessoas, ele pode comentar, pensar, e interagir a respeito.
Dinâmico	É pautado no movimento, animação, criatividade, rapidez.

Fonte: Baseado em Santaella (2014).

Diante do exposto, acerca do Gênero Conto e da Hipermídia, destacam-se no quadro a seguir as principais características e definições acerca do Conto Hipermidiático:

Quadro 3: Conto Hipermidiático

Caracterização
Narrativa em Formato Digital
Enredo com Elementos Hipermidiáticos
Clímax

Personagens/Espaço/Tempo Cronológico/Psicológico
Desfecho
Linguagem Hipermediática
Produção Autônoma/Colaborativa

Fonte: Elaborado pelas autoras.

O conto hipermediático apresenta elementos específicos, os quais foram criados de acordo com as características do conto e da hipermedia. Nesse sentido, é possível analisar que a Narrativa é em Formato Digital, ou seja, ocorre a exposição de fatos, por meio de palavras ou imagens, sendo o texto constituído no formato digital, e somente poderá ser lido através de computadores, *smartphones*, *notebooks* e *tablets*.

O Enredo é constituído por Elementos Hipermediáticos, no que tange aos acontecimentos da história são compostos por animação, imagens, vídeos. O Clímax é o ápice da narrativa. Os Personagens são seres imaginários que participam da narrativa e estão inseridos no lugar (Espaço) onde os fatos acontecem, dentro de um momento (Tempo Cronológico/Psicológico), que pode ser de ordem linear, seguindo uma sequência cronológica ou psicológica a qual segue um pensamento que pode voltar ao tempo.

O Desfecho é a resolução dos fatos expostos na narrativa. A Linguagem Hipermediática é expressa pelos seguintes elementos: linguagem verbal, que são palavras escritas ou faladas, linguagem não-verbal que utiliza imagens, sons, cores para transmitir uma mensagem, linguagem em movimento e imagética, dessa forma, a comunicação é feita através de imagens. Produção Autônoma/Colaborativa, os autores participam de um processo criativo de caráter individual ou coletivo.

Diante da contextualização do Conto Hipermediático com suas características específicas, torna-se importante realizar estudos acerca dessa temática a qual visa promover o ensino de Língua Portuguesa de forma criativa e dinâmica, assim, nesse trabalho optou-se pela pesquisa-ação para que os alunos tenham contato com o Conto Hipermediático nas aulas de Língua Portuguesa, capítulo que será abordado a seguir.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo será apresentada a metodologia da presente pesquisa, a qual teve como abordagem metodológica, a Pesquisa Qualitativa, que segundo Lüdke e André (1986, p. 11) tal pesquisa “supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra através do trabalho intensivo de campo”. Ainda sob a visão de Lüdke e André (1986, p. 12) “Nesses estudos há sempre uma tentativa de capturar a ‘perspectiva do participante’, isto é, a maneira como os informantes encaram as questões que estão sendo focalizadas”.

3.1 Caracterização da Pesquisa

Por representar uma abordagem qualitativa, essa pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa-ação, a qual, “envolve sempre um plano de ação, plano esse que se baseia em objetivos, em um processo de acompanhamento e controle da ação planejada e no relato concomitante desse processo”. (ANDRÉ, 2012, p. 33). De igual modo, segundo Chizzotti (2010) a pesquisa-ação apresenta uma ação que visa intervir no mundo real de um determinado campo, a fim de alcançar os resultados do conhecimento.

Nessa perspectiva, esse estudo propôs inovações nas aulas de língua portuguesa, por meio da prática de leitura e escrita digitais, em uma escola que não utilizava tal recurso tecnológico na sala de aula, pois conforme Nascimento (2008, p. 142), esse tipo de pesquisa (pesquisa-ação) “ultrapassa o mero sentido de colher dados, já que sempre há o objetivo de intervir na realidade, visando sua transformação”, a qual será detalhada mais adiante.

Assim, para desenvolver o presente trabalho foi necessário ir ao campo de pesquisa, a fim de entender o ambiente escolar, observar uma professora de Língua Portuguesa e os alunos de uma turma do 6º ano do ensino fundamental, bem como, conhecer a relação deles com o uso da internet em seus cotidianos e verificar se utilizavam ou não tal recurso tecnológico nas aulas de Língua Portuguesa. Dessa forma, o presente estudo possibilitou maior proximidade com os sujeitos, o que favoreceu a percepção das pesquisadoras acerca do contato dos envolvidos (alunos) com a leitura e escrita na *web 2.0*.

3.2 *Lócus* e Sujeitos da Pesquisa

O *lócus* dessa pesquisa de campo foi uma Escola Estadual, que (conforme as informações obtidas no Projeto Político Pedagógico (PPP) dessa instituição), teve sua fundação no dia 13 de maio de 2000 e tem sua localização na Avenida Lourenço Araújo de Sá, nº 2163, no bairro Novo Horizonte, na cidade de Macapá-AP, telefone: (96) 3251 - 6141, Código INEP nº: 16008626, mantida pelo Governo do Estado do Amapá através da Secretaria de Estado da Educação – SEED.

Atualmente, a escola (campo) oferece Ensino Fundamental do 6º ao 9º ano, Ensino Fundamental EJA (Educação de Jovens e Adultos a partir da 3ª e 4ª Etapa), Ensino Médio Regular e Ensino Médio EJA durante os dois turnos, manhã e tarde. Desse modo, o público atendido por esta instituição, na sua maioria, é de classe baixa, oriundos da zona norte de Macapá, áreas quilombolas como a comunidade do Curiaú e localidades rurais adjacentes.

Conforme as informações obtidas no PPP da escola (campo), a proposta Política Pedagógica dessa instituição visa a construção de uma escola que produza conhecimentos, baseada na integração e reflexão dos sujeitos que aprendem e ensinam, na qual o ambiente escolar ofereça transformação e vivência de um currículo construído a partir dos ideais de igualdade, liberdade, justiça, respeito e cidadania, de modo a contribuir com a aquisição do conhecimento, compreensão de ideias, manutenção e/ou modificação dos valores sociais, para que o convívio social seja mais justo, integrado e solidário.

Diante disso, os sujeitos dessa pesquisa foram: uma professora de Língua Portuguesa e 30 (trinta) alunos com faixa etária que varia entre onze e doze, os quais cursam o 6º ano do ensino fundamental no 1º turno, em uma escola estadual de Macapá-AP.

Assim, a razão para se escolher essa escola para a realização da pesquisa foi o fato desta atender aos critérios pré-estabelecidos antes desse estudo, os quais eram: Ser escola pública, possuir laboratório de informática com acesso à *Internet* e ter uma turma do 6º ano, visto que os alunos participantes, estão na série inicial do ensino fundamental II, um momento propício para se inserir novas práticas nas aulas de Língua Portuguesa, afim de incentivar o uso da *Internet* como um suporte a mais para o professor da referida disciplina.

3.3 Descrição da Pesquisa

A pesquisa foi dividida em três etapas, a primeira etapa foi dedicada ao levantamento bibliográfico acerca do tema proposto, dessa forma, se obteve mais conhecimentos sobre a temática e assim, a fundamentação teórica dessa pesquisa pôde ser construída com base nas leituras de livros e consultas em sites de pesquisa sobre práticas de leitura e escrita e sobre a *Web 2.0*.

A segunda etapa ocorreu com a pesquisa de campo, a qual teve duração de 35 dias, ao longo dos meses de março e abril do ano de 2018. Esse momento se iniciou com uma aula na sala da TV Escola da referida instituição e teve como tema o “Gênero Textual Conto”, dessa forma, foram apresentadas características do conto e exemplos de contos adaptados diversos, como por exemplo, “Chapeuzinho Vermelho”, “Os três porquinhos” entre outros, que foram expostos no Data Show, a fim de favorecer o conhecimento prévio dos alunos.

Em seguida, realizou-se a leitura, em conjunto, do livro digital “Chapeuzinho Vermelho, uma aventura borbulhante” de Lynn Roberts, com o objetivo de que os alunos pudessem discutir sobre as características do conto e identificar as diferenças da obra adaptada (disposta no Data Show) em relação à história “original” que eles conheciam sobre a Chapeuzinho Vermelho.

Após a discussão dos alunos, apresentaram-se outros livros de contos infantis. Nesse momento, foram distribuídos exemplares de livros de contos como: “Robin Hood”, “Bambi”, “Pinóquio” entre outros, para que os alunos pudessem visualizar a estrutura das obras apresentadas e terem contato com os livros impressos.

Posteriormente, dedicou-se uma aula para falar do acesso e dos conhecimentos que os alunos possuíam em relação ao uso da *Internet*. Foram apresentados também, slides com os conceitos de *Web 2.0*, além de exemplos das principais redes sociais, *Facebook*, *YouTube* e *Instagram*, com suas respectivas finalidades de uso. De igual modo, abordou-se o conceito de Hipermissão com exemplos dessa temática no Data Show. Vale ressaltar que, esse momento também foi usado para explicar aos alunos a finalidade dessa pesquisa (a produção do conto hipermidiático).

Em seguida, foram distribuídas cópias do conto “Pinóquio” para que os alunos pudessem ler e relembrar a estrutura do conto. Após a leitura do referido texto, houve uma breve socialização sobre as características do conto. Em seguida, propôs-se aos

alunos a formação de grupo (com 3 ou 4 componentes) para realizarem uma atividade escrita no caderno, assim, foi proposto a cada grupo a produção de um pequeno conto por meio da escrita colaborativa, onde os alunos teriam que produzir uma nova versão da história do “Pinóquio”, de Carlo Collodi.

Após esse momento de produção, fizeram-se algumas correções nas produções escritas dos alunos, dessa forma, alguns grupos puderam refazer e reorganizar as ideias dentro de seus respectivos textos, levando em consideração o que fora exposto acerca do gênero conto e suas características nas aulas anteriores.

Com a produção concluída, deu-se início a terceira etapa dessa pesquisa, dessa forma, os alunos foram levados ao Laboratório de Informática Educativa (LIED) da escola campo, lá foi criado um *e-mail* para a turma, bem como lembrado aos alunos, que assim como eles precisam de um *e-mail* para usar as redes sociais, seria necessário criar um novo *e-mail*, para que eles pudessem ter acesso ao *PowToon*, *software* utilizado para a produção da escrita na *web 2.0*. Em seguida, foi apresentado o site *PowToon* aos alunos, a fim de promover o conhecimento prévio deles acerca desse instrumento de geração de dados, que segundo informações obtidas no site *Wikipédia*, tal ferramenta digital foi criada no ano de 2012 e tem o seguinte conceito:

O Powtoon é um software de animação baseado na Web que permite aos usuários criar apresentações animadas manipulando objetos pré-criados, imagens importadas, fornecendo música e narrações criadas pelo usuário. Powtoon usa um mecanismo Apache Flex para gerar um arquivo XML que pode ser reproduzido no visualizador online do Powtoon, exportado para o YouTube ou baixado como um arquivo MP4.

Segundo informações obtidas no próprio *Powtoon*, no que tange à sua finalidade, voltada para o campo educacional, o *Powtoon* é uma ferramenta que permite aos profissionais de educação e alunos a criação de conteúdos interativos, os quais visam a diversão tanto no momento de produzir, quanto de assistir vídeos na *web*.

Dessa forma, a aula inicial no laboratório também foi usada para lembrar aos alunos que eles iriam produzir um Conto Hipermediático no *Powtoon*, desse modo, foram retomadas algumas características do conto e da hipermídia e assim, o conto

produzido por eles, anteriormente no papel, seria passado para o computador, que com o auxílio da ferramenta *Powtoon*, os alunos iriam dar animação às suas histórias.

Vale ressaltar que, em uma visita prévia ao laboratório observou-se que no LIED haviam vinte computadores, mas somente dez funcionavam, por isso no momento da produção, os alunos permaneceram com seus grupos (com 3 e 4 componentes), para poderem realizar a atividade proposta por essa pesquisa.

Assim, cada equipe deu início a sua produção do Conto Hipermediático no *Powtoon*. Essa etapa ocorreu aproximadamente em 20 dias (nas aulas de Língua Portuguesa), visto que, foi necessário respeitar as limitações de cada equipe com relação ao uso do computador, da ferramenta *Powtoon*, o acesso e a velocidade da *Internet* na escola pesquisada, além do mais, a criação do Conto Hipermediático, envolvia vários detalhes como por exemplo, a escolha das cenas de cada parte da história, os personagens, a digitação do texto, entre outros, que estavam dispostos na referida ferramenta de animação, além do mais, todas essas informações eram novidades para os alunos, pois nenhum deles conhecia essa ferramenta.

Após os alunos criarem seus respectivos Contos Hipermediáticos, fizeram-se as devidas correções no laboratório de informática, assim, cada equipe pôde fazer as alterações necessárias em suas produções textuais, conforme as orientações das pesquisadoras. Nessa etapa, percebeu-se que muitos alunos necessitavam de mais atenção, pois ainda estavam aprendendo a usar o computador, entretanto a falta de prática não foi um empecilho para a realização da atividade, pois mesmo sem prática na área de informática, os alunos conseguiram realizar a atividade proposta devido ao *Powtoon* ser bem dinâmico.

Após a criação do Conto Hipermediático, criou-se um canal no *YouTube* para a turma, com a finalidade de utilizá-lo nas postagens de suas produções. Nesse momento, também foi promovida uma conscientização para que os alunos utilizassem o canal somente para fins pedagógicos, visto que o canal pertencia à toda turma e todos deveriam utilizá-lo respeitando as normas discutidas no laboratório.

Ao final dessa pesquisa de campo, houve uma socialização na sala da TV escola, para que a professora e toda a turma pudesse assistir aos Contos Hipermediáticos que foram produzidos no *Powtoon*. Nesta etapa final, a docente e seus alunos puderam dar suas opiniões acerca da atividade proposta.

Assim, alguns discentes expuseram suas experiências acerca das dificuldades que encontraram ao longo da produção no laboratório e falaram como as superaram,

além disso, os estudantes também mencionaram o que aprenderam com as aulas e o que mais gostaram nessa pesquisa, a qual foi descrita por eles como uma novidade que promoveu aprendizado e aproximação com os colegas.

Vale enfatizar que das 9 produções, 8 foram finalizadas, pois apenas um grupo não finalizou, devido aos participantes não frequentarem as aulas com regularidade.

Diante disso, optou-se pela escolha de 4 (quatro) produções para serem detalhadas na terceira etapa desta pesquisa, denominada por Análise dos Dados, pois observou-se um maior número das características do gênero Conto Hipermidiático nas referidas produções.

Assim, realizou-se uma leitura minuciosa de cada Conto Hipermidiático que foi selecionado neste estudo, os quais foram analisados de acordo com os critérios levantados e descritos no capítulo a seguir.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo, será apresentada a análise dos resultados que foram obtidos ao longo dessa pesquisa-ação que buscou inovações por meio da prática de leitura e escrita na *Web 2.0*, com a proposta da produção do Conto Hipermediático na ferramenta digital *Powtoon*, em uma turma do 6º ano do ensino fundamental de uma Escola Pública, localizada na Cidade de Macapá-AP.

Diante disso, torna-se pertinente lembrar a questão-problema desta pesquisa: De que forma a utilização da *Web 2.0* e a ferramenta digital *Powtoon* podem contribuir com o ensino de Língua Portuguesa no processo da produção do Conto Hipermediático? Tal questionamento será respondido ao longo desta análise dos dados, visto que as produções dos alunos serão apresentadas de forma fragmentada, de acordo com as características do Conto Hipermediático, produzido nesta pesquisa.

4.1 Apresentação dos Critérios da Análise

As principais características do Gênero Textual Conto (Tipologia Narrativa, Enredo, Clímax, Personagens, Tempo, Espaço e Desfecho) de acordo com Gotlib (2006), bem como da Hipermedia (Texto em Formato Digital, Linguagem Hipermediática e Dinâmico) baseado em Santaella (2014) originaram o Conto Hipermediático, elaborado pelas autoras.

Nesse sentido, o Conto Hipermediático (Narrativa em Formato Digital, Enredo com Elementos Hipermediáticos, Clímax, Personagens, Espaço, Tempo, Desfecho, Linguagem Hipermediática, e Escrita Colaborativa) se dá pela junção das características e definições do Gênero Textual Conto e da Hipermedia, sendo o Conto Hipermediático objeto de análise em questão.

Vale ressaltar que, tanto as características do gênero textual conto, quanto as da Hipermedia foram apresentadas em sala de aula durante a pesquisa-ação. Desse modo, propôs-se aos alunos/produtores a criação do Conto Hipermediático a partir da história “Pinóquio”, (que também foi abordada em sala de aula num momento anterior ao da produção digital) assim, cada grupo de alunos iria fazer uma produção digital de uma nova versão da história do personagem Pinóquio, ficando livre para criar enredos, cenários e personagens conforme o desejo de cada equipe.

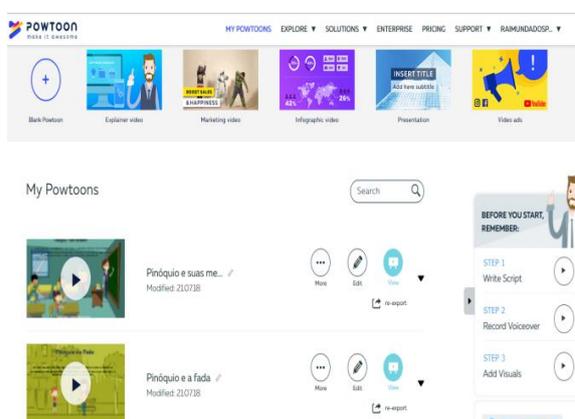
Os alunos/produtores elaboraram nove produções, entretanto como já exposto, foram escolhidas para serem analisadas quatro produções, pois além de cumprirem as características do Conto Hipermediático, os alunos/produtores apresentaram suas Narrativas em Formato Digital de forma organizada. Os Contos Hipermediáticos: À procura de Pinóquio tem duração de (01min e 14s), Pinóquio e o urso (01min e 01s), Pinóquio, o menino sonhador (01min e 05s), e Pinóquio, o menino órfão (01min e 34s), os quais estão em anexo em mídia e também podem ser consultados no canal RPS 612 no *YouTube*.

4.2 Narrativa em Formato Digital

A característica da Narrativa em Formato Digital foi utilizada desde o início da produção dos Contos Hipermediáticos pelos alunos/produtores na ferramenta digital *Powtoon*, sendo construídas a partir de palavras e imagens, bem como na finalização destes, pois os alunos criaram um canal da turma no *YouTube* e postaram seus Contos Hipermediáticos. A Narrativa em Formato Digital poderá ser lida apenas em *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, computadores, entre outros recursos.

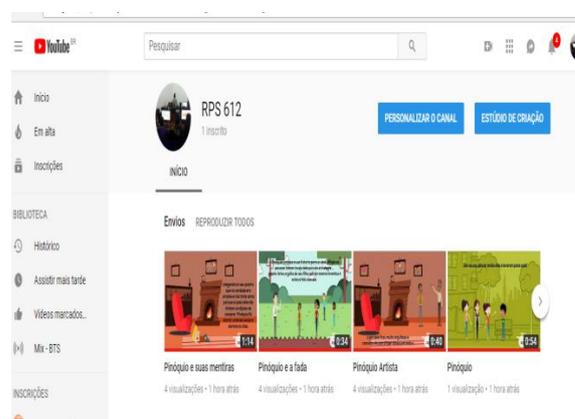
Nesse contexto, a caracterização da Narrativa em Formato Digital se deu a partir da Tipologia Narrativa que de acordo com Gotlib (2006) nada mais é que a elaboração dos fatos por meio de palavras e imagens. Assim, nas figuras 01 e 02, temos exemplos da Narrativa em Formato Digital:

Figura 01: Powtoon



Fonte: <https://www.powtoon.com/my-powtoons/>

Figura 02: YouTube



Fonte

:<https://www.youtube.com/channel/UCzA47GgeYMnrWL8O1bzrdKg>

4.3 Enredo com Elementos Hipermediáticos

Partindo para a análise dos elementos que compõem a narrativa dos Contos Hipermediáticos desta pesquisa, apresenta-se, a seguir, parte dos enredos das produções de cada equipe. Nessa perspectiva, os enredos dos Contos Hipermediáticos são dinâmicos, pois possuem elementos visuais e ganham vida devido a utilização das imagens disponibilizadas pelo *Powtoon*, que são representadas pelo cenário, pelos personagens e outros elementos que dão sentido e encadeiam os fatos ao longo das histórias.

Dessa forma, Gotlib (2006) define o enredo de uma narrativa como a sistematização dos fatos em conformidade com os acontecimentos da história narrada. Assim, apresentam-se exemplos de partes dos enredos de cada Conto Hipermediático analisado, os quais podem ser observados na figura 03 do Grupo A: À procura de Pinóquio, representada em (0:14s), figura 04 do Grupo B: Pinóquio e o urso, representada em (0:14s) figura 05 do Grupo C: Pinóquio, o menino sonhador, representada em (0:30s) e figura 06 do Grupo D: Pinóquio, o menino órfão representado em (0:11s), disponíveis abaixo:

Figura 03: Recorte - À procura de Pinóquio



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-9nO92t7kY>

Figura 04: Recorte - Pinóquio e o urso



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=L5y824v_X80

Figura 05: Recorte - Pinóquio, o menino sonhador



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=uqUcZMGCUb8>

Figura 06: Recorte - Pinóquio, o menino órfão



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q31F42EXg1A>

4.4 Clímax

O Clímax, que segundo Gotlib (2006) consiste no momento decisivo do enredo, no qual o conflito atinge seu ponto máximo. Esse elemento surge no momento de maior tensão de todas as narrativas analisadas, pois a ação dos personagens, bem como, as linguagens verbais e visuais presentes nas produções transmitem ao leitor o ponto mais alto da trama, onde os personagens encontram-se em um momento delicado e não é possível saber qual será o desfecho da história.

Dessa forma, apresentam-se exemplos de parte do Clímax de cada conto hipermediático analisado, os quais podem ser observados na figura 07 do grupo A: À procura de Pinóquio, representada em (0:31s), figura 08 do grupo B: Pinóquio e o urso, representada em (0:28s), figura 09 do grupo C: Pinóquio, o menino sonhador, representada em (0:23s), figura 10 do grupo D: Pinóquio, o menino órfão, representada em (01min), disponíveis abaixo:

Figura 07: Recorte - À procura de Pinóquio



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-9nO92t7kY>

Figura 08: Recorte - Pinóquio e o urso



Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=L5y824v_X80

Figura 09: Recorte - Pinóquio, o menino sonhador



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=uqUcZMGCUb8>

Figura 10: Recorte - Pinóquio, o menino órfão



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q31F42EXg1A>

4.5 Personagens/Espaço/Tempo

Os grupos A, B, C e D fizeram o uso dos Personagens/Espaço/Tempo Cronológico, como é possível observar na figura 11 do grupo A: À procura de Pinóquio, representada em (0:01s) na figura 12 do grupo B: Pinóquio e o urso, representada em (0:01s) na figura 13 do grupo C: Pinóquio, o menino sonhador, representada em (0:01s) e na figura 14 do grupo D: Pinóquio, o menino órfão, representada em (0:05s), vide anexo em mídia e no canal RPS612 no *YouTube*. Conforme Gotlib (2006), os

Personagens são seres fictícios que participam da narrativa, o Espaço é o lugar onde a narrativa acontece, e o Tempo Cronológico é linear, segue uma sequência de início, meio e fim.

Tendo em vista os recursos que a Hipermídia oferece, percebe-se que a apresentação dos personagens (dispostos no *Powtoon*) propriamente dita é feita por meio da Linguagem Hipermidiática, que segundo Santaella (2014) é feita principalmente por meio de imagens (além de outros recursos). Assim, cada personagem apresentado nos referidos Contos Hipermidiáticos ganha uma pequena animação nas narrativas, pois possuem movimento, o que torna o Conto Hipermidiático dinâmico e atrativo, tanto para quem o produz, quanto para quem o vai assistir. Desse modo, apresentam-se as figuras a seguir, vale ressaltar, que os nomes dos alunos/produtores foram desfocados em virtude do sigilo:

Figura 11: Recorte - À procura de Pinóquio



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-9nO92t7kY>

Figura 12: Recorte - Pinóquio e o urso



Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=L5y824v_X80

Figura 13: Recorte - Pinóquio, o menino sonhador



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=uqUcZMGCUb8>

Figura 14: Recorte - Pinóquio, o menino órfão



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q31F42EXg1A>

4.6 Desfecho

Sobre os desfechos dos Contos Hipermediáticos, o final das histórias além de serem representadas pelo texto escrito no formato digital, são representados pelas imagens, as quais mostram os personagens felizes, uma vez que, o problema (de cada conto) foi resolvido. Nessa perspectiva, Gotlib (2006) define o desfecho como a resolução do conflito exposto na narrativa.

Desse modo, apresentam-se as imagens abaixo com exemplo dos desfechos de cada Conto Hipermediático analisado ao longo desse trabalho, que podem ser observados nas figuras: 15 do Grupo A: À procura de Pinóquio, representada em (01min e 02s), figura 16 do Grupo B: Pinóquio e o urso, representada em (0:52s), figura 17 do grupo C: Pinóquio, o menino sonhador, representada em (0:54s) e figura 18 do grupo D: Pinóquio, o menino órfão, representada em (01min e 24s), dos respectivos contos.

Figura 15: Recorte - À procura de Pinóquio



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-9nO92t7kY>

Figura 16: Recorte - Pinóquio e o urso



Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=L5y824v_X80

Figura 17: Recorte - Pinóquio, o menino sonhador



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=uqUcZMGCUb8>

Figura 18: Recorte – Pinóquio, o menino órfão



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q31F42EXg1A>

Diante do exposto, nota-se que cada grupo conseguiu, de forma produtiva finalizar suas respectivas histórias, pois além de usarem recursos linguísticos que encaminham seus contos para o fim (como o uso da expressão: foram felizes para sempre, ou da palavra FIM, por exemplo), os alunos usaram os recursos da Hipermídia que conforme Santaella (2014) envolve o uso da linguagem verbal e não verbal, utilização de imagens, som, cores, a presença da dinamicidade, entre outros e todas essas características hipermidiáticas estão disponíveis na ferramenta *Powtoon* para que o aluno/usuário crie sua produção da maneira que desejar.

4.7 Linguagem Hipermediática

A Linguagem Hipermediática, que segundo Santaella (2014), emerge a partir da união da estrutura hipertextual com a multimídia, ocorre em todas as narrativas analisadas, os alunos/produtores fazem o uso da linguagem visual, do discurso verbal, movimentos, animação e cores, para expor os acontecimentos das histórias. Assim, é possível perceber que em todos os momentos do enredo a linguagem hipermediática encontra-se presente, por meio da associação dos textos com as múltiplas mídias.

Diante disso, destacam-se alguns exemplos da Linguagem Hipermediática existentes nas produções em análise, que podem ser observados na figura 19 do grupo A: À procura de Pinóquio, representada em (0:52s), figura 20 do grupo B: Pinóquio e o urso, representada em (0:32s), figura 21 do grupo C: Pinóquio, o menino sonhador, representada em (0:11s), figura 22 do grupo D: Pinóquio, o menino órfão, representada em (0:51s), disponíveis abaixo:

Figura 19: Recorte - À procura de Pinóquio



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-9nO92t7kY>

Figura 20: Recorte - Pinóquio e o urso



Fonte:

https://www.youtube.com/watch?v=L5y824v_X80

Figura 21: Recorte - Pinóquio, o menino sonhador



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=uqUcZMGcUb8>

Figura 22: Recorte - Pinóquio, o menino órfão



Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q31F42EXg1A>

4.8 Escrita Colaborativa

A última característica analisada foi a Escrita Colaborativa, que segundo Pinheiro (2011) é uma construção de trabalhos coletivos a partir de trabalhos individuais com a interação entre os sujeitos participantes do grupo. Os grupos A, B, C e D utilizaram a Escrita Colaborativa, como exemplo tem-se as imagens do arquivo pessoal das autoras durante a produção dos Contos Hipermediáticos feitos pelos grupos de alunos/produtores na ferramenta digital *Powtoon*. A Escrita Colaborativa ocorre quando os alunos/produtores participam de um processo criativo em caráter coletivo.

Figura 23: Escrita Colaborativa



Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Figura 24: Escrita Colaborativa



Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Figura 25: Escrita Colaborativa



Fonte: Arquivo pessoal das autoras

Figura 26: Escrita Colaborativa



Fonte: Arquivo pessoal das autoras

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto, esta pesquisa desenvolveu-se com o objetivo de analisar a prática de leitura e escrita do gênero Conto Hipermediático produzido com o auxílio da ferramenta *Powtoon*, realizado por alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma Escola Estadual localizada na Cidade de Macapá-AP. Para isso, propomos a produção do Conto Hipermediático baseado no conto “Pinóquio” de Carlo Collodi. Após as produções, realizamos a análise de quatro dos nove Contos Hipermediáticos produzidos pelos alunos/produtores, pois observamos maior evidência dos elementos de análise.

Embora todos os Contos Hipermediáticos fossem baseados no conto “Pinóquio”, a análise foi realizada nas produções que apresentaram um maior número das características do referido gênero. Após a realização desse estudo, pode-se observar que a proposição da produção do Conto Hipermediático com o auxílio da ferramenta digital *Powtoon* ocorreu de forma positiva, pois os alunos/produtores participaram do processo de aprendizagem sempre com atenção, interesse e vontade de compreender o que estava sendo explicado, o que favoreceu com o êxito na construção dos Contos Hipermediáticos.

As produções evidenciam que os alunos se apropriaram dos elementos constitutivos do Gênero Conto Hipermediático (Narrativa em Formato Digital, Enredo com Elementos Hipermediáticos, Clímax, Personagens, Espaço, Tempo Cronológico, Desfecho, Linguagem Hipermediática e Escrita Colaborativa), dessa forma, mesmo que as produções tenham sido no ambiente virtual, os alunos/produtores não fugiram da estrutura do gênero proposto.

Pode-se dizer que a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) desenvolvida por Vygotsky (1998) contribuiu significativamente para os resultados da pesquisa, pois o indivíduo aprende através da interação com o meio em que estava inserido, e com a ajuda de um instrutor. Assim, os alunos/produtores desenvolveram o Conto Hipermediático no *Powtoon* a partir da interação com os colegas de grupo, e com o auxílio das pesquisadoras. As pesquisadoras colaboraram com os alunos durante o manuseio da ferramenta digital *Powtoon*, pois os insumos principais foram ensinados, e os alunos descobriram outros elementos para a composição dos seus respectivos contos.

Nesse contexto, a Escrita Colaborativa presente na caracterização do Conto Hipermidiático se destacou, pois favoreceu a formação de laços de amizade entre os alunos/produtores, haja vista que, tais estudantes eram novatos na instituição de ensino, além disso, o referido recurso de escrita estimulou a imaginação e criatividade dos alunos durante a composição dos Contos Hipermidiáticos, uma vez que, temáticas como: adoção, sonhos, amizade e aventura fizeram parte dos enredos criados pelos alunos.

Diante disso, a produção da atividade proposta por essa pesquisa foi possível devido a escola (campo) contar com um laboratório de informática equipado e com acesso à *Internet*, porém, apesar do número de computadores ser inferior a quantidade de alunos, buscou-se adequar a referida atividade à realidade da instituição.

Os resultados desta pesquisa mostram o quanto a inclusão digital proporciona aulas dinâmicas e motivadoras, deixando evidente as contribuições que os recursos digitais levam às aulas, quando bem utilizados. Dessa maneira, o docente deve estar aberto a buscar e receber novos conhecimentos, para instigar os alunos com conteúdo atrativo, que favoreça a aprendizagem destes, sendo essa, uma ação em conjunto, (entre professor e aluno) no processo de ensino e aprendizagem através do meio digital.

Embora os resultados sejam satisfatórios, existem desafios a serem vencidos, a desmotivação e capacitação dos professores que conforme Barbosa e Rojo (2015) os docentes não possuem formação que os preparem para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), pois o uso da tecnologia em sala de aula ainda é instrumental (apenas em aulas expositivas) e não viabiliza a inserção das TDIC. Assim, a deficiência na formação profissional faz com que muitos docentes desenvolvam resistência em utilizar os recursos tecnológicos como ferramenta didática nas aulas tradicionais, como as aulas de Língua Portuguesa por exemplo.

Diante do que já foi apresentado, confirma-se a hipótese inicial dessa pesquisa, a utilização da *Web 2.0* como ferramenta de ensino de Língua Portuguesa é possível e eficaz, pois se trata de um recurso dinâmico e colaborativo para auxiliar o professor a instigar os alunos, no que diz respeito às novas práticas de leitura e escrita, nas aulas de Língua Portuguesa.

Desse modo, vale ressaltar que, tal recurso tecnológico está presente, mesmo que de forma indireta, na vida cotidiana dos alunos e desperta o interesse e a

participação destes, pois, além de proporcionar aulas mais significativas e dinâmicas, as tecnologias digitais, no campo educacional, também facilitam a problematização dos conteúdos abordados na sala de aula e na sociedade moderna.

Assim, esta pesquisa poderá auxiliar estudos futuros na área da educação e dos recursos digitais, os quais poderão abordar sobre a relevância da inserção dos pesquisadores na comunidade escolar, para incentivar e dar maior suporte informativo aos professores e demais profissionais da educação, bem como mostrar que é possível efetivar o uso das TDIC no contexto educacional, nas diversas disciplinas escolares, principalmente nas aulas de Língua Portuguesa.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, V. T; BARCO, F, L, M; FICHTNER, M, P; RÊGO, Z. L. G. P. **Era uma vez ... na escola: formando educadores para formar leitores.** 4ª ed. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2001.
- ALMEIDA, M; SILVA, M. Currículo, Tecnologia e Cultura Digital: Espaços e Tempos de Web Currículo. **Revista e-Curriculum** (PUCSP). v. 7, p. 1-19, 2011.
Disponível em:
<<http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/5676/4002/>>. Acesso em: 05 de jul. 2018
- ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar.** 18ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.
- BAKHTIN, M: **Estética da criação verbal.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARBOSA, J. P; ROJO, R. H. R. **Multiletramentos e currículo-ensino integral-SEE-SP Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** Texto escrito para CEFA/SEE-SP. Circulação restrita, 2014.
- BARTON, D. **Linguagem online: textos e práticas digitais.** 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa: Ensino de primeira à quarta série.** Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1997. pp.1-92.
- _____. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Portuguesa.** Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998. pp.1-107.
- _____. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- COELHO, L; PISONI, S. Vygotsky: sua teoria e a influência na educação. **Revista e-Ped –Facos / Cnec Osório.** vol. 2. nº 1. Ago-2012. Disponível em:
<http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/e-ped/agosto_2012/pdf/vygotsky_-_sua_teorica_e_a_influencia_na_educacao.pdf>. Acesso em: 19 fev. de 2018.
- COSSON, R. **Letramento Literário: teoria e prática.** São Paulo: Contexto, 2006.
- DUDENEY, G. HOCKLY, N. PEGRUM, M. **Letramentos Digitais.** 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- GOTLIB, N. B. **Teoria do conto.** 11ª ed. São Paulo: Ática. 2006.

Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/aguinaldodocarmo3/30890030-nadiabattellagotlibteoriadoconto-1>>. Acesso em: 05 de jul. 2018.

KLEIMAN, A, B. **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1995.

KOCH, Ingedore, V; VANDA, M. E. **Ler e escrever, estratégias de produção textual**. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. Ingedore Villaça, VANDA, M. E. **Ler e compreender os sentidos do texto**. 3ª ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2011.

LÉVY, P. Tradução de Carlos Irineu da Costa. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LORENZI, G. C. C; PÁDUA, T. R. W. **Blog nos anos iniciais do fundamental I: A reconstrução de sentido de um clássico infantil**. In: ROJO, R, H, R; MOURA, E. (Org). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

LÜDKE, M, ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação**: Abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MATTAR, J. **Tutorial e Interação em Educação a Distância**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

_____. J. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MARCUSCHI, L. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

NASCIMENTO, D. M. **Metodologia do trabalho científico**: Teoria e prática. 2ª ed. Belo Horizonte: Fórum, 2008.

OLIVEIRA, M, K. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2010.

PINHEIRO, Petrilson Alan: A escrita colaborativa por meio do uso de ferramentas digitais: ressignificando a produção textual no contexto escolar. **Calidoscópico**. Vol. 9, n. 3, p. 226-239, 2011. Disponível em: <revistas.unisinos.br/index.php/calidoscópico/article/view/cld.2011.93.07/557>. Acesso em: 21 de set.2018.

REZENDE, F; COLA, C. **Hipermídia na Educação**: Flexibilidade Cognitiva, Interdisciplinaridade e Complexidade. Belo Horizonte, 2004.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SANTAELLA, L. **Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia**. São Paulo: Bakhtiniana, 2014. p. 206-216.

Disponível em: <www.scielo.br/pdf/bak/v9n2/a13v9n2.pdf>. Acesso em: 07 de jul. 2018.

SILVA, E. T. (coord). 1 ed. **A Leitura nos Oceanos da Internet**. São Paulo: Cortez, 2003. SILVA, R. M. **O facebook como recurso midiático impulsionando a aprendizagem da Língua Portuguesa**. MPMGOA, João Pessoa. 2013.

Disponível em: <www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/mpgoa/article/download/16300/9735>. Acesso em: 07 de jul. 2018.

SOARES, M. **Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura**. Educ. Soc. Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 03 de jul. 2018

_____. M. **Letramento: Um tema em três gêneros**. 3ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

XAVIER, A. C. Letramento Digital: impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. **Calidoscópio** Vol. 9, n. 1, p. 3-14, jan/abr 2011.

Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/viewFile/748/149>>. Acesso em: 03 de jul. 2018.

WIKIPEDIA. **Powtoon**. Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Powtoon>>. Acesso em 23 de jul. 2018.

ANEXO

ANEXO A- DVD com os oito Contos Hipermediáticos feitos pelos alunos

Conto Hipermediático 1: À procura de Pinóquio

Conto Hipermediático 2: Pinóquio e o urso

Conto Hipermediático 3: Pinóquio, o menino sonhador

Conto Hipermediático 4: Pinóquio, o menino órfão

Conto Hipermediático 5: Pinóquio e a fada

Conto Hipermediático 6: Pinóquio e suas mentiras

Conto Hipermediático 7: Pinóquio

Conto Hipermediático 8: Pinóquio artista