

## RESUMO

### **Histórias em quadrinhos eletrônicas: A linguagem híbrida como agente de letramento midiático no Vale do São Francisco**

Esse projeto é resultado do projeto de pesquisa de mestrado em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos (PPGESA) na Universidade Estadual da Bahia. O principal objetivo da pesquisa é investigar a utilização das HQs eletrônicas como agentes de letramento midiático, bem como seus impactos na leitura e escrita dos sujeitos, fomenta uma discussão sobre o uso planejado das TICs na educação. Esta investigação tem como objetivo compreender a linguagem híbrida das histórias em quadrinhos eletrônicas, estas são apresentadas como agentes de letramento midiático na realidade da escola pública municipal Professora Zélia Matias, situada no bairro Pedro Raimundo, em Petrolina – PE, situada na região do Vale do São Francisco.

Na tentativa de responder algumas indagações sobre o uso dos dispositivos móveis em sala de aula como ferramenta do processo do ensino e aprendizagem, apresenta-se e uma análise sobre os recursos tecnológicos disponíveis na escola e suas contribuições no processo educacional de aprendizagem. Os sujeitos investigados são crianças na faixa etária de 7 e 8 anos de idade e, portanto, recém alfabetizadas. A pesquisa se pauta na produção de um aplicativo em forma de HQ eletrônica cujo nome é “Turminha do Velho Chico - Entrando em ação”, de forma que os sujeitos do processo são unidos pelo Velho Chico às histórias contextualizam a linguagem híbrida, assim como a cultura ribeirinha, através dos personagens que são as lendas do Rio São Francisco. A metodologia utilizada na investigação foi a pesquisa-ação, a partir da abordagem de Thiollent (1947) que sugere a busca de uma ação transformadora ao galgar soluções para problemas reais que assolam a vida dos ribeirinhos, assim como a tomada de consciência para uma melhor utilização dos recursos naturais. As técnicas de pesquisa para coleta de dados foram: entrevistas semiestruturadas através de questionário semiaberto, diário-rascunho, como propõe Creswell (2010), além de oficinas com professores e alunos para apresentação do aplicativo. A ideia que norteia a pesquisa é a

investigação e a utilização dos tablets em sala de aula como sugere Morin (1999), inserida a linguagem híbrida dos quadrinhos como agente de letramento midiático ancorado pela hipermídia destacados por Lévy (1993) e Lemos (2010), Kleiman (1995), Roje (2004), Luke (2016) e Street (2014). As multilinguagens advindas da cultura digital provocam mudanças nas formas de ler e escrever dos indivíduos como apontam Leão (1999) e Gomes (2011). Estes recursos desmitificam o jeito de interagir com os usuários e permite aos leitores a apropriação do saber e a liberdade em produzir e consumir os conteúdos disponíveis no ciberespaço, como enfatizam McCloud (1995), Santaella (2003) e Murray (2001). Nesta perspectiva, esta investigação indica as possibilidades da utilização linguagem híbrida dos quadrinhos eletrônicos contextualizada com a cultura ribeirinha como agente de letramento midiático.

Por fim, apresenta-se os resultados da pesquisa a partir das técnicas utilizadas em campo, onde foi possível identificar uma mudança no ambiente escolar através da contextualização da interdisciplinaridade que a e HQ “Turminha do Velho Chico vem propor neste trabalho.