

BIBLIOTECA ESCOLAR: ESPAÇO DE PESQUISA E PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO COM A UTILIZAÇÃO DE HQs E NARRATIVAS DIGITAIS

SCHOOL LIBRARY: SPACE FOR RESEARCH AND PRODUCTION OF DIDACTIC MATERIAL WITH THE USE OF HQs AND DIGITAL NARRATIVES

- **Nilmar Silva da Fonsêca** (UFAL - Universidade Federal de Alagoas (nilmar-fonseca@hotmail.com)
 - **Eliane da Silva Nicácio** (UFAL - Universidade Federal de Alagoas - esn66@live.com)
- **Ivan Ferreira Cavalcante** (UFAL - Universidade Federal de Alagoas - ivanmarines@outlook.com)
 - **Madileide de Oliveira Duarte** (UFAL - Universidade Federal de Alagoas - madeleideduarte@gmail.com)

Resumo:

Uma biblioteca escolar é um espaço por excelência de pesquisa, seja em seu acervo físico, seja em seu laboratório de informática para pesquisas virtuais, assim como, entretenimento, informações locais, nacionais, mundiais. O professor, usuário dessa biblioteca, ele tem neste espaço de pesquisa múltiplas possibilidades de integrar materiais de consulta para o planejamento de suas aulas, assim como, produção de materiais que favoreçam suas estratégias didáticas. É sabido que as histórias em quadrinhos fazem parte da vida humana em diferentes culturas, desde os primórdios da humanidade. A utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula resulta no planejamento docente com variadas possibilidades para aprendizagem dos alunos. A biblioteca escolar da Escola Estadual Humberto Mendes, locus desta pesquisa, tem um variado acervo disponível, inclusive, de histórias em quadrinhos. Na era digital, a comunicação tem se tornado altamente cibernética e interativa, necessitando que o professor crie meios que possam fazer os educandos interagir na busca e na construção do conhecimento. Com a construção coletiva de saberes no hipertexto presente na rede mundial, narrar contos, histórias e criar HQs facilitam o processo de ensino aprendizagem. As narrativas digitais podem ser construídas de forma individual ou coletiva, dando assim uma contribuição para a formação dos saberes. Na expectativa de impulsionar a frequência à biblioteca escolar, como também o interesse para a leitura e escrita, surgiu a ideia de apresentar narrativas digitais como estratégia de multiletramento e estímulo ao hábito de ler e pesquisar dentro do acervo literário, com motivação e orientação específica para a produção de narrativas digitais, trabalhos para serem desenvolvidos e apresentados na escola. O procedimento foi: material didático (caderno, caneta, lápis etc.), computadores e smartphones. Dentre demais estudos, as pesquisas de Almeida; Valente, (2012), Galvão (2005), de Bruner (1990) foram relevante embasamento teórico.

Palavras-chave: Narrativa Digital. Multiletramento. Histórias em Quadrinhos. Biblioteca Escolar.

Abstract:

A school library is a space for research excellence, be it in its physical collection, or in its computer laboratory for virtual research, as well as entertainment, local, national and world information. The teacher, user of this library, has in this space of research multiple

possibilities of integrating materials of consultation for the planning of his classes, as well as, production of materials that favor his didactic strategies. It is well known that comics are part of human life in different cultures, from the beginnings of mankind. The use of comics in the classroom results in the planning of teaching with varied possibilities for students' learning. The school library of the Humberto Mendes State School, locus of this research, has a varied collection available, including, comics. In the digital age, communication has become highly cybernetic and interactive, requiring the teacher to create means that can make learners interact in the search and construction of knowledge. With the collective construction of knowledge in the hypertext present in the world network, narrating stories, stories and creating HQs facilitate the process of teaching learning. Digital narratives can be constructed individually or collectively, thus contributing to the formation of knowledge. In the expectation of boosting the frequency of the school library, as well as the interest for reading and writing, the idea arose of presenting digital narratives as a multilevel strategy and stimulating the habit of reading and researching within the literary collection, with specific motivation and orientation for the production of digital narratives, works to be developed and presented at the school. The procedure was: didactic material (notebook, pen, pencil etc.), computers and smartphones. Among other studies, the researches of Almeida; Valente, (2012), Galvão (2005), by Bruner (1990) were relevant theoretical background.

Keywords: Digital Narrative. Multiletrament. Comics. Library

1. Introdução

Narrativas digitais são formas de entretenimento que podem servir como porta de entrada para o gosto pela leitura, uma vez que possibilitam acesso a uma variedade de conteúdos apresentados em todos os tipos de textos e gêneros. Todos estes tipos de textos, principalmente os menores, a exemplo dos quadrinhos de leituras multimodais, permitem criação de uma variada produção de narrativas digitais.

O leitor interessado no assunto consegue fazer um quadro mental. Enquanto ler vai organizando mentalmente uma sequência a partir do texto literário, daí, com orientação, esquematiza uma narrativa que transformará em digital.

Cada narrativa digital, ao ser apresentada para um possível leitor, instiga o prazer da leitura e agrega a facilidade de criação de um quadro mental de todo o contexto. Daí, com orientação de como desenvolver uma sequência didática, o leitor consegue organizar sua própria narrativa que com auxílio dos recursos tecnológicos, logo transforma a narrativa em vídeo.

A biblioteca escolar dispõe de um vasto acervo que possibilita inúmeras descobertas literárias e espaço adequado para tal prática, que conciliada ao currículo, favorece ampliação de vasto conhecimento. Através da proposta de criação e produção de narrativas digitais com histórias em quadrinhos (HQs) o interesse do público escolar, principalmente, poderá ser ampliado nos mais variados gostos e ações criativas. Neste sentido, os quadrinhos têm despertado interesse de um público de longa data e, de muitos estudantes que preferem este tipo de literatura, pois segundo eles é uma “forma agradável de contar histórias”. Silva (2013, *online*) diz que “As HQs são o amadurecimento da linguagem,

combinado a arte da escrita e também a do desenho. Por isso, antes de dizer se uma *graphic novel* é ou não literatura, o melhor a se fazer é LER”.

Isto posto, o objetivo desta pesquisa é apresentar narrativas digitais como estratégia de multiletramento e estímulo ao hábito de ler e pesquisar dentro do acervo literário de uma biblioteca escolar, com motivação e orientação específica para a produção de narrativas digitais, trabalhos para serem desenvolvidos e apresentados na escola. Tal estratégia visa despertar o amplo interesse ao prazer da leitura do acervo disponível na biblioteca escolar, tendo na tecnologia um forte componente de ação no processo de aprendizado.

2. Narrativas Digitais: conceitos e perspectivas

Narrativas digitais são formas diferenciadas de contar histórias, as quais se apresentam em formatos atrativos com oportunidade de interatividade. As narrativas digitais constituem importante atividade, cuja análise e compreensão partem do entendimento do processo narrativo, que podem ser implementadas com sucesso nas bibliotecas escolares.

No cotidiano da educação não se observa, facilmente, as narrativas digitais como atividades para incluir no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Galvão (2005), a atividade de contar histórias não é nova e, as narrativas digitais constituem uma forma de entretenimento com outro modo de contar histórias. Um recurso diferenciado de acesso a contação.

Contar histórias remonta à era antiga e pode ser considerada como uma das primeiras formas de entretenimento. Diversos autores fazem distinção entre história e narrativa. Pode-se dizer que o fenômeno em si constitui a história, enquanto o método que a descreve e a investiga se concretiza em uma narrativa (GALVÃO, 2005).

Como forma de contar histórias, o contador usa a narrativa para fazer sentido do mundo e da sua experiência em junção, exposição, argumentação e descrição, forma construtiva para descrever uma sequência de eventos. Dentre diversas áreas do conhecimento, inclusive na educação, a narrativa tem sido um recurso bastante explorado nos últimos tempos. Uma prática comum é contar histórias, que conforme Galvão e Adas (2011), um lema dos bons comunicólogos e está sendo cada vez mais incentivado nesse mundo poluído de informação, além da grande variedade de outros meios de contar histórias, e também, além do oral ou escrito, tornando-as cada vez mais interessantes e convincentes.

O objeto, narrativas e vicissitudes humanas Bruner (1990) e o próprio ato de narrar tem valor educacional intrínseco uma vez que organizar a experiência em forma de narrativa serve para interpretar melhor o que se passou ajudando a promover uma nova forma de contar. As narrativas são construídas a partir de um conjunto de pontos de vista pessoais, algo interessante, assim pode existir diversas versões da mesma história ou de uma experiência, no caso neste trabalho as histórias em quadrinhos são à base do estudo.

A produção de uma narrativa envolve o saber, a identidade das pessoas sobre como constroem o conhecimento do mundo ao seu redor, compreensão de si mesmo e a interlocução com outras pessoas. Nessa perspectiva, as narrativas produzidas na forma oral

hipermidiática têm potencial, como afirma Galvão (2005), podendo ser utilizadas tanto na investigação do conhecimento que as pessoas expressam quanto para auxiliar processos de construção de saberes. Tal atividade é comumente posta em prática no meio profissional, mais um ponto que assegura a eficácia da estratégia com narrativas digitais no contexto escolar é a perspectiva da obtenção de resultados mais adiante.

Utilizando o *PowerPoint* o narrador dispõe de ferramentas que enriquecem cada parte da narrativa, permitindo que através de *slides* a história seja contada. Com tais recursos à medida que cada *slide* vai se desenvolvendo, a sequência lógica vai se constituindo.

Vídeos são para contar, recontar e divertir. Os interessados por este gênero assistem a diversos vídeos na *internet*, para na sequência, lembrar em detalhes algumas imagens, cenários, personagens, enredo, desfecho e trilha sonora. Os vídeos são uma maneira de registrar histórias imaginadas ou vividas, podem ser produzidos para ser vistos por poucas ou por milhões de pessoas na *internet* ou televisão (ROJO; MOURA, 2012, p. 60).

De acordo com pesquisa de Galvão (2005), no contexto escolar, não se observa narrativas digitais inclusas no processo de ensino-aprendizagem. Atividade de contar histórias não é uma prática nova, é um tipo antigo de entretenimento. Um passo importante é que nas escolas brasileiras, os recursos tecnológicos estão a cada dia mais presente em seu cotidiano, inclusive, muitas escolas dispõem de computadores ou tem laboratório de informática, e ainda há bibliotecas com computadores com internet, acessíveis para os estudantes.

O domínio das TDIC não se constitui como pré-requisito para a produção de narrativas, e que cabe aos agentes de formação prover condições para que os alunos possam desenvolver os diferentes letramentos digitais, de modo que eles tenham autonomia suficiente para exercer a autoria com o uso de linguagens midiáticas em práticas multimodais ou hipermodais. Com o potencial destes alunos-leitores, facilmente tal atividade é posta em prática com as HQs, como estilo de leitura que chama a atenção.

Dentre as diversas obras parte do acervo de uma biblioteca escolar *O mercador de Veneza*, de William Shakespeare, em quadrinhos, chama especialmente Atenção do público infanto-juvenil. Trata-se de uma obra com história convidativa, com trama que mexe com o raciocínio lógico do leitor uma vez que se envolver com os personagens contextualizando tudo, daí o leitor reflete na busca para conseguir destrinchar a conclusão do problema.

Este tipo de história é agradável, pois permite que seja feita um quadro mental e ao mesmo tempo monta uma sequência didática da narrativa. Assim, o leitor se sente motivado a recriar a história, que com toque pessoal e orientação pode criar uma narrativa digital fabulosa. Após ler as histórias em quadrinhos, já vai fazendo uma lista de novas leituras, pois com tal experiência vai buscando construir maior quantidade de leituras com planos de criar narrativas digitais. A referida prática de letramento, ou seja, de multiletramento, pode ser trabalhada de modo interdisciplinar e multimodal visto que abrange qualquer conteúdo objetivando sempre o ensino-aprendizagem.

A referida prática de multiletramento parte do estímulo a leitura como ressignificação do espaço da biblioteca escolar, utilizando as histórias em quadrinhos com o apoio da tecnologia.

3. Multiletramento com histórias em quadrinhos e narrativas digitais

3.1 Histórias em Quadrinhos

A habilidade de contar histórias utilizando ilustrações é cada vez mais presente na contemporaneidade. No cinema e na televisão, esta forma de arte é presença constante, bem mais aprimorada e que já faz parte do dia a dia, como cultura de massa, presente também nos livros, revistas, internet e em tantos outros veículos de entretenimento. Segundo Santaella (2013):

Embora tenha existido e ainda continue a existir a oralidade na literatura, não há dúvida de que, do século XV ao XX, o livro impresso em papel e a literatura formavam um par perfeito. Turbulências nesse casamento começaram a surgir com a emergência desse personagem que apareceu para embaralhar todas as cartas da cultura: o computador, trazendo com ele o reinado do universo digital (SANTAELLA 2013, p. 189).

De certa forma, esta prática de representar, seja um recorte do cotidiano ou até as aventuras de heróis que salvam o mundo, através de sequências de desenhos é bem antiga e povoa o imaginário humano desde os primeiros registros na pré-história com as pinturas rupestres.

Segundo Gaiarsa (1970, p. 115):

Os acadêmicos dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas [...] que foram à primeira história em quadrinhos que já se fez, era um, ensaio de controlar magicamente o mundo". Ora... estes desenhos controlavam... a realidade e eram mágicos – sem mais (GAIARSA 1970, p. 115).

Assim, pensar em narrativas por meio de sequência de desenhos é voltar no tempo para as memórias de infância. Lugar cativo daquelas sensações prazerosas de folhear os livros didáticos em busca de tirinhas ou ilustrações afins, como também o costume de ler e colecionar HQs. Não obstante, as condições de acesso às HQs podiam não ser tão favoráveis em alguns casos, sempre era possível ter contato com o gênero por meio de um amigo, nos livros escolares ou pela televisão. Mas é inquestionável que a nona arte, como também é conhecido o gibi, fez parte da vida de toda criança em idade escolar.

A origem da palavra “comics” vem do inglês e significa “engraçado”. Denominação bem coerente com os primeiros quadrinhos que sempre abordavam histórias hilárias. Com o lançamento de “O menino amarelo” ou “Yellowkid” (1895), por Richard Fenton Outcault – uma das primeiras HQs lançada nos Estados Unidos, o gênero narrativo começou a ganhar status e depois de muitas transformações evoluiu para as características que perduram até hoje.

De acordo com o Programa de Intervenção Pedagógica de Curvelo, Minas Gerais (apud SANTOS; DUARTE 2017, p. 3) têm como características:

(1) as *Unidades Narrativas*, cujos desenhos vêm delimitados por linhas retas formando os quadros que constituem as unidades narrativas mínimas; (2) a *Voz do Narrador* manifestada por meio de legendas, ou seja, informações transmitidas ao leitor através do narrador da história com o objetivo de auxiliá-lo dando orientações sobre fatos ocorridos, lugares, tempo etc. com o intuito de ampliar a

capacidade de entendimento do texto e das imagens por parte do leitor; (3) *Indicadores de Ação*, que são recursos visuais utilizados pelos autores para dar ideia de movimento, dando ritmo as cenas e vida aos personagens; (4) *Onomatopeia*, que é uma figura de linguagem na qual se reproduz um som com algum fonema ou palavra, ruídos, gritos, animais, meios de transporte, sons da natureza como, por exemplo: Clap! Clap! (palmas), Crash! (batida), Nhec! (rangido), Splash! Tchibum! (mergulho), Zzz! (zumbido ou alguém dormindo)etc.; e as (5) *Interjeições*, que são palavras que expressam sentimentos, emoções, sensações, estados emocionais etc. costumam aparecer sempre acompanhadas do sinal de exclamação, como por exemplo: Viva! (felicidade), Ai! Ui! (dor), Coragem! Eia! (animação), Arre! Irra! (impaciência), Ó!, Olá!, Alô!, Psiu!, Psit!, (apelo ou chamamento), entre outras.

Sem dúvidas que a HQ, com suas histórias narradas através de imagens desenhadas com relação de complementaridade com o texto, representa um meio de comunicação eficiente e atrativo. Verifica-se uma interação com os fatos e acontecimentos locais, cotidianos, como também, em escala global, evidenciando as íntimas possibilidades de uso tanto relacionadas ao mundo real e o imaginário, a fala e a escrita, a emoção e a descrição, e em especial, pelo gosto da leitura.

3.2 Multiletramento

O multiletramento aponta para dois tipos importantes, de multiplicidade, presentes no meio social, conforme Rojo e Mouro (2012):

Diferentemente do conceito de **letramentos (múltiplos)**, que não faz senão apontar para a multiplicidade e variedade das práticas letradas, valorizadas ou não nas sociedades em geral, o conceito de **multiletramentos** – é bom enfatizar – aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica (ROJO; MOURA, 2012, p. 13). GRIFOS DO AUTOR.

Para o entendimento sobre multiletramento cultural Rojo e Moura (2012) prossegue explicando numa observação apurada que é preciso refletir sobre o que está em volta nas produções que são culturais letradas circulando no contexto social como um conjunto de textos híbridos de diferentes letramentos das classes dominantes, de diferentes campos (sejam os ditos populares, de massa/erudito) híbridos caracterizados por escolhas pessoais e políticas e de hibridização de produções diferentes (o mecanismo dicotômico multi+culturalismo – cultura erudita/popular e a central/marginal canônica/de massa exige mais do que se propõe a “ensinar” ou apresentar o cânone ao consumidor massivo, a erudição ao populacho, o central aos que estão à margem na educação. Considerando os dois sentidos dicotômicos numa abrangência cunham-se o termo novo multiletramento, pois se for analisar ao pé da letra a visão da palavra cultura inclusa no termo anterior é uma visão desessencializada de cultura, pois não supõe implemento a divisão entre culto/inculto ou civilização/barbárie inadequado à escola no contexto sociocultural na realidade do momento histórico atual. Levando em conta que “os híbridos, as mestiçagens, as misturas reinam cada

vez mais soberanas” (CANCLINI apud ROJO; MOURA, 2012). Hoje em dia, esta produção cultural se caracteriza por um processo de *desterritorialização*, de descoleção, e de hibridação, permitindo que cada um faça “ sua própria coleção” a partir das novas tecnologias. Trata-se de descolecionar os “monumentos impuros, de outras e novas mídias, tecnologias, línguas, variedades, linguagens”(CANCLINI apud ROJO; MOURA, 2012).

Neste meio inovador de termos são necessárias novas estéticas e novas éticas. Ao se mencionar nova ética remete aos direitos autorais exigidos atualmente, de rendimentos que devido ao uso dissolvido na navegação da Web, quando não inclui produção do design (chancelado ou citado) entre os novos interpretantes (os remixeres, mashupers), todos esses detalhes relevantes quanto a nova ética, seja na recepção como na produção ou design embasados no letramento crítico como citado por Canclini (apud ROJO; MOURA, 2012).

Na perspectiva das novas estéticas diversas está a disposição no cenário atual, como por exemplo, os animes que é o termo que define os desenhos animados de origem japonesa, de acordo com o parecer dos autores (ROJO; MOURA 2012, p. 16):

Anime (Animê, Anime) é um termo que define os desenhos animados de origem japonesa e também os elementos relacionados a esses desenhos. No Japão, anime se refere a animação em geral. O anime é tradicionalmente desenhado a mão. Porém, com o desenvolvimento dos recursos tecnológicos de animação, principalmente a partir da década de 1990, muitos animes passaram a ser produzidos em computadores. Os temas abordados nos animes são bem variados (drama, ficção, terror, aventura, psicologia, romance, comportamento, mitologia etc). Outra importante característica é a ocorrência de elementos tecnológicos nos enredos das histórias. O anime faz muito sucesso no Japão e em vários países do mundo, incluindo o Brasil. As animações são elaboradas para o cinema, televisão e revistas em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos incluem os *animes*, muito em gosto hoje em dia, principalmente se tiver à disposição recursos tecnológicos com acesso a *internet* que permite uma série de textos digitais de diversas ordens como: animações, *stop motions*, machinemas, *animes*, remixes, *mashups*, *videoclipes*, *fanclipes* etc. A prática com as narrativas digitais ajudam grandemente na escolha do material para uma aula produtiva, servindo como embasamento adequado para auxiliar na escolha da obra em quadrinhos impressos para desenvolver a narrativa que cada estudante irá produzir. A escolha não pode ser aleatória porque o resultado deste trabalho já pode ser imaginado a partir da escolha da história com um olhar crítico que já permite tal conclusão desde o princípio.

Para trabalhar com uma metodologia, com produção narrativa, é de suma importância buscar a ampliação do conhecimento sobre desenhos, especialmente sobre *anime*, pois as narrativas digitais têm em seus momentos de lazer (que é grande parte do dia), produtores em potencial os quais após compreender como o fazer com narrativas digitais em quadrinhos, daí, cada um fará suas próprias escolhas com critérios/estéticos, tudo isso envolve multiletramentos, que inclui a canção/o ritmo, a letra para o *anime*, como cortar o vídeo, fonte, imagens adequadas, como reconstruir a trama de acordo com o ritmo da canção.

Ora, o professor em sala de aula [...] é aquele que facilita a circulação de saberes programáticos, sequenciados e seriados e recorre a diversos truques, técnicas e estratégias para que, através da reflexão, da repetição e de experimentos práticos

os alunos percebam, interajam e compreendam os temas apresentados. Dentre tais estratégias comunicacionais, os Quadrinhos são uma alternativa de linguagem atraente que, somadas às demais ações didáticas, podem trazer excelentes resultados para a formação escolar, ética e cidadã (ANDRADE 2013, p. 64).

A linguagem dos quadrinhos permite ao professor uma série de possibilidades em sala de aula, não apenas nas disciplinas com maior uso desse recurso didático, mas com ampliação desse contato com as demais, com certa exigência da apropriação do domínio dos seus códigos verbais e representativos, trazendo-a para mais próximo dos alunos. Nessa perspectiva, o domínio desses códigos se faz muito necessário para que as atividades possam ir além do contato e do prazer da leitura, mas numa direção em que se identifiquem, como por exemplo: os balões de fala, de pensamento e etc., as figuras de linguagem, que podem estar escritas ou através de símbolos, o estudo da pontuação utilizada no texto. E, além disso, por ter uma linguagem que sobrepuja a palavra escrita, permite acesso a todos, sem exceção, mesmo porque a interpretação pode acontecer também a partir das imagens ou sequência de imagens e ações.

Ferrarezi Jr (2007), no nono capítulo de seu livro, traz dos professores a seguinte indagação: Como ensinar os alunos a gostar de ler? Uma resposta no referido capítulo se faz na contramão do esperado pelos professores, e diz:

Acho que esta pergunta poderia ser formulada de uma maneira diferente: como fazer para que eles não deixem de gostar de ler? Se você observar, a quase totalidade das crianças que vivem em sociedades letradas, em certa fase de sua vida, tem pura fascinação pela leitura e pela escrita. Elas brincam de saber ler e escrever, pedem para que os pais as ensinem a ler e escrever e, sonham com o dia em que poderão ir às aulas justamente para aprender a ler e escrever (FERRAREZI JR 2007, p. 53).

Nesse ponto, a presença da linguagem própria da HQ, que se compõe numa interação constante entre o visual e o verbal tem características que se completam e ajudam no interesse pela mensagem, serve de atração para as crianças e adolescentes, como também aliada na busca e na construção do conhecimento. Neste cenário, as HQs se mostram eficientes na perspectiva do aprendizado em geral, na escola e, fora dela.

4. Biblioteca escolar Profa. Célia Margarida, Escola Estadual Humberto Mendes, Palmeira dos Índios/Alagoas: espaço de produção de conhecimento para o aluno e para o professor

Muitas bibliotecas escolares se deparam com a dificuldade de engajamento de leitores nativos digitais, de maneira que urge a necessidade de criação de estratégias de ressignificação para este espaço escolar propício para aprendizados pelo professor e pelo aluno. Neste sentido, conforme afirma Galvão (2005), as produções na forma oral, escrita ou hipermediática, têm grande potencial educacional.

No espaço escolar, a tecnologia como aliada tem tudo para favorecer a proposta de trabalhar com narrativas digitais, principalmente quando possui uma extensa biblioteca com

ambiente e mobiliário adequados. Nesse sentido, amplia-se a capacidade de atuação do professor na perspectiva de trazer os alunos e ocupar este espaço com produções advindas de materiais presentes na biblioteca e ferramentas tecnológicas.

As bibliotecas não podem mais representar apenas espaços estáticos e silenciosos em que a pesquisa e a leitura são as atividades reinantes. Concomitantemente, a tecnologia está ao alcance das mãos e com alunos cada vez mais conectados e interagindo com o mundo, este ambiente precisa de certa mobilidade e características que venham atrair crianças e jovens para o mundo das letras.

Nessa perspectiva, a Escola Estadual Humberto Mendes, instituição apresentada neste artigo, dispõe de uma biblioteca com um acervo que é utilizado diariamente pelos professores e alunos. O espaço físico da biblioteca é adequado e os materiais e equipamentos tecnológicos sempre estão à disposição para os trabalhos desenvolvidos. O “gigante do asfalto”, como a escola também é conhecida, considerando sua localização logo na entrada da cidade – Palmeira dos Índios - AL, em 2017 passou a oferecer o ensino integral para os ingressos no ensino médio, além do ensino regular para o 9º ano (Ensino Fundamental), o 2º e 3º ano (Ensino Médio). Logo, as produções de narrativas digitais seriam de ganho pedagógico significativo, principalmente pela possibilidade de ideias inovadoras e surpreendentes para a garantia da frequência e envolvimento dos alunos nesse universo em que eles possam atuar como autores e personagens na produção do conhecimento.

5. Considerações Finais

Conclui-se então que “Biblioteca escolar: espaço de pesquisa e produção de material didático com a utilização de HQs e narrativas digitais” finaliza-se, para o momento, da seguinte maneira:

1. A utilização de narrativas digitais como estratégia de multiletramento e estímulo ao hábito de leitura e pesquisa dentro do acervo literário de uma biblioteca escolar amplia a capacidade criativa, interativa e interpretativa;
2. Com motivação e orientação específica dentro de uma biblioteca escolar para a produção de narrativas digitais, o gosto pela leitura e escrita se amplia para as diversas áreas do campo de aprendizagem e conhecimento;
3. A utilização de HQs, gênero textual receptivo pelos inúmeros frequentadores da biblioteca escolar, propicia uma ampla aceitação e participação na dinâmica de aprendizados diversificados;
4. Com tudo isto, o professor adquire a partir da biblioteca escolar, ampliação de suas estratégias pedagógicas no auxílio da dinâmica do seu ensinar/aprender e do aprender/ensinar dos alunos com criativamente, dinamicamente e cognitivamente.

Isto posto, nossa experiência diária com a biblioteca escolar Profa. Célia Margarida, da Escola Estadual Humberto Mendes, Palmeira dos Índios/Alagoas asseguramos ser um espaço de ampla promoção de produção de conhecimento, tanto para o aluno como para o professor da referida escola e, demais interessados em seu acervo literário, como espaço de pesquisa e produção de material didático com a utilização de HQs e narrativas digitais, dentre outras perspectivas educacionais.

6. Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. **Integração curricular e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n.3, p. 57-82. São Paulo. Set/dez 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>> Acesso em: 6 dez. 2017.

ANDRADE, AntonioClérison de. HQ para educadores: linguagem, arte ou comunicação? In: MODENESI, Thiago Vasconcellos; PAIVA, Fábio da Silva (Orgs.). **Quadrinhos e educação em pontos de vista**. Recife/Pernambuco: E. Universitária da UFPE, 2013, p. 63-92.

BRUNER, J. Actos de significado: para uma psicologia cultural. Lisboa: Edições 70, 1990.

CIP – BRASIL, CATALOGAÇÃO-NA-FONTE-SINDICAT NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ. **Lógica I** /Geranegocio _ Petrópolis, RJ: ENSINARTE, 2011, 72 p:24cm(Lógica)em Educação. DEWEY, John. **Lógica: teoría de la investigación**. México: Fondo de Cultura, 1950.

FERRAREZI JR, Celso. **Ensinar o brasileiro**: respostas a 50 respostas de professores de língua materna, São Paulo: Parábola, 2007.

GAIARSA, José. “Desde a Pré-História até McLuhan”. In: MOYA, A. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GALVÃO, Cecília. **Narrativas em Educação**. Ciência & Educação, v. 11, n. 2, p. 327-345, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v11n2/12.pdf>>. Acesso em: 6 dez. 2017.

INFORMATICA EDUCATIVA: Tecnologias da Informação e Comunicação na Aprendizagem/Luís Paulo Leopoldo Mercado - Maceió: Q Gráfica, 2004. 226p.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LUYTEN, Sônia. **Cultura pop japonesa - Manga e Anime**. 2011. Disponível em: <https://www.suapesquisa.com/o_que_e/anime.htm>. Acesso em: 2 dez. 2017

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

Santaella, Lúcia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Jonatan. **HQ é literatura?** Contracapa. Tribuna do Paraná. 4 dez. 2013. Disponível em: <<http://www.tribunapr.com.br/blogs/contracapa/hq-e-literatura/>> Acesso em: 14 jan. 2018.

SANTOS, Josyellton Barbosa dos; DUARTE, Madileide de Oliveira. **Língua espanhola e história em Quadrinhos (HQs)**: análise das tiras de Liners como meio de aprendizagem em sala de aula, 2017.

WACHOWICZ, Teresa Cristina. **Análise linguística nos gêneros textuais**. São Paulo: Saraiva, 2012.