



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIAS

Peterson Fabrício Corrêa dos Santos

**LETRAMENTO DIGITAL: despertando o hábito da leitura literária através dos
quadrinhos**

Recife
2019

Peterson Fabrício Corrêa dos Santos

**LETRAMENTO DIGITAL: despertando o hábito da leitura literária através dos
quadrinhos**

Trabalho de conclusão de curso de especialização apresentado à Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Artes e Tecnologias.

Orientadora: Professora Dr^a. Aliete Gomes Carneiro Rosa

Recife

2019

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus, pois sem Ele eu não seria nada e agradeço a Jesus também que sempre esteve em minha vida me ajudando nos caminhos da vida e fez chegar onde estou agora e tem muitos propósitos na minha vida.

Agradeço também a Antônio Carlos dos Santos (*in memoriam*), por ter me incentivado nos caminhos do Senhor e por me incentivar sempre nos estudos e gostar de me ver estudando e aprendendo, isso tudo é para você, meu pai amigo.

Agradeço a Marileia Correa dos Santos por ser minha mãe e aguentar meu estresse enquanto tento conquistar as batalhas da vida, e agradeço ao meu irmão Luiz Guilherme Correa dos Santos por ter se tornado meu amigo e por ter me dado um sobrinho lindo, Gabriel, amo vocês de coração.

Fico muito grato de coração também pela professora Doutora Aliete Gomes Carneiro Rosa ter aceitado essa luta tão grande de ser a minha orientadora, mesmo com seus problemas pessoais.

E não poderia esquecer de agradecer a pessoa mais especial da minha vida, que tem me transformado a cada dia em um homem de verdade, fazendo com que eu tenha mais paciência e aprenda junto com ela as coisas da vida, pois ainda sou um menino, te amo Maryelle Monique Nascimento Silva Santos.

Agradeço aos meus cachorros e gatos que dão tanta dor de cabeça, mas que dão muito amor em dobro, pois eles demonstram amor sem precisar falar.

E por fim, agradeço a mim mesmo, pois sem a obstinação e determinação eu não teria chegado até aqui, porque foram vários empecilhos ao longo do tempo que sempre queria me fazer desistir, mas sempre eu dizia no meu íntimo que deveria continuar, e continuei.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

S237I Santos, Peterson Fabrício Corrêa dos
Letramento digital: despertando o hábito da leitura literária através
dos quadrinhos/ Peterson Fabrício Corrêa dos Santos. – 2019.
45 f. : il.

Orientadora: Aliete Gomes Carneiro Rosa.

Coorientadora: José Fernando da Silva Alves, Josiene de Melo
Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) –
Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-
Graduação em Artes e Tecnologias, Recife, BR-PE, 2019.

Inclui referências.

1. Letramento digital 2. Textos multimodais 3. Arte literária
4. Letramento literário I. Silva, Cristiane Barbosa Tosta da, orient.
II. Título

CDD 370

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar a literatura em quadrinhos como suporte de leitura na era digital, a fim de instigar o interesse dos jovens sobre a leitura, que são submetidos às tecnologias desde a infância. Para realizar esta perspectiva, a proposta deste trabalho é criar e incentivar o hábito da leitura de livros clássicos como Machado de Assis, que será utilizado como corpus desta pesquisa. Com o avanço da tecnologia, surgiu nova forma de leitura e escrita que transformou os jovens. Esse avanço facilitou o surgimento do estudo relacionado ao letramento digital e aos textos multimodais. Através desse avanço, se obteve o interesse de conciliar o gibi e a literatura para transformar a literatura em quadrinhos digitais, incentivando o hábito da leitura nos jovens que estão cada vez mais longe dos livros impressos e mais inseridos no mundo digital. Assim, Para a composição e análise deste trabalho, será estudada a obra *Dom Casmurro* de Machado de Assis, como também os autores Carla Viana Coscarelli, Ana Elisa Ribeiro e Rildo Cosson serão citados para abordar os temas letramento digital, letramento literário e os textos multimodais. Com isso, pretendemos mostrar a ideia de criar quadrinhos recriando a literatura para que a leitura volte a ser o hábito preferido dos jovens na era digital.

Palavras-chave: Letramento digital. Textos multimodais. Arte literária. Letramento literário.

RESUMEN

La presente pesquisa tiene como objetivo presentar la arte literaria en cómics como soporte de lectura en la era digital, buscando instigar el interés de los jóvenes sobre la lectura, que son sometidos a las tecnologías desde la infancia. Para realizar esta perspectiva, este trabajo se preocupó en crear y incentivar el hábito de la lectura de libros clásicos como Machado de Assis, que será utilizado como corpus de esta pesquisa. Con el progreso de la tecnología, surgió nueva forma de lectura y escrita que transformó los jóvenes. Ese avance facilitó el surgimiento del estudio relacionado al letramiento digital y a los textos multimodales. Con ese progreso, se obtuvo el interés de conciliar el cómic y la literatura para cambiar el arte literaria en historietas digitales, estimulando el hábito de la lectura en los jóvenes que están cada vez más lejos de los libros impresos y más inseridos en el mundo digital. Así, para la composición y análisis de este trabajo, será estudiada la obra *Dom Casmurro* de Machado de Assis, como también los autores Carla Viana Coscarelli, Ana Elisa Ribeiro y Rildo Cosson serán citados para abarcar los temas letramiento digital, letramiento literario y los textos multimodales. Con eso, pretendemos presentar la idea de crear historietas recreando la literatura para que la lectura vuelva a ser el hábito preferido de los jóvenes en la era digital.

Palabras-clave: Letramiento digital. Textos multimodales. Arte literaria. Letramiento literário.

Lista de Figuras

Figura 1:.....	15
Figura 2:.....	15
Figura 3:.....	18
Figura 4:.....	19
Figura 5:.....	34
Figura 6:.....	35
Figura 7:.....	37
Figura 8:.....	37
Figura 9:.....	38
Figura 10:.....	39
Figura 11.....	39

Lista de abreviaturas e siglas

HQS – Histórias em quadrinhos

TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação

EBAL - Editora Brasil-América

INAF – Indicador de Alfabetismo Funcional

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 METODOLOGIA.....	12
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
3.1 Quadrinhos no Brasil	13
3.2 A Era Digital E Seus Letramentos	19
3.3 Letramento e Tecnologia	20
3.4 Letramento Digital na Nova Era Tecnológica	23
3.5 Textos Multimodais	29
3.6 Letramento Literário	31
3.7 Redes Sociais Como Fonte De Comunicação/Interação Humana.....	33
3.8 Quadrinhos Literário Digital.....	36
4 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS	41
REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem evoluído tão rapidamente que as pessoas não estão se dando conta de que o nosso cérebro se tornou uma máquina de reter informações, de ganhar conhecimento usando as ferramentas que estão ao nosso alcance de uma maneira mais fácil e proveitosa. Todo o conhecimento é valioso, não é de agora que o ser humano busca conhecer as coisas ao seu redor, pois o homem da caverna até os dias de hoje tem adquirido um conhecimento ininterrupto para sempre evoluir no meio do qual ele está inserido.

Totalmente diferente dos tempos remotos para os dias atuais, a tecnologia veio para ajudar a absorver de uma maneira menos complicada o conhecimento das coisas do mundo, o que você precisar saber ou conhecer a informação estará facilmente acessível para o seu deleite. Essa maneira tão fácil de adquirir o conhecimento tem deixado as pessoas acomodadas, já que a tecnologia acaba substituindo o processo de pensar e não o de colaborar para o desenvolvimento humano. Isto contribui para o ser humano perder o interesse de ser criativo e de treinar seu cérebro a buscar o desenvolvimento intelectual.

A leitura é um processo essencial para que o ser humano consiga alcançar o conhecimento que se deseja, para isso a pessoa precisa ser alfabetizada tanto para ler quanto para saber escrever. Porém, ser alfabetizado não significa que a pessoa saiba ler ou escrever. A leitura requer mais do que a decodificação de palavras, é necessário compreender o que leu e interagir com o texto. Para isso, a pessoa tem que se tornar uma leitora assídua, buscando o conhecimento das coisas e aprender novas palavras para poder interagir e até a escrever um texto adequado, cujos vocábulos eloquentes são adquiridos no decorrer do tempo.

Os jovens estão cada vez mais inseridos nessa nova era digital, já nascem com a tecnologia para o seu uso imediato. Nas escolas, os celulares estão tomando conta das salas de aula, os videogames estão cada vez mais realistas e induzindo os jovens a abandonarem o livro e os estudos para ficar na frente de uma tela por horas. Eles ficam no celular ou *tablet* assistindo a vídeos ou desenhos que não traz nenhum proveito para o conhecimento e quando usam a internet para ler algo, simplesmente utilizam alguns Blogs que só preenchem a página *web* de palavras, levando a pessoa a visitar sua página. Estes mesmos jovens quando recebem alguma informação, leem sem saber se aquilo é de fonte confiável. Logo, acabam aprendendo o errado, pois não

sabem ler um site, porque visitar um site não é somente clicar aqui ou ali, também é necessária leitura crítica, já que estamos na nova era digital.

A problemática a ser estudada gira em torno das pessoas que com o advento da tecnologia estão lendo menos, principalmente os jovens que deveriam estar lendo mais, já que estamos inseridos nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Assim, o docente deve ajudar os jovens a criarem o hábito de ler mais, porém, com o aparecimento constante de novas tecnologias fica difícil incentivar as pessoas a ler um livro.

Refletindo sobre isto, esta pesquisa pretende demonstrar como instigar estes alunos que cada vez mais encontram-se imersos no mundo digital e afastam-se dos livros impressos. A proposta é apontar como é possível usar a literatura e transformá-la em histórias em quadrinhos para a plataforma digital para que os jovens comecem a gostar mais de ler e criem o hábito da leitura. Pois a leitura em quadrinhos possui uma característica didática com linguagem direta e simples, destacando o humor acompanhado de imagens, que facilitam o entendimento e interesse do leitor. Nessa direção, o objetivo principal deste trabalho é comprovar que com a ajuda da tecnologia e a literatura pode-se desenvolver o hábito de ler através dos quadrinhos em gibis.

Dessa forma, a pesquisa propõe a leitura de gibis para instigar no leitor a curiosidade de ler mais obras e conhecer a versão original que inspirou o gibi. Através da leitura de gibis ou revistas em quadrinhos os jovens podem criar o hábito de ler e despertar o interesse pela leitura. Para motivar esse interesse pela leitura, este trabalho pretende mostrar que, unindo a leitura, os quadrinhos e a literatura, pode-se despertar o hábito de ler grandes nomes da literatura, autores clássicos que estão esquecidos atualmente, devido ao advento da tecnologia e o interesse pela arte de ler e de saber ler.

Para desenvolvimento do trabalho, estabelecemos objetivos mais específicos no sentido de pesquisar e situar a história dos gibis ou quadrinhos e a literatura; descrever a relação dos quadrinhos com a arte literária; apresentar a nova forma de estudar e de ler na era digital; apontar possibilidades de uso dos gibis ou quadrinhos literários para desenvolvimento do hábito da leitura e para que os jovens da era digital comecem a ler cada vez mais e sejam inspirados por livros de grandes autores. Como exemplo, veremos o autor Machado de Assis, escolhido para introdução na metodologia de ensino atual com a ajuda do gibi e sites que servirão de releitura desse autor.

Para fundamentação do presente trabalho, foi escolhida a pesquisa bibliográfica baseada nos autores Carla Viana Coscarelli (2016, 2017), Ana Elisa Ribeiro (2016, 2017, 2018) e Rildo

Cosson (2016, 2018), que estão justamente focados nessa nova maneira de ensinar aos jovens o *Letramento Digital* e textos multimodais.

Dessa forma, o trabalho apresenta no primeiro tópico o surgimento dos quadrinhos no Brasil usando a literatura e as ilustrações da época. O segundo tópico aborda os autores atuais, a maneiras como eles estão colaborando com o ensino na nova era digital e os seus trabalhos voltados para o meio digital. Descrever sobre *Letramento Digital, Textos Multimodais e Letramento literário* para poder entender como se estrutura o ensino e aprendizagem na nova era digital, será o assunto do terceiro tópico.

Por fim, o quarto tópico foca na sugestão do professor elaborar um site, usando a literatura em quadrinhos para construir um *site web* como sendo um gibi ou revista retratando a arte literária e efetuando essa comparação entre um gibi físico e digital para poder incentivar e criar nas pessoas o hábito de ler mais no advento da tecnologia.

Assim, ocorrendo a comparação do gibi e a descrição da construção de um *site web* de quadrinhos na arte literária digital, será mostrado que ler revista em quadrinhos incentiva e cria um hábito para a leitura assídua, principalmente para os jovens que estão largando os livros ou que só leem um clássico literário se o professor passar em sala de aula como atividade. Por isso, em proposta futura caberá o desenvolvimento deste *site web* para que seja colocado em prática e sirva de inspiração para novos leitores dessa nova geração que está surgindo e evoluindo rapidamente.

2 METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica empreendida aqui pretende-se qualitativa. Por pesquisa bibliográfica, entendemos que esta se dá quando *elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet* (MATIAS-PEREIRA, 2016, p. 87). Conforme o autor, a pesquisa será básica e voltada ao propósito de adquirir novos conhecimentos para o crescimento da ciência sem precisar da prática, envolvimento de interesses universais e de verdades.

Deve-se lembrar também que essa pesquisa será exploratória, conforme afirma Severino (2016, p. 132) e segundo este autor, “busca apenas levantar as informações necessárias de um determinado objeto, mapeando as condições de manifestação para poder efetuar um trabalho e a preparação da pesquisa explicativa”.

Portanto, este trabalho pretende abordar os conceitos de letramento na era digital e a leitura da arte literária, levantando informações da aprendizagem da nova era digital, dando uma explicação entre quadrinhos e a arte literária em quadrinhos para incentivar o hábito da leitura para os jovens e também adultos. Este trabalho tem para projeto futuro a elaboração e desenvolvimento de um site que seja uma revista virtual em quadrinhos com muito mais recursos de estudo e incentivo à leitura usando a arte literária, usando um ferramental muito extenso, exige-se que seja um trabalho mais elaborado, por isso, será um trabalho para o mestrado.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Quadrinhos no Brasil

A leitura sempre será essencial em nossas vidas, principalmente no advento da tecnologia que anda em constante desenvolvimento, então, precisamos correr contra o tempo, porque a quantidade de informações e conteúdos que estão passando em nossas vidas é de enorme importância para o nosso desenvolvimento intelectual e pessoal. Mas nem sempre foi assim, desde o tempo de Gutenberg e de sua máquina que imprimia vários livros de uma maneira em menor quantidade do que hoje, até os dias atuais em que a tecnologia mudou a forma de ler e de escrever, o cidadão não tem mais sossego em querer buscar conhecimento, pois existe informação tanto em impresso como no digital.

Para poder criar o hábito da leitura na era digital é necessário incentivar e inspirar os jovens a criarem o hábito de ler. Como fazer isso? Como fazer com que o jovem e até mesmo adultos comecem a ler os clássicos literários? Refletindo sobre esses questionamentos, o presente trabalho buscou meios de exemplificar o desenvolvimento da leitura através do letramento literário.

Buzan¹ (2009), afirma que o nosso cérebro tem dois lados, hemisfério direito que trabalha com o intuitivo, criativo e artístico e o hemisfério esquerdo que trabalha com a lógica, raciocínio matemático. Ele afirma que através de imagens aprendemos mais rápido, pois não adianta ler e reler, já que não será absorvido o conteúdo de uma matéria ou um livro qualquer por completo, porque surgirão dificuldades no entendimento. Buscando facilitar o aprendizado e o incentivo à leitura, alguns pais compram gibis nas bancas de revistas e dão aos seus filhos. Este ato estimula o interesse das crianças pelas histórias de super heróis e induzi a curiosidade de ler outros livros. Infelizmente, existem poucos pais que incentivam seus filhos a ler, pois desconhecem o benefício deste ato.

Um bom meio de incentivar a leitura é através de figuras, como revistas de gibis ou histórias em quadrinhos e HQS. As histórias em quadrinhos, segundo Cisne (2002), surgiram há pouco tempo, em meados do século XIX, mas o local de surgimento é desconhecido, já que uns

1 BUZAN, Tony. **Memória Brillhante**. Tradução de Antonio Moura. – Rio de Janeiro: Sextante, 2009, p. 13.

dizem que apareceu primeiro no Japão por volta de 1814 e outros dizem que foi na Suíça em 1827. Cisne (2002) também afirma que os quadrinhos não eram levados tão a sério por não ter um conteúdo intelectual que pudesse obter crédito na “alta cultura” que na época era bastante preconceituosa. Assim, o autor afirmou que:

Os quadrinhos antes de mais nada, são uma arte sequencial, como diria o mestre Will Eisner. O que isso quer dizer, exatamente? Quer dizer que são uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamaremos de corte gráfico – de certo modo, o lugar que marca o espaço do impulso narrativo. Esse corte tanto será espacial quanto temporal (aqui, gerando as elipses: um tempo a ser preenchido, muitas vezes, pela imaginação do leitor). A passagem entre uma imagem e outra revelará, se fluente, a marca de um bom narrador; se brusca, para não ser ríspida, ou dura, será eficaz na medida das necessidades temáticas do roteiro e/ou enredo propriamente dito. (p. 14).

Os quadrinhos eram elaborados de acordo com o que as ilustrações estavam querendo mostrar, com seus diálogos voltados para cada público. Tudo deveria estar encaixado em uma forma que chamasse a atenção de quem fosse ler. Um exemplo disso eram as tiras de jornais que mostravam quadrinhos e diálogos curtos para o leitor, os cartuns balões com diálogos de humor e as HQs mostravam as aventuras dos super-heróis. Tudo isso ao longo do tempo, desde o surgimento das histórias em quadrinhos até as revistas HQs vendidas nas bancas de revistas não deixaram de mostrar que ainda estão conquistando leitores e que não deixaram de ser vendidas, só modificou o material impresso, que melhorou a qualidade.

Porém, o que poucos sabem é que no século passado também existiram revistas em quadrinhos voltadas para a arte literária. D’Assunção e Moya (2002, p. 39) esclarecem que é preciso entender que literatura, cinema e quadrinhos são totalmente diferentes apesar de serem artes, cada uma têm seus recursos próprios, não existindo nas outras. A literatura tem seu estilo na linguagem e na construção e frases com seus elementos temáticos com o leitor fazendo a visualização da história em sua mente através do texto lido, já o cinema e os quadrinhos trabalham com imagens, mas cada uma com sua maneira de fazer arte, o cinema com movimento e diálogos e os quadrinhos com a linguagem sequencial com sentido interativo usando quadros e entre outros elementos gráficos. D’Assunção e Moya (2002) ainda dizem que:

Percebeu-se então que os quadrinhos eram um poderoso meio de comunicação, capaz de atrair novos leitores, e a consequência disso foi simples: um novo tipo de quadrinhos

veio juntar-se às histórias de *funny animals* (bichos humanizados), super-heróis, *cowboys* e outros gêneros em voga. (p. 40 – 42)

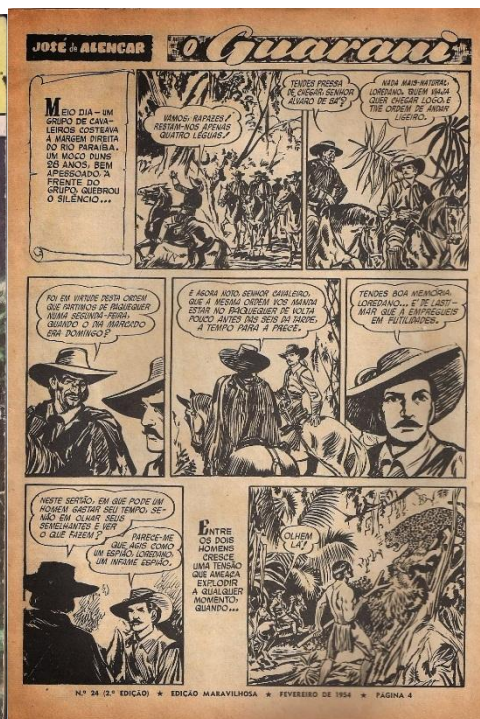
Em 1948 surgiu a série *Edição Maravilhosa* que através de Adolfo Aizen e da sua Editora Brasil-América (EBAL), adquiriu os direitos de publicação das *Classic Comics* e lançou a série número I, a grande obra-prima de Alexandre Dumas, *Os três mosqueteiros*. Em conjunto com as edições norte-americanas, em agosto de 1950 a edição de número 24 da *Edição Maravilhosa* chegava para os leitores o romance brasileiro, *O guarani* de José de Alencar que teve a ilustração do brilhante André Le Blanc, que foi um ilustrador muito importante nos Estados Unidos e que veio para o Brasil e se naturalizou, sendo grande amigo de Adolfo Aizen. Abaixo, há imagens retratando o gibi naquela época:

Figura 1: capa de O Guarani



Fonte: Ferraro (2013)²

Figura 2: Página interna do gibi



Fonte: Ferraro (2013)

O guarani, escrito por José de Alencar, foi a primeira obra-prima a ser transformada em histórias em quadrinhos. Depois foram lançadas outras edições de outros autores da época e de

2 FERRARO, Caio. *O Guarani – de José de Alencar – adaptado por André Le Blanc (Edição Maravilhosa nº 24 - 2ª edição – 1954)*. Disponível em: < <http://historiaequadrinhos.blogspot.com/2013/09/o-guarani-de-jose-de-alencar-adaptado.html>>. Acesso em 26 de jun. 2019.

escritores renomados da literatura brasileira. Com o decorrer do tempo, também foram feitas outras ilustrações dos outros livros de José de Alencar, obtendo grande sucesso de vendas. Le Blanc ficou muito conhecido por ser o melhor ilustrador e desenhista da época, além de fazer quadrinhos para a *Edição Maravilhosa*, ele também ilustrou para Monteiro Lobato e fez trabalhos excelentes com os romances brasileiros. Muito inteligente, ele mesmo fazia os roteiros, escrevia os diálogos, desenhava e já entregava tudo pronto. Le Blanc foi um artista completo em seu trabalho e auxiliou na recriação da literatura clássica para os quadrinhos. De acordo com os autores D'Assunção e Moya (2002) ressaltam que:

Aliás, é bom analisar uma diferença de ordem formal, sem entrar no mérito desta ou daquela capacitação artística. Um ilustrador – de capas de revistas, livros, discos etc. – trabalha com a imagem como elemento único de uma dada informação; sua ilustração é a própria informação e vale por si. Já um desenhista de quadrinhos pressupõe a percepção de uma narrativa, o que faz do quadrinho uma arte sequencial, com imagens que se ligam a outras imagens. Decerto, um desenhista (de quadrinhos) pode ser um ilustrador ou vice-versa. Basta ver o exemplo já citado de Le Blanc. (2002, p. 52).

Os romances literários estavam fazendo muito sucesso, e várias pessoas estavam trabalhando nessa área. A maioria dos desenhistas não eram brasileiros, como por exemplo, Le Blanc era haitiano, Ramón Llampayas era espanhol, Nico Rosso era italiano, entre outros que foram importantes para a época.

Porém, os quadrinhos eram malvistas pela sociedade tradicionalista. Muitas pessoas ainda tinham preconceitos, principalmente com os *comics* norte-americanos, cujo uso foi condenado devido à violência, dando mais notoriedade às publicações nacionais. Gusman (2006), no seu livro *Mauricio de quadrinho a quadrinho*, aborda esse preconceito sobre o gibi:

Entre as décadas de 40 e 50, Mauricio viveu a infância e entrou na adolescência, continuando firme e forte na leitura de seus quadrinhos favoritos. Mas eram tempos difíceis. Os gibis eram defenestrados por muita gente, de políticos a religiosos; de jornalistas a educadores; de artistas a escritores. E essa mobilização ocorria tanto nas grandes capitais brasileiras como em cidades interioranas, por tradição, mais conservadoras. (2006, p. 15).

Gusman ainda afirma que Mauricio de Sousa aprendeu a ler graças a sua mãe, Dona Petronilha, que utilizou os gibis para alfabetizar o menino. Contudo, a criança não assumia sua paixão pelo gibi, já que culturalmente acreditava-se que se um aluno tirava notas baixas na escola era porque lia gibis em vez dos livros didáticos. Mesmo não acreditando no que era propagado,

Mauricio sofreu com o preconceito das revistas em quadrinhos, pois seu professor de Matemática recolhia os gibis dos alunos para queimar. O autor da Turma da Mônica relatou que chegou a entregar algumas cópias de seus gibis, pois temia essa repressão da escola.

Durante o governo do presidente Jânio Quadros, os gibis sofreram outra retaliação: não surgiram mais subsídios para os tipos de papéis que eram usados nas revistas em quadrinhos. Com isso, a editora pagava para as famílias dos autores falecidos e também para os autores ainda vivos os seus direitos autorais, e gastando muito dinheiro com os papéis que eram utilizados para a produção das revistas, resultando no aumento do seu valor de venda.

Os quadrinhos, depois disso, foram decaindo em vendas e hoje em dia não se vê mais revistas em quadrinhos de literatura brasileira, como afirmam D'Assunção e Moya:

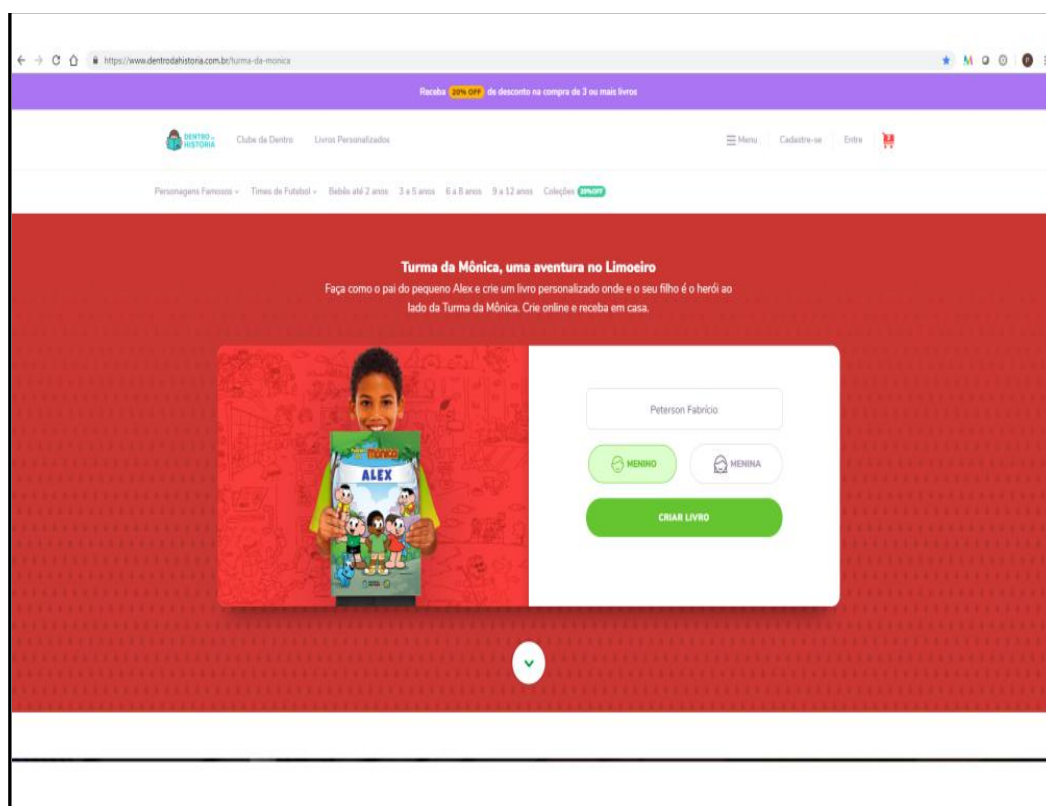
No entanto, o universo editorial dos quadrinhos continua com essa lacuna – como continua com outras. Muitos romances foram adaptados nos últimos 50 anos, mas o gênero não existe mais. O próprio mercado dos quadrinhos está em crise. As publicações desaparecem das bancas, dando lugar a revistas que trazem CDs interativos e outras mídias digitais modernas. Os quadrinhos estão morrendo? Talvez ainda seja prematuro afirmar isso, mas, certamente, passarão por uma transformação e extrapolarão os limites do papel. (2002, p. 79).

Realmente, não se encontram mais revistas em quadrinhos de literatura nas bancas ou livrarias, principalmente na era da tecnologia atual. Podem ser encontrados em site da web, gibis e quadrinhos online para ler, interagir e comprar também o livro físico, não permanecendo somente no mundo virtual. Porém, não se encontra site da web voltado para os quadrinhos literários, nem romances e nem gibis com essa temática, sendo impossível incentivar os jovens e até mesmo os adultos que gostam de ler, encontrarem algo voltado para a literatura em aspecto de leitura via web.

A valorização da leitura não é a mesma que ocorreu no século passado, mesmo com o advento da tecnologia transmitindo com mais facilidade e aptidão o acesso a esses livros clássicos de autores renomados, mas sem interesse pelos jovens da era digital. O meio pelo qual lemos pode ter mudado conforme o tempo e avanço tecnológico, mas será de bom gosto ler um livro físico, sentir o cheiro de novo, tocar, folhear as páginas, tudo isso traz um prazer enorme. Contudo, vivenciamos a era digital e, com isso, utilizamos a tecnologia para nos mantermos atualizados, conhecendo e mantendo-se informado.

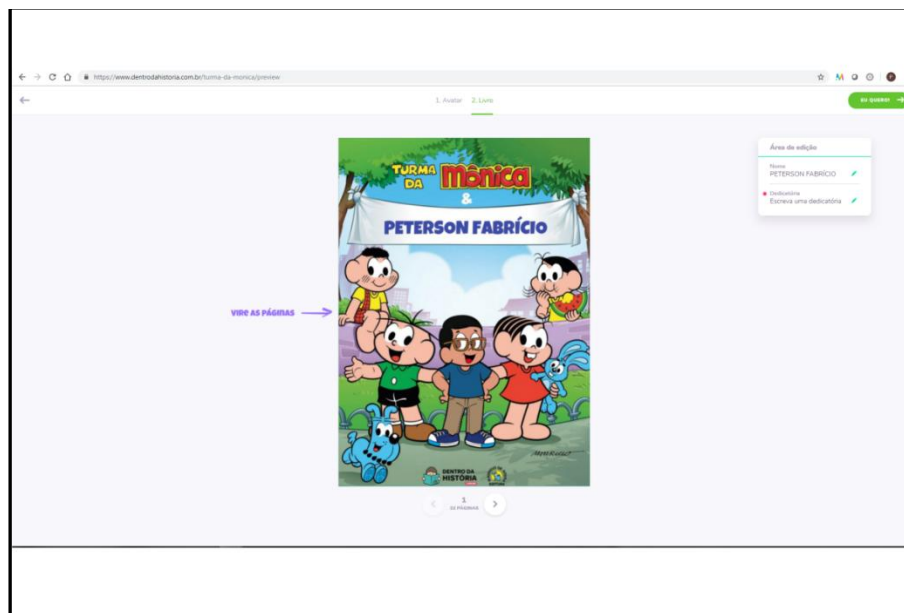
Atualmente, Maurício de Sousa tem acertado nos gibis voltado para o público infantil. Existe um site que a criança ou jovem pode fazer seu avatar, incluir na historinha da Turma da Mônica e comprar o livro com o personagem de você mesmo incluído na história de Maurício de Sousa. Nas figuras abaixo, há exemplos extraídos deste site:

Figura 3: Site Dentro da História



Fonte: <https://www.dentrodahistoria.com.br/turma-da-monica>

Figura 4: Avatar criado no site



Fonte: <https://www.dentrodahistoria.com.br/turma-da-monica>

Seria interessante se também existisse um site em que o usuário pudesse interagir, ler, absorver o conteúdo, incentivar e desenvolver seu processo criativo e intelectual no *site web*, que tivesse também histórias em quadrinhos da literatura para despertar o hábito de ler. Isso instigaria as pessoas a conhecerem a literatura cânone de forma mais didática, o que incitaria a curiosidade de conhecer a história original que inspirou a história em quadrinhos.

3.2 A era digital e seus letramentos

É verdade que as práticas de escrita chegaram ao digital e os quadrinhos não seria diferente. Este trabalho trará o envolvimento da tecnologia e do ensino na era digital pela vertente de Coscarelli (2016, 2017), Ribeiro (2016, 2017, 2018) e Cosson (2016, 2018). Tais autores tratarão de aspectos da tecnologia e da aprendizagem por meio digital além do letramento literário em

Cosson e isso nos apontará para aprofundamento em relação às novas ferramentas voltadas ao ensino e aprendizagem na nova era digital.

3.3 Letramento e tecnologia

A leitura vem através dos primórdios ganhando novos avanços e se transformando na ferramenta essencial do ser humano para se comunicar e construir conhecimentos. O texto impresso é uma ferramenta recente. Pouco mais de 500 anos, Gutenberg inventou em 1430 a prensa e o primeiro livro foi a Bíblia, a produção em grande escala se deu desde então, mas mesmo assim ainda não era acessível a todos, sendo que a leitura era somente permitida para poucos das classes mais altas da época. Ribeiro (2018, p.12) enfatiza que, a cibercultura é defendida e abordada em vários meios sociais, sendo contraposta como cultura da escrita e com a cultura do impresso, sendo para a autora um equívoco, pois a cultura escrita vem a milhares de anos se transformando e sendo construída ao longo do tempo no desenvolvimento da escrita e da leitura, ocorrendo mudanças essenciais ao longo do tempo. Como afirma Ribeiro (2018):

A cultura escrita, isto é, uma cultura baseada na palavra, no texto, em algum tipo de código, alfabético ou não, inscrita em algum material, propicia e provoca certas práticas, mormente sociais (antes de serem escolares, por exemplo), a que hoje damos o nome de letramento, embora não sem polêmica. (2018, p.12).

Ribeiro (2018, p.12), ainda falando na questão da prensa de Gutenberg, esclarece que, “Antes da prensa, portanto, não havia cultura impressa; havia cultura escrita, isto é, uma cultura manuscrita e fortemente concorrente com a cultura oral. A cultura impressa, então, emerge, se instala, altera as modulações da cultura escrita e cria novos letramentos”.

De algumas décadas para cá, tem se falado muito que a cultura digital, sem esquecer a cultura escrita, vem transformando o meio em que o leitor está inserido, no seu modo de ler e escrever, com o uso frequente de máquinas e redes telemáticas, modificando o letramento e a relação de pessoas com o texto, o escrito, leituras, difusão de informação, etc., segundo Ribeiro (2018, p.13).

Para Lévy (1999), o ciberespaço e cibercultura estão acontecendo na nossa época.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”. Especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (1999. P.17).

A rede mundial de computadores tem transformado o mundo com sua gama de informações para trazer conhecimento e criatividade em todos os âmbitos, sendo de vital importância saber usar a Internet a seu favor para poder buscar esse conhecimento de forma adequada e depois repassar para a sociedade, contribuindo para o desenvolvimento do seu meio social e da sociedade na qual você está inserido.

Tudo ao nosso redor tem a ver com letramento, significando que a sociedade tem relação com a leitura e a escrita, folhetos, livros, jornais, programas de televisão e até ouvir uma rádio tem um roteiro informativo que é produzido por guias e textos. Nas escolas aprendemos a ler, depois a produzir textos, aprendemos de certa forma a ler e a escrever, mas não como deveríamos, ainda falta muito empenho do aluno e dos professores em se adaptar e usar as novas ferramentas tecnológicas, saber como são produzidos e postos em circulação. Ribeiro (2018) aborda de forma bem esclarecedora essa maneira de entender a educação e a produção de textos conciliando a leitura de acordo com a era da tecnologia da informação e comunicação para que ocorra um aprendizado de qualidade. A autora afirma que:

Embora a educação escolar tenha vasta tradição no estudo dos textos, nem sempre isso é feito de maneira aprofundada ou realmente esclarecedora. Atividades de leitura tradicionais nem sempre ajudam a conduzir discussões que tenham impacto sobre os discursos ou fomentem a criatividade. E parte da inocência prevalente na leitura de textos, por exemplo, reside no fato de raramente as pessoas conseguirem perceber como eles são feitos, planejados, editados, publicados e postos em circulação (ou não). (p.29).

Assim, o letramento se torna uma prática social e não somente uma prática escolar, trata-se de um fazer, construir ou participar da vida em sociedade usando a cultura escrita, no meio da nossa sociedade que está envolta das novas tecnologias impressas e digitais. Diante disso, entender os diálogos é muito importante. O letramento da era tecnológica envolve tanto escrita como também imagens. Para um bom entendimento, Ribeiro (2018) afirma que:

O letramento visual parece-me enfoque do letramento na leitura de imagens, considerando-se a leitura (e as imagens) de forma ampla. As imagens, também, abarcam

uma série imensa de possibilidades, tais como a fotografia, o cartum, o desenho, o mapa, entre muitos outros, vez ou outra em relação com textos verbais. Entre essas possibilidades as leituras de ícones, símbolos, comandos, etc. E se nos detivermos nas interfaces gráficas do computador (conectado ou não), atualmente, teremos um campo prolífico para a análise do link entre letramento digital e letramento visual. (p.41 – 42).

A interação entre o usuário e o computador se dá através da interface. Lévy (1999, p.37) descreve a interface como “Os dispositivos de entrada capturam e digitalizam a informação para possibilitar os processamentos computacionais”, havendo assim uma interação entre o mundo físico e o virtual onde o usuário leitor poderá usufruir aquele conteúdo, conseguindo ler, alterar e modificar e até reescrever o texto todo usando a interface para poder interagir com a máquina. A leitura é visual, a escrita é visual e praticada também e a palavra escrita tem o elemento substancial de uma imagem. A palavra também é vista, mas ela é mais linda no aspecto de leitura, pois, a leitura pode ser tanto de relance, sem cuidados, sem maldades, alguém já olhou uma palavra e não tentou ler? Ribeiro (2018) afirma que:

É preciso ler e ler bem. Para ler palavras, é preciso ser alfabetizado, sistematicamente. Aquele que olha uma palavra e não a consegue ou pode ler em nossa sociedade, dá-se o nome de analfabetos, uma condição considerada indesejável, quando não indigna, e que requer a intervenção do Estado. É preciso, além disso, ser letrado, para aprender as práticas sociais de linguagem, incluindo-se muito a palavra. Há o que só se diz com palavras ou o que se pode exprimir melhor com elas. (p.67).

Ribeiro (2018) também esclarece em relação às imagens que quando se defende a leitura de imagens deve-se entender que elas carregam lá seus segredos e suas complexidades, não basta ser vista de uma maneira quase aleatória, uma imagem também precisa ser lida à maneira de um conjunto de palavras, porém essas linguagens são diferentes e devem ser entendidas nas dinâmicas, sintaxes e gramáticas.

Por isso é necessário estudar os textos, principalmente na nova era da tecnologia, onde a informação corre solta, sendo escrita por qualquer um que não tenha uma base coerente de redigir o texto ou o uso das imagens de forma adequada aonde pode passar uma mensagem ao leitor. Segundo Ribeiro (2018, p.70), “Os estudos sobre textualidades multimodais têm sob sua mira tanto objetos quanto processos criativos muito complexos, que clamam por investigações, mas também por definições que nos ajudem a operar sobre eles”. É necessário um estudo amplo para poder adquirir esse novo conhecimento e descobrir as definições.

Os livros são essenciais e a leitura tem evoluído ao longo do tempo com seu formato diversificado, então, o digital veio para modificar também esse meio de leitura, passar do livro

físico para o digital envolvido de criatividade e interação. Não se deixa de ler, só muda a forma de como se estar lendo. As tecnologias ajudam a fazermos o que não podemos fazer ou que é mais difícil de fazer caso ela não existisse, e na educação não é diferente. A tecnologia ajuda a aprender melhor e, muito eficazmente, auxilia tanto alunos quanto professores, por isso, devemos tirar bons proveitos da tecnologia que está a nossa disposição.

Então, o professor precisa saber manusear um computador, saber usar a ferramenta de trabalho que está surgindo e invadindo cada vez mais as salas de aulas, o professor precisa estar interagindo com os alunos, usando as redes sociais, usando o celular e outros meios que produza aprendizado. Ribeiro (2018) aborda com causa sobre este assunto:

O fato é que só é possível adaptar, reeditar, retextualizar uma aula quando se sabe como operar um *software* ou um aplicativo para a finalidade daquele conteúdo. Sendo usuário contumaz de redes sociais, por exemplo, um professor pode aproveitar-se de certas funcionalidades e da presença massiva dos alunos naquele ambiente para atividades remotas ou que promovam uma aprendizagem mais efetiva e memorável. No entanto, se o professor usa e não traduz isso em sua atividade profissional, o que concluir? (p.109).

No escrever hoje, na atualidade, não só o aluno deve se adequar as novas transformações e evoluções do mundo cibernético, da nova cibercultura e do meio social, o professor também deve passar a conhecer e ser detentor desse conhecimento para poder transmitir aos alunos a sua inteligência e seu conhecimento na era digital. Na era da tecnologia a leitura envolve muitos aspectos, como afirma Coscarelli (2016) que a leitura on-line é justamente uma leitura na internet para fins de estudos e aprendizado envolve várias habilidades de navegação, pois o leitor precisa saber ler e navegar.

3.4 Letramento digital na nova era tecnológica

Estamos vivendo em uma época avassaladora, um tempo em que estamos nos mantendo mais informados devido ao avanço tecnológico, com as TICs inseridas nas escolas e em qualquer parte do nosso convívio na rede de conexão com o virtual. O letramento digital é uma dessas tecnologias que está aparecendo cada vez mais no nosso meio de letrados digitais, nas redes sociais, nos jornais digitais, na TV com seus noticiários e com os fatos ocorridos no dia a dia e as

previsões do tempo, tudo isso tem contribuído para que a nossa evolução de conhecimento seja muito valioso e proveitoso.

As novas tecnologias sempre tem causado impacto na vida dos seres humanos desde os tempos remotos em que um grupo de pessoas tinham que se deslocar para conseguir sobreviver até aos dias de hoje que ainda temos que lutar pela sobrevivência diária, mas dessa vez buscando o conhecimento para poder sobreviver em um mundo que é quase tudo digital. De acordo com Dudeney, Hockly e Pedrum (2016) afirmam que:

Assim como todas as tecnologias de comunicação do passado, nossas novas ferramentas digitais serão associadas a mudanças na língua, no letramento, na educação, na sociedade. Aliás, já está sendo. Alguns observadores percebem perdas, tais como o declínio de abordagens mais lineares de leitura ou abordagens mais reflexivas de escrita. Mas outros perceberam ganhos, tais como a educação por meio de redes pessoais de aprendizagem, ou projetos colaborativos baseados na inteligência coletiva. Por fim, há de chegar o dia em que nossas novas ferramentas estarão tão entremeados em nossa linguagem cotidiana e em nossas práticas de letramento que quase não nos daremos mais conta delas. Mas esse dia ainda está longe. (p. 17).

Realmente, estamos vivenciando uma tecnologia que está em constante evolução, e apesar dessa evolução tão rápida devemos absorver ao máximo todo o conhecimento necessário para a nossa evolução e para o desenvolvimento do nosso intelecto, porque se não acompanharmos a tecnologia passo a passo, ficaremos para trás. Na educação, a preparação do estudante é essencial para um mundo que avança a passos largos. Segundo Dudeney, Hockly e Pedrum (2016, p.17) definem Letramento Digital como: “Habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”. Sendo assim, estamos inseridos em uma sociedade na qual precisamos trocar informações e já estamos fazendo isso de uma maneira muito rápida, letramento digital envolve o compartilhamento de informações, transferência de conhecimentos através dos meios de comunicações que estão aparecendo para que o ser humano tenha mais interação no meio social e digital.

Estamos vivendo um tempo de inclusão digital, onde estar inserido em um grupo e fazer parte dele, tendo os costumes e hábitos, passam por mais um processo de evolução e amadurecimento. A sociedade precisa viver em conjunto, aprendendo a interagir com o próximo e ajudando no que puder, e a tecnologia veio para abrir novos horizontes e fazer com que as pessoas usem mais os computadores, porém para alguns existe ainda certa dificuldade na era

digital, principalmente quando se refere a letramento digital. Segundo João Thomaz Pereira (2017) afirma ainda que:

O termo *alfabetização*, sempre entendido como uma forma restrita de aprendizagem do sistema da escrita, foi ampliada. Já não basta ler e escrever, é necessário mais que isso para ir além da alfabetização. No caso do letramento digital não é diferente. É preciso ir muito além do aprender a digitar em um computador. Quando pessoas em situação de exclusão social passam a ter acesso ao computador e a seus recursos, pode-se falar em popularização o mesmo em democratização da informática, mas não necessariamente em inclusão digital. (p. 15).

De acordo com Pereira (2017), na atualidade, o grande desafio ainda são nas escolas, no meio social e com os educadores, envolve a exclusão digital ou também denominada como analfabetismo digital. Com essa abordagem podemos concluir que educadores, escolas, instituições e também os alunos são excluídos digitalmente principalmente nas comunidades rurais que têm difícil acesso aos meios de telecomunicações adequadas.

A tecnologia tem causado grande impacto social, na era da informação e comunicação a tecnologia tem chegado a todos os níveis, desde alunos, professores e crianças e alcançando também o mundo corporativo, causando mudanças no comportamento geral da sociedade, mas esses dispositivos tecnológicos devem ser usados da melhor maneira possível. Em um mundo globalizado, devemos sempre nos manter informados e buscando sempre conhecer as novas tecnologias para poder passar aos alunos.

Como afirma Coscarelli (2017),

Um ponto de muita importância nessa conversa é a compreensão de que a informática não vai substituir ninguém. Ela não vai tomar o lugar do professor nem vai fazer mágica na educação. Veja bem: o computador é uma máquina muito bacana, mas não faz nada sozinho. É preciso que o professor conheça os recursos que ele oferece e crie formas interessantes de usá-las. Precisamos ter claro em nossa cabeça que melhor que um professor ensinar, é um aluno aprender. (p. 25 – 26).

Devemos ter ciência de que o computador não vai substituir o professor e nem vai mudar a forma da concepção de aprendizagem e que deixando o aluno na frente da tela ou nos laboratórios de informática não significa que ele vai aprender muito melhor do que antes Coscarelli (2017, p. 25). Muitos alunos estão excluídos também dos meios sociais, não vão ao cinema e nem ao teatro, não sabem o que é uma ópera, nem tem ideia do que seja um concerto,

não estão inseridos na cultura, ficando no mundo virtual conectados em uma rede de fantasias e de inverdades onde todos os internautas acham que sabem de todas as coisas.

Devemos usar o computador como ferramenta de auxílio para o desenvolvimento do aluno que queira aprender devido à interação tecnológica e a levantar novos questionamentos e a obter uma melhor comunicação. Coscarelli (2017, p. 29) ainda afirma que, “Cabe, então, a nós professores, sobretudo das classes populares, criarmos formas de incluir nossos alunos nessa viagem, e para serem bem sucedidos nessa empreitada”.

Uma maneira de levar as crianças ao mundo digital é através de sites infantis com personagens de desenhos em quadrinhos, um exemplo é o site da Turma da Mônica onde a criança tem uma interação e que pode aprender diversas coisas, como Coscarelli (2017) explica com mais detalhes,

O site da Turma da Mônica também é uma boa pedida. Lá as crianças podem colorir, escolher as roupas que a Mônica vai usar (guarda roupa da Mônica), escrever e enviar cartões eletrônicos. Ler quadrinhos, conhecer os Quadrões, ouvir música, fazer amigos, além disso podem brincar de quebra-cabeça, cruzadinhas, ligue os pontos, forca, jogo dos 7 erros, jogo da memória, entre outras brincadeiras que divertem a meninada, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades de leitura, escrita, matemática, musicais, estéticas, bem como a familiaridade com o computador. (p. 37 – 38).

Conclui-se que o letramento digital é realidade, principalmente para as crianças que precisam interagir cada vez mais, de preferência dentro da escola estudando e aprendendo com os professores as novas tecnologias e ferramentas que podem auxiliar no seu aprendizado e também para viver em sociedade se comunicando com outras crianças para desenvolver seus conhecimentos, trocando informações e interagindo.

A forma de ler vem mudando ao longo dos tempos com o avanço constante da tecnologia voltada ao seu tempo e chegando aos dias de hoje, e atualmente a leitura se faz em uma tela de computador, com cores, luz e formatos. A leitura em computador retoma um hábito antigo, a leitura solitária, privada, efetuada em lugar fechado ao qual o computador está a sua frente ligado em uma tomada não podendo transportá-lo a lugar nenhum, diferente de como se fosse ler um livro no ônibus, mesmo um *notebook* fica inviável ler em qualquer lugar, não se compara a um livro no qual podemos levar e ler em qualquer lugar e a qualquer momento, e outro fator é o custo muito alto de um notebook, é um bem caro e chama muito a atenção em ambientes abertos Ribeiro(2017, p.131). Há outros suportes além do computador, como tablets desenvolvidos para esse fim. De fato, há custo para aquisição desses materiais.

A tela de um computador passa muitas informações para quem está na sua frente, a interface é que interage com o leitor, fazendo com que ele olhe e observe os aspectos do leiaute e as informações inseridas ali na tela do computador. Com essa interface é preciso fazer do leitor um manipulador de textos, descobrindo novas possibilidades. Para Ribeiro (2017, p. 136), letramento não só significa a experiência da proposta de leitura, também significa a exploração e busca de conhecer o significado de todas as informações ao seu redor, manipulando e dando suporte para descobrir e conquistar, não tendo medo de nada.

A interface mostra muitas coisas ao usuário, inclusive texto e como antigamente nas edições de jornais, revistas, livros e agora existem os hipertextos que agora é voltado para o digital nas interfaces dos sites para que o usuário se distraia com textos bem elaborados. O hipertexto tem se tornado essencial na vida do usuário/leitor, porém tem que ser de uma estrutura adequada para uma leitura correta e bem construída para interagir e instigar o leitor, não querendo significar que os hipertextos gráficos vão substituir os livros impressos, a forma de escrever e de ler. Como descreve Ribeiro (2017):

Sendo assim, navegar por um texto não é algo restrito ao suporte eletrônico, como a tela, por exemplo, mas refere-se ao percurso que o leitor pode fazer em determinado objeto de leitura (texto, gráfico, legenda, sumário, índice), de acordo com suas escolhas a partir de opções de caminho. E esse percurso possui algo de particular e algo de orientado. (p. 139).

Os hipertextos têm um sentido único de passar uma informação e uma maneira ampla de buscar as informações necessárias para se conhecer algo, formato que faz o leitor se interessar pela leitura do conteúdo, mas depende de qual conteúdo esteja sendo elaborado, pois existem hipertextos que são elaborados com uma mensagem inadequada para aquela página web ou que não transmite um conteúdo de grande valor para o desenvolvimento do indivíduo que busca uma informação para a sua base de conhecimento.

Escrever um texto é um desafio nos dias atuais, pois todos querem escrever algo pensando que são grandes escritores, mas falta muito para poder saber escrever, primeiro tem que aprender a ler para depois escrever adequadamente.

Dudeney, Hockly e Perdum (2016, p. 27) definem letramento em hipertextos como, “habilidade de processar hiperlinks apropriadamente e de usá-los para incrementar com eficiência um documento ou artefato”.

A prática da leitura é essencial no meio digital, desde ler um texto simples até acessar um aplicativo no computador ou *smartphone* o leitor tem que entender a interface, ler cada detalhe da tela e saber usar cada botão, saber para o que serve cada ícone e tem que entender o ambiente do site e saber qual a mensagem que ele passa. De acordo com Marcuschi (2009) define que:

...ainda hoje é comum definir-se o *texto* como uma sequência coesa e coerente de enunciados. Supõe-se, neste caso, um autor que organiza os enunciados, seleciona um tópico, distribui esse tópico discursivamente e assim vai construindo texto. Central para uma tal visão de texto é a noção de *estrutura* e organização centrada. Ao leitor cabe seguir essa estrutura e entender o que o autor disse. (p. 190).

Por isso, é de grande importância conhecer e estar engajado a descobrir sempre o novo no meio tecnológico, fazendo da tecnologia da informação e comunicação uma ferramenta que traga bons proveitos para si e para o próximo, ajudando a construir um mundo muito melhor. Marcuschi (2009) tem uma observação importante na comparação entre hipertexto e texto impresso, ele diz que:

Uma observação óbvia é a de que tanto os hipertextos quanto os textos impressos são *textos*. Isso impede que se faça uma distinção nítida e definitiva entre textos e hipertextos em geral. É também possível afirmar que certos textos impressos são muitas vezes não lineares, assim como muitos hipertextos são absolutamente lineares. Não é esse, pois, o caminho a seguir. (p. 192).

No mundo virtual qualquer um pode escrever um texto, principalmente nos sites da internet se produz textos sem ter um autor específico, editar páginas web e comentar algo com o status anônimo para não ser identificado e ser julgado ou punido por comentários inadequados. Diferentemente de um texto impresso onde tem o nome de quem escreveu e outros dados importantes para ser colocado quando se faz um texto impresso. Dudeney, Hockly e Perdum (2016, p. 23) definem letramento impresso como, “habilidade de compreender e criar uma variedade de textos escritos que abrange o conhecimento de gramática, vocabulário e características do discurso simultaneamente com as competências da leitura e da escrita”.

A internet é um mundo sem lei onde qualquer um poder fazer o que quiser, inclusive escrever e comentar com ofensas, pois não terá consequência nenhuma principalmente quando estiver anônimo, pois fica difícil descobrir pela rede o autor daquele texto que possa ter causado uma ofensa e também devido ao usuário não conhecer o seu direito cibernético e até que ponto ele pode chegar a escrever sem prejudicar o leitor.

Para poder produzir um hipertexto a pessoa deve conhecer e saber fazer um texto adequado e saber usar as palavras também, conhecendo as regras gramaticais e gêneros textuais, saber o que pode ser dito ou não em um ambiente digital, já que hoje em dia qualquer coisa dita pode ofender o outro. A produção de um hipertexto requer uma análise, um empenho na contextualização para poder transmitir uma mensagem de valor e de utilidade para o leitor interessado no texto que vai ler. De acordo com Marcuschi (2009) que afirma em relação ao hipertexto como:

É provável que muitos de nossos problemas na leitura dos hipertextos devam-se não a alguma propriedade específica dos hipertextos e, sim, ao nosso tipo de relação com os textos de modo geral. Pessoas sem o costume da leitura perdem-se com facilidade lendo um jornal e, mais ainda, ao se defrontarem com o hipertexto que não progride com uma visão imediata do percurso. Trata-se de uma navegação com pouco conhecimento distribuído à mão e exigindo muito de meu conhecimento pessoal. O esforço cognitivo no trato do hipertexto é maior e, como a coerência reside neste aspecto, trata-se de uma diferença significativa. (p. 205 – 206).

Existem vários tipos de letramentos, porém este trabalho não pretende se aprofundar tanto nas especificações de cada letramento em si, pois o intuito aqui é falar sobre letramento digital (pois já engloba todos os tipos de letramentos) e o hábito da leitura para poder apresentar a problemática deste trabalho.

É importante entender que estamos em um tempo que não se sabe ler ou entender o que escrevem, principalmente em um terminal com uma tela aonde a interface mostra um contexto visual amplo de todos os sentidos em que o leitor tem de interpretar cada detalhe e saber as suas funcionalidades. Ser leitor é entender o letramento digital que está ao nosso redor mesmo não querendo usar, mas sempre estarão lá, nos celulares, terminais de caixas eletrônicos, salas de aula, computadores, notebooks, livros digitais etc., basta saber fazer o uso correto dessa ferramenta para dar um bom proveito a todos, pois estamos incluídos digitalmente.

3.5 Textos multimodais

Os textos multimodais nos dias de hoje são importantes devido à leitura das coisas que estão ao nosso redor. A leitura de um texto é de suma importância, mas as imagens também passam uma leitura, e essa leitura também deve ser estudada. Ribeiro sabe abordar muito bem esse tema, quando afirma que:

Imagem e palavra são modalidades expressivas, mas são também plenas de possibilidades, em si. A modalização das palavras, que depende de uma seleção em um repertório, cria efeitos diversos. Do mesmo modo, as modulações do desenho alcançam efeitos diferentes. (2016, p. 114 – 115).

Para Ribeiro (2016), o texto multimodal não é o trabalho somente entre duas ou mais linguagens, que se convivem e se relacionam, mas sim textos multimodais que resultam de escolhas modulares, também inserido na mesma semiose.

No seu livro intitulado de *Textos multimodais: leitura e prática*, Ribeiro explica muito bem esses conceitos entre textos multimodais e o trabalho com gráficos e infográficos, mostrando que um percentual não consegue realizar esse tipo de leitura, de acordo com o estudo de Ribeiro:

O INAF do início dos anos 2000 trazia um resultado preocupante em relação às habilidades de leitura da população brasileira. Dois terços dos brasileiros não alcançavam o nível de leitura considerado mais alto pelo instrumento, o que significa que não somos, na maioria, capazes de compreender um texto de extensão maior do que alguns parágrafos, fazendo inferências e conexões importantes. (2016, p. 41).

Tudo ao nosso redor está transmitindo alguma informação. Os infográficos, por exemplo, são textos multimodais por trabalharem com imagens em um *layout* na web, que permite gerar som e movimento, etc. O infográfico é um gênero que está presente em todos os meios de comunicação e informação, como em jornais e revistas impressos ou digitais e na TV, nos noticiários dos jornais televisivos transmitindo informações e fatos, trajetórias, causas, efeitos, etc.

De acordo com Ribeiro (2016), os letramentos são diversos e complexos, mas na era digital a pessoa tem mais facilidade de aprender e de fazer por si mesma, usando as ferramentas necessárias como se faz na produção editorial. Segundo Ribeiro (2016) ainda aborda que:

O jogo das linguagens na produção (e na leitura!) de textos multimodais é, de fato, um assunto urgente e contemporâneo. Talvez nunca se tenha escrito tanto. E quantas linguagens há amalgamadas em qualquer jornal ou revista, hoje? O que se escolhe dizer com palavras ou com fotos? O que se escolhe deixar subentendido? O que se escolhe narrar com palavras ou com desenhos? Que informações surgem na forma de números ou na forma de gráficos? Que informações podem ser dadas como tabelas ou como infográficos? (p. 26).

Porém, nas salas de aulas os professores não abordam os infográficos, apesar de que este tema está mais relacionado às áreas de matemática e geografia, mas não deixa de englobar o

trabalho sobre a leitura e a escrita. Falta incentivar mais em sala de aula o estudo sobre os textos multimodais, pois com o advento da tecnologia, as informações e as maneiras de absorver essas informações são de grande importância para os alunos da nova era digital, como enfatiza Ribeiro (2016):

Se os estudantes têm algum contato com textos que mesclam linguagens, isso não parece ter ocorrido nas aulas de português. A escola continua participando pouco desse tipo de formação leitora, menos ainda quando o assunto é a produção de texto multimodal. No caso da expressão gráfica que pudesse substituir ou se articular à expressão verbal, isso é ainda mais patente. (p. 56).

A autora também lembra que os estudos das relações de textos e imagens têm sido elaborados no campo da literatura, principalmente nas obras infantis. E isso é o assunto principal voltado para este trabalho, os incentivos que a junção entre textos e imagens em relação à literatura para criar quadrinhos e fazer com que os jovens tenham o hábito de ler.

3.6 Letramento literário

O hábito de ler deveria ser uma coisa simples e rotineira em nossa época, uma coisa que deveria vir dos tempos de escola, com o incentivo dos professores, com leituras diárias em casa com o auxílio e a ajuda dos pais, pode até ter um pouco da ajuda dos professores. Mas não tem estrutura para que o aluno estude realmente e tenha empenho nas matérias em que vai passar no final do ano, pois o problema é esse, o aluno só pensa em querer passar no final do ano e em querer ficar logo livre. Também tem o problema de na escola ter, por exemplo, uma aula de literatura ou redação e só na outra semana ocorrer o próximo encontro, não sendo uma coisa constante para fixar no aluno o prazer de ler e escrever.

Rildo Cosson aborda de forma bem clara essa relação de literatura e sala de aula, onde não se tem uma forma adequada ainda de passar aos alunos o estudo da leitura literária, deixando somente a leitura dos cânones para uma aula ou outra, ou somente que seja lido um livro específico onde o aluno sem interesse irá deixar jogado não obtendo o interesse pela leitura. De acordo com Rildo Cosson (2016):

As práticas de sala de aula precisam de letramento literário e não apenas a mera leitura das obras. A literatura é uma prática e um discurso, cujo funcionamento deve ser

compreendido criticamente pelo aluno. Cabe ao professor fortalecer essa disposição crítica, levando seus alunos a ultrapassar o simples consumo de textos literários. (2016, p.47).

Como falado anteriormente, este trabalho não pretende se aprofundar em tal ou tais assuntos, o intuito aqui é abordar um pouco os conceitos que nos levarão ao tema proposto. Contudo, devemos explorar e entender que a literatura está sendo pouco utilizada, deixando de ser uma leitura excepcional para ser tornar uma coisa obsoleta. No tempo em que as TICs estão se espalhando de uma forma estrondosa, onde toda dúvida se torna certeza, quando vamos pesquisar no Google algo que queremos saber ou aprender a fazer, onde a tecnologia está em nossas mãos não podemos deixar que o hábito da leitura torne-se passado, que a leitura de obras clássicas se torne pesada quando se pede para um aluno ler este ou aquele autor, sem ser de sua preferência e nem de sua época.

Cosson (2016, p. 20) ainda afirma que: “A multiplicidade dos textos, a onipresença das imagens, a variedade das manifestações culturais, entre tantas outras características da sociedade, são alguns dos argumentos que levam à recusa de um lugar à literatura na escola atual”. E com essa afirmação Rildo Cosson (2016, p. 27) também diz que, “é claro que não estamos advogando que a única maneira possível de ler um texto literário seja aquela realizada na escola. Aqui vale o aprendizado dos autodidatas”.

Uma maneira de ler romances ou poesias é por incentivo próprio, claro que não vai ser como em uma escola com um professor, mas se for um autodidata como Cosson falou, ele vai aprender da mesma forma ou até melhor. O que mais importa é incentivar os jovens de hoje a lerem mais, mesmo não sendo literatura podendo ser outros tipos de livros, mas o ideal deste trabalho é resgatar as obras clássicas de autores célebres que fizeram seu nome no campo da Literatura.

Para Cosson (2016, p. 27), ler é um ato solitário, não desmerecendo a sala de aula onde também se aprende, mas a leitura leva em consideração outras formas de ler e aprender, o oral é um ato de transição onde o falar se espalha para outros ouvidos, a leitura se faz com os olhos.

3.7 Redes sociais como fonte de comunicação/interação humana

As redes sociais revolucionaram a comunicação social, pois antes delas existirem, a sociedade apenas recebia informações de forma passiva e sem direito à resposta. Não havia espaço para *feedback*. Contudo, quando a sociedade conseguiu falar e mostrar sua opinião, gerar suas próprias informações, provar através de fotos e vídeos que as notícias divulgadas pela mídia nem sempre estão corretas, ou simplesmente foram manipuladas, a imprensa também foi transformada a fim de conquistar mais espectador.

Programas de televisão foram criados interagindo com o público de casa, os internautas através das redes sociais e dos sites conectados, telefones são usados como computadores deixando a sua simples função de ligar para exercer funções mais complexas. O público reagiu bem a esta interação e passou a participar ao vivo com ligações nos programas de televisão, vídeos enviados ao programa ou até mensagens divulgadas nas redes para serem transmitidas enquanto a programação estava sendo transmitido. Esta divulgação da imagem ganhou uma proporção extensa e novas redes foram criadas com o intuito de permitir que as pessoas tenham sua imagem divulgada.

As pessoas mostraram interesse em trabalhar com isto, novas profissões foram criadas com a utilização das redes e aplicativos de celulares. Serviços são solicitados através do *smartphone* e profissões, que antes eram contratadas apenas com indicação de conhecidos ou pessoalmente, tornaram-se acessíveis como costureira, pedreiro, marceneiro ou, ainda, solicitação de compras online de alimentos e produtos. A mudança de compra e venda influenciou a interação social e as redes sociais foram utilizadas como fonte de propaganda dos serviços e produtos.

Empresas como *Google* e *Facebook* permitem que usuários criem perfis gratuitamente. Contudo, refletindo sobre os dados pessoais coletados por essas empresas e analisando o *marketing* gerado através disso e de forma intencional, percebe-se que o uso não é gratuito. Com dados expostos e sem controle do que será público, um adulto consegue controlar com maior facilidade o que será enviado pela internet, mas crianças e adolescentes são mais vulneráveis a essas informações, devido à imaturidade da faixa etária.

A escola de programação, robótica e empreendedorismo para crianças e adolescentes (CODEBUDDY) criou um guia para alertar os pais sobre os perigos de permitir crianças e adolescentes usarem a tecnologia sem diálogo e precaução devida. Dentre os principais

problemas ocasionados ao uso sem orientação estão o *ciberbullying*, vazamento de conteúdo íntimo e contato com estranhos na internet. Sobre a exposição indesejada, o guia explica que vários jovens adquirem depressão, dificuldade de socialização e isolamento, além de acarretar o suicídio. Contudo, o guia também afirma que a tecnologia é aliada da educação e o melhor caminho para proteger os filhos é através do diálogo como conscientização.

A comunicação está em nossas vidas e principalmente na vida dos jovens que estão mais conectados socialmente com redes sociais, como Facebook, Whatsapp, Twitter, Instagram, etc., e a forma como se comunicam mudou muito também, por isso devemos ficar atentos para que não se torne um vício de comunicação com palavras que não são adequadas em um diálogo coerente. Santos (2005) verificou que nos chats os jovens não gostam de usar muito os emoticons, alguns gostam de criar, usam palavras curtas ou combinações de algumas letras e símbolos dos teclados que apresenta alguma figura que expressa o que o jovem quer dizer.

Muito jovens que estão conectados usam as redes sociais para se comunicarem usando onomatopeias que são o alongamento de vogais e consoantes e até mesmo juntando encontro vocálico e consonantal, na Figura 5 mostra o exemplo de algumas onomatopeias. Na Figura 6 está mostrando um exemplo de uso de palavras curtas usadas pelos jovens, denominado de *Redução da extensão das palavras*, Santos (2005).

Figura 5: Uso de onomatopeias

Oooopa	Uiuuuiiiii	Mmmmm	aaaaaaa	rrrrrrrrrrrrrr	voooooooltooo
Ssssss	Hihi	Nehhh	ahhhh	lchhh	sssseu
hehehehe	Uebaaaa	verrr	aiiiiiiiii	ooowwww	yessss
Ziiiiinnn	Hahahahaha h	eeeee	bestaaaaa	Bommmm	dezzzzz
Hummm	Hauauauaua u	pesssst	ncsigooooo	Fuuiii	passssssseeee eiii
Olaaaaa	Nuuuuu	simmmmm m	conhecerrr	Hihi	laaaa

Fonte: Coscarelli (org.), Ribeiro. Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas, São Paulo, Ceale, 2005.

Figura 6: Redução da extensão das palavras

Pq	Porque	Qto	Quanto	Cê	Você	tâmus	Estamos
Tb	Também	Hj	Hoje	Te	Até	Fi	Filho
Md	Modo ou mundo (depende do contexto)	Hrs	Horas	Tá	Está	Po	Pode
Vc	Você	Mto	Muito	Tava	Estava	nó	Nossa
Qdo	Quando						

Fonte: Coscarelli (org.), Ribeiro. Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas, São Paulo, Ceale, 2005.

Por isso que devemos tomar cuidado para que esses vícios de linguagem não se tornem rotineiros nas conversas diárias e também nos diálogos quando se vai conversar com pessoas se expressam totalmente diferente. A internet veio para facilitar e ajudar, mas os jovens devem usar de maneira adequada para que não torne um diálogo interno de palavras curtas e com o tempo se esqueça de usar de forma adequada a rede mundial de internet, por isso a leitura e escrita corretas são de suma importância para o desenvolvimento dos jovens na evolução tecnológica.

O estudo é muito importante e a leitura é primordial para que tenhamos um aprendizado adequado e eficaz, aprender novas línguas com o que já conhecemos da nossa língua materna e com o hábito da leitura Leffa (2016) afirma que:

A língua pode ser descrita como um instrumento usado para exercer algumas funções básicas como expressar os próprios sentimentos, descrever a realidade ou agir sobre o interlocutor, alcançando, assim, o nível de linguagem; isso significa que aquilo que fazemos com determinada língua não é exclusivo dela, já que pode ser feito também com outra: podemos, por exemplo, ofender ou elogiar alguém tanto em português quanto em espanhol, inglês ou língua de sinais. A língua é local e pode ser designada, como a língua portuguesa ou espanhola; já a linguagem é universal e abrangente, incluindo todos os exemplos de línguas verbais e gestuais, além de outros aspectos como imagens, cores e objetos por meio dos quais podemos construir sentidos. (p.141).

O aprendizado na rede é interessante, como afirmou Leffa (2016), para o aprendizado de novas linguagens, um contato com o mundo externo, um diálogo com outras culturas, e o uso também de software para aprender um novo idioma. Então, a rede social vai ser uma ferramenta para o jovem que se conecta com outras pessoas, mas sendo usada de maneira que obtenha valor ao seu conhecimento e crescimento pessoal.

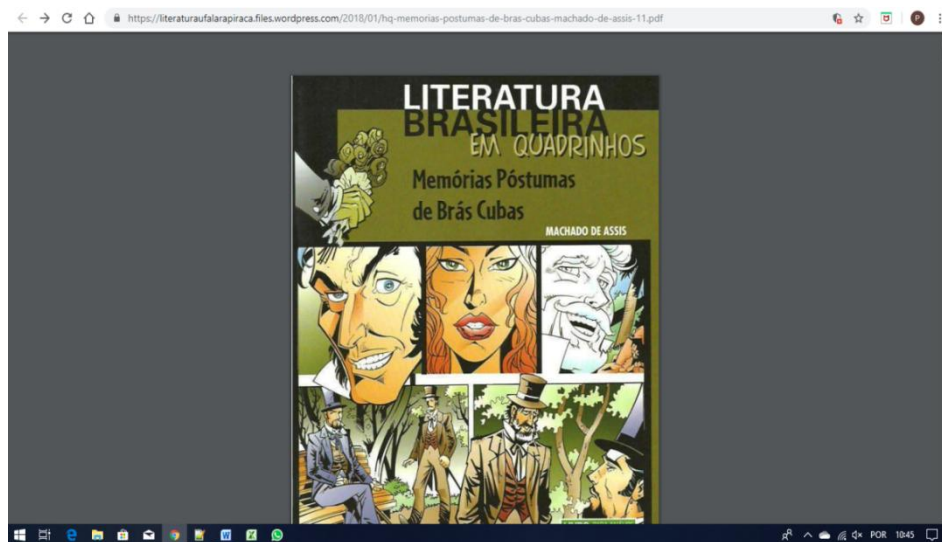
3.8 Quadrinhos literário digital

Apresentada todas essas informações e os autores abordando cada tema específico, a ideia de um quadrinho não está em somente ilustrar e colocar na rede de internet para que a criança, o jovem e até mesmo adultos simplesmente leiam. Relembrando de que este trabalho não pretende se aprofundar nos conceitos de Língua Portuguesa, Literatura e entre outras matérias que possam fazer sentido ao tema. O intuito é mostrar que usando as revistas em quadrinhos transformando esses desenhos no formato digital podemos criar novos hábitos e incentivos para que comecem a ler muito mais do que antes usando a tecnologia da informação e comunicação a nosso favor.

Como foi visto anteriormente, o letramento digital e os textos multimodais estão crescendo a cada dia mais e a forma de ler e escrever irá evoluir, e com isso, este trabalho pretende comparar revista em quadrinhos física e revistas em quadrinhos digitais. Na figura 3 mostra um site com revista em quadrinho, mas o formato da revista é em PDF, é como se tivesse sido digitalizada uma revista para que ela ficasse na rede, mas no formato PDF, e na figura 4 mostra uma revista em quadrinhos no formato físico, sendo assim, as duas são do mesmo padrão, porém com formatos diferentes.

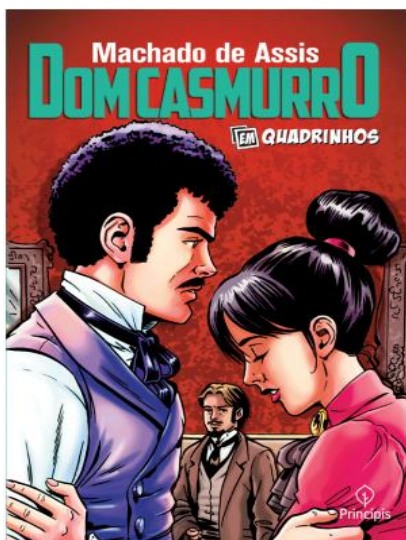
Colocar um livro digital na rede de internet não é somente digitalizar ou colocar alguns textos para que leitor leia e não faça mais nada. No mundo digital exige-se mais do que isso, o digital quer inovação, criatividade, instigação; exige que o cibernético se comunique com o usuário final, fazendo com que o leitor interaja e tenha seu processo criativo também colocado em prática; que o leitor descubra e seja curioso usando a tecnologia no aspecto da leitura. Não adianta colocar um texto na rede mundial de internet e não ocorrer uma boa interação, na nova era digital deve-se interagir para que o novo sempre surja com o aprimoramento da mente humana em conjunto com a tecnologia.

Figura 7: Memórias Póstumas de Brás Cubas em Quadrinhos



Fonte: <https://literaturaufalarapiraca.files.wordpress.com/2018/01/hq-memorias-postumas-de-bras-cubas-machado-de-assis-11.pdf>

Figura 8: Literatura em quadrinhos



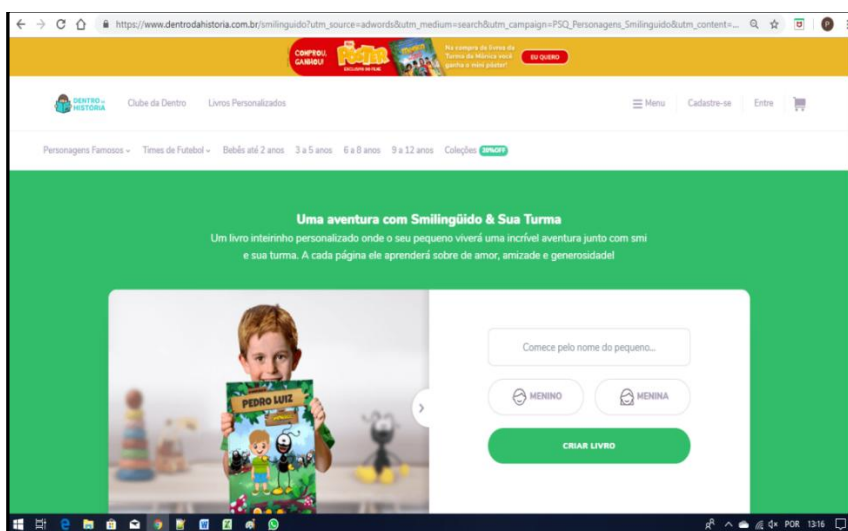
Fonte: Acervo livro próprio

Estes quadrinhos são bem simples com suas ilustrações e com os diálogos editados para o formato em quadrinhos e para que o leitor possa entender um pouco a história. O intuito, talvez, seja o de incentivar a ler o livro na íntegra, e isso é muito bom, pois se for pra ajudar será muito bem vindo, e precisamos de incentivos para que os jovens gostem e voltem a ler.

Como foi mostrado na figura 7 e na figura 8, não se tem muita diferença da estrutura do quadrinho em si, o que realmente muda é somente o formato físico e o digital, fora isso as ilustrações e as informações são as mesmas, não ocorrendo interação com o leitor, fazendo com que não ocorra o estímulo e a ter mais curiosidade na hora de ler para poder querer saber mais em relação ao que tem mais pela frente de inovador no formato digital.

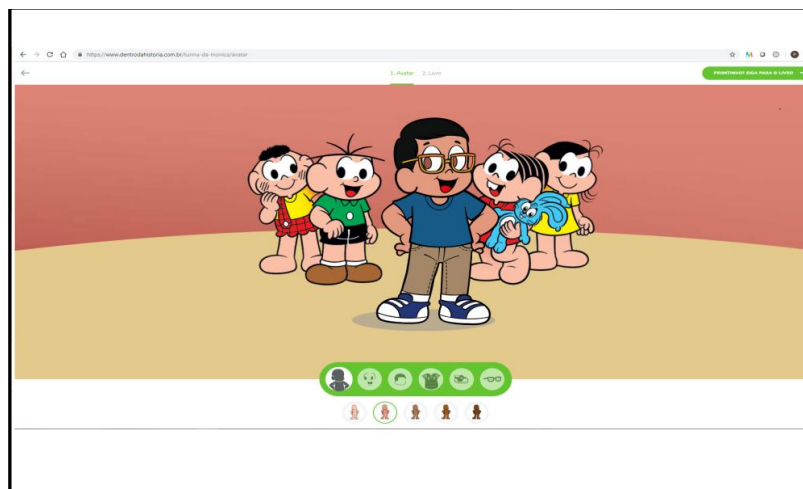
Esse trabalho poderia apresentar um site específico no qual está sendo abordado, porém não foi encontrado um que interagisse com o leitor, somente no de simplesmente ler os quadrinhos na tela no formato PDF ou em textos no site mesmo, sem alterar a estrutura. Os únicos que foram encontrados e que o leitor pode interagir são com ilustrações atuais como Smilinguido (figura 9), Turma da Mônica (figura 10), por exemplo, onde o leitor infantil pode personalizar seu avatar, criando seu personagem no quadrinho. Mas só tem isso mesmo e não há nenhuma outra interação, deixando somente para as crianças essa forma de usar o site e criar sua revista em quadrinho, mesmo assim essa revista não fica na plataforma, exigindo que os pais comprem para a criança a revista em quadrinho personalizada.

Figura 9: Dentro da História



Fonte: https://www.dentrodahistoria.com.br/smilinguido?utm_source=adwords&utm_medium=shopping&utm_campaign=smilinguido&utm_content=smart&gclid=CjwKCAjwr8zoBRAOEiwANmvpYAkbsSveGb-A7QahTHhJIPuWuCg7cutcvVRP57JHLIKGdngANOghYxoCUSIQAvD_BwE

Figura 10: Dentro da História



Fonte: https://www.dentrodahistoria.com.br/turma-da-monica?utm_source=adwords&utm_medium=shopping&utm_campaign=msp&utm_content=smart&gclid=CjwKCAjwr8zoBRA0EiwANmvpYGebtgMJKIfiL0ZG7JB13E21O-KiqUPrNwA0OBELQ_odoZPGDjkXkRoCAWsQAvD_BwE

Outro site que aborda o incentivo a leitura e ao desenvolvimento social humano, aprimorando seus conhecimentos para viver em sociedade é o Turminha da liberdade, e passa a proposta de reunir as crianças para contar histórias e interagir socialmente entre crianças e leitura para prepará-las em um futuro melhor. A figura 11 mostra a página inicial do site.

Figura 11: Turminha da liberdade



Fonte: <http://turminhadaliberdade.site.com.br/>

Para o presente trabalho seria proposto o desenvolvimento de um site que interagisse com as crianças usando desenhos em quadrinhos voltados para a arte literária, para a leitura de

literatura, letramento literário entre outros termos estudados, onde o leitor também poderia usar para várias coisas como trabalhar os textos, ler o livro original na íntegra e comparar com as histórias dos quadrinhos, um site que ajudasse também nas provas do ENEM, a dar dicas de como escrever melhor e com mais propriedade para se sair bem nas provas tanto de escolas quanto de vestibulares e provas para concurso, treinando para fazer uma redação adequada, e até mesmo comparar o tempo em que a história foi escrita com os tempos atuais da nova era tecnológica em que o leitor está inserido.

Porém, não foi possível desenvolver este site devido a complexidade da construção e do tempo que iria levar para ser desenvolvido. Precisaria aprender a usar algumas ferramentas que seriam necessárias para a confecção de um site tão estruturado assim, pois esse site planejado seria bem elaborado e completo para poder gerar vários recursos de interação e incentivo à leitura, gerando o desenvolvimento social e intelectual. Mas isso é uma ideia de projeto para o futuro que será posto em prática.

4 CONCLUSÃO E PERSPECTIVAS

O desenvolvimento do presente trabalho foi elaborado para poder compreender que na era da tecnologia o hábito da leitura está deixando de ser importante para se tornar uma coisa trivial, e trazendo a compreensão de novos conceitos como textos multimodais e letramento digital, e trazendo uma análise sobre os quadrinhos na arte literária para os quadrinhos digitais envolvendo o letramento literário para incentivo a leitura. Fazendo com que os desenhos em quadrinhos no formato digital seja a ferramenta ideal para que se crie o hábito e incentivo à leitura da arte literária na nova era digital.

De um modo geral, como o advento da tecnologia e das TICs os jovens tem deixado de ler e principalmente não leem mais livros clássicos literários, lendo estes somente quando o professor passa na sala como atividade e mesmo assim não se aprofundam realmente no que a arte literária traz como conceito do que está se passando da leitura. A tecnologia surgiu para facilitar nossas vidas e com ela se modificou também a forma de ler, e novos conceitos foram surgindo para que se adaptasse aos novos meios de comunicação no meio digital.

Ler é uma arte, mas nem todos sabem o que é ler realmente, pois para saber ler tem que saber interpretar e abstrair o melhor daquela leitura, porém, hoje em dia não tem tanto interesse assim pela arte de ler, pois os leitores da era digital estão ficando acomodados no que se refere a ler em suas telas. Os quadrinhos foram de grande importância no século passado para incentivar a leitura dos clássicos literários, e na era digital não poderia deixar de ocorrer o mesmo incentivo para que se crie o hábito da leitura. Então, ficou evidente que o uso de imagens como as dos quadrinhos traz o incentivo para que se leia, e usando os quadrinhos e o digital fazendo com que ocorra uma interação entre o leitor e o quadrinho digital literário com novas ferramentas para que o leitor se instigue mais a ler, mostrou que o resultado e recurso mostrado foram alcançados.

O recurso utilizado para a elaboração do presente trabalho foi através de livros, sendo assim, foi um estudo bibliográfico que acarretou no entendimento de como está sendo utilizado hoje em dia o mundo digital para a leitura com as novas formas de estudos e a contribuição da tecnologia para que sejam construídos novos textos na era digital. Foram usados livros de grandes estudiosos no assunto, a seguir será apresentado cada item estudado para a construção deste trabalho.

Primeiramente, foi estudado o surgimento das revistas em quadrinhos, dando-se a conhecer que também existiu no século passado não somente revistas em quadrinhos de gibis com super-heróis ou infantis, mas também voltado para os romances literários, e foi de suma importância conhecer o início da história em quadrinhos.

Depois, foi elaborado um estudo e leitura de livros que abordam temas que envolvem este estudo, tais temas são voltados para a era digital e a forma de como se ler na TIC, estudando os textos multimodais, letramento digital e letramento literário, abordando os conceitos do uso e do entendimento dos leitores nas redes sociais. Usando estes estudos, se consegue entender que é necessário despertar o interesse pela leitura fazendo com que se incentivem os jovens desde cedo a querer pegar um livro e começar a ler, mas com o advento da tecnologia da informação e comunicação poderá ser usada as ferramentas tecnológicas para que os jovens envolvidos no meio digital usufrua a leitura em conjunto com o desenvolvimento tecnológico do seu tempo, despertando o seu interesse e hábito pela leitura. Com isso, é interessante usar os quadrinhos digitais para que os jovens interajam e busquem conhecer mais as formas de ler um livro, tanto livro digital quando livro físico.

Dada à importância do trabalho proposto, será necessário efetuar um estudo bem elaborado, já que este trabalho foi voltado para alguns conceitos básicos, pois se trata de assunto muito extenso que necessita de um estudo mais minucioso caso queiram trabalhar para aprofundar mais o desenvolvimento e colocar em prática, por exemplo, para servir de prática pedagógica.

Concluindo, a utilização do meio digital para que os jovens tenham o interesse pela leitura fez com que este trabalho fosse defendido para que os alunos e leitores voltem a ler livros literários, usando os quadrinhos digitais na nova era da tecnologia, contribuindo para o ensino/aprendizagem dos novos leitores da era da tecnologia da informação e comunicação. Este trabalho, para poder ficar mais prático, poderá ser tema de mestrado no desenvolvimento de um site e na construção dos quadrinhos com todos os recursos necessários para que ocorra uma interação entre o leitor e o meio digital, que o leitor tenha mais desejo de ler no meio digital para despertar o interesse também pela leitura dos livros físicos.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Machado. Organizado por Alex Mir; ilustrado por Caio Majado. **Dom Casmurro: em quadrinhos**. – Jandira, SP: Ciranda Cultural, 2019.

ARAÚJO, Júlio; LEFFA, Vilson. **Redes sociais e ensino de línguas: o que temos de aprender?** 1ª ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSCARELLI, Carla Viana. RIBEIRO, Ana Elisa (Organizadoras). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 3ª ed.; 2ª reimp. – Belo Horizonte: Ceale; Autêntica Editora, 2017.

COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. 1ª ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário: teoria e prática**. 2ª ed. 6ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2016.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. 1ª ed., 2ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2018.

DUDUNEY, Gavin. HOCKLY, Nocky. PEGRUM, Mark. **Letramentos Digitais**. Tradução Marcos Marcionilo. 1ª ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3ª ed., (2ª reimpressão – 2014). – São Paulo: Editora 34, 2010.

MATIAS-PEREIIRA, José. **Manual de Metodologia da Pesquisa Científica**. 4ª ed. – São Paulo: Atlas, 2016.

MOYA, Álvaro de; CISNE, Moacy (Org.); AIZEN, Naumim; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional**. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. 1ª ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Escrever hoje:** palavra, imagem e tecnologias digitais na educação. 1ª ed. – São Paulo: Parábola, 2018.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 24ª ed. rev. e atual. – São Paulo: Cortez, 2016.