



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA**

**CRISTIANI MARTINS DE SOUZA**

**COMPREENSÃO LEITORA DE CHARGES ANIMADAS**  
**Um estudo de caso**

Bagé  
2011

**CRISTIANI MARTINS DE SOUZA**

**COMPREENSÃO LEITORA DE CHARGES ANIMADAS**  
**Um estudo de caso**

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção  
do título de Licenciado em Letras pela  
Universidade Federal do Pampa.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Elenice Maria Larroza Andersen

Bagé  
2011

## **RESUMO**

Este é um trabalho de pesquisa que objetiva verificar como acontece a compreensão leitora de alunos a partir do gênero charge animada. O procedimento metodológico utilizado para coletar dados foram os resumos escritos por alunos de 8º ano do ensino fundamental que assistiram a duas charges animadas, escrevendo o que compreenderam sobre elas.

Parte-se do princípio de que o uso das novas tecnologias é algo imprescindível em sala de aula, pois estudos mostram que quando bem trabalhadas podem surtir um ótimo resultado, desenvolvendo e ampliando a capacidade leitora do aluno. Além disso, afirma-se a importância da linguagem não-verbal na escola, pois essa se faz cada vez mais presente em provas do governo como o ENEM e o PISA.

Através dos dados coletados, pode-se comprovar o quanto os alunos ainda estão ligados ao verbal, esquecendo-se de outros elementos paralinguísticos próprios do gênero charge animada. Por isso, conclui-se que a falta de atividade pedagógica que estimule a percepção e compreensão desses elementos dificulta a compreensão leitora do aluno na escola e também fora dela.

Palavras-chave: Compreensão leitora; Tecnologias em educação; Charge animada

## ABSTRACT

This is a research project that aims to verify how the reading comprehension of students from the animated cartoon genre. The method used to collect data summaries were written by students from 8th grade of elementary school who watched two animated cartoons, writing what they understand about them.

We depart from the principle that the use of new technologies is something essential in the classroom, because studies show that when well worked can have a great result, developing and expanding the capacity of the student reader. In addition, states the importance of nonverbal language in school, because it was becoming ever more present in the government's evidence as ENEM and PISA.

Through the data collected can check how much students are still connected to the verbal, forgetting the other elements of the genre paralinguistic own animated cartoon. Therefore, we conclude that the lack of educational activity that encourages awareness and understanding of these elements makes difficult the reading comprehension of students in school and beyond.

Keywords: reading comprehension; technologies in education; Charge lively

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	01
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	03
2.1 O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS .....	03
2.2 COMPREENSÃO LEITORA.....	08
2.3 AVALIAÇÃO .....	10
2.4 CHARGE ANIMADA .....	11
2.5 PARALINGUAGEM .....	13
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	15
3.1 SUJEITOS .....	16
3.2 CORPUS.....	16
3.3 PROCEDIMENTOS E ETAPAS.....	16
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO</b> .....	22
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	29
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	30

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata de uma pesquisa, que tem como foco principal verificar como se dá a aprendizagem da leitura de charges animadas, com enfoque na compreensão leitora do aluno. Neste trabalho, busca-se mostrar a importância do meio virtual na vida escolar e como pode ser enriquecedor o uso desse meio. Como problemática, apresenta-se a seguinte questão: para quais elementos (linguísticos e paralinguísticos) os alunos atentam mais na hora de compreender uma charge animada? Ou seja, tem-se por objetivo verificar quais elementos os alunos levam mais em consideração no processo de compreensão leitora desse gênero. Além disso, busca-se, ainda, apontar novos caminhos para o ensino de compreensão leitora a partir dos resultados obtidos na pesquisa.

Este trabalho justifica-se pela necessidade de se utilizar novos meios de aprendizagem em sala de aula, meios esses que serão muito úteis também à vida pessoal e profissional dos alunos através de placas, outdoors e outros tipos de linguagem não verbal que estão presentes no dia a dia de todos. Porém, deve-se deixar bem claro que não basta inserir novos meios em sala de aula, tem-se que utilizá-los de maneira adequada para que se torne um objeto de conhecimento.

Vivemos em um mundo que está cada vez mais envolvido no meio virtual, onde crianças e adolescentes estão cada vez mais cedo entrando em contato com computadores e internet, pois conforme mostram os dados do IBGE, houve um grande aumento no número de jovens que utilizam essas ferramentas e isso, segundo Belloni e Gomes (2008) causa um grande impacto sobre os que ainda não estão inseridos neste meio, pois, esses acabam sentindo-se excluídos.

Levando-se em consideração essa mudança, segundo a autora, os professores precisam se dar conta de que os alunos necessitam de algo novo em sala de aula, algo estimulante e incentivador, que os motive a aprender e a adquirir cada vez mais conhecimentos. E nada

melhor para atrair e aguçar o desejo dos alunos em aprender do que utilizar um meio conhecido e utilizado por muitos deles, conforme mostram pesquisas e estatísticas. Além de ser algo prazeroso aos alunos, também está se tornando cada vez mais necessário para eles, como no caso da prova do ENEM, que apresenta em sua matriz a seguinte competência relacionada à área tecnológica: Competência de área 1 - Aplicar as tecnologias da comunicação e da informação na escola, no trabalho e em outros contextos relevantes para sua vida<sup>1</sup>, ou seja, atualmente a prova do ENEM, exige do aluno que ele seja capaz de construir e aplicar conceitos das várias áreas do conhecimento, como compreensão de fenômenos de produção tecnológica. Também exige que se saiba interpretar informações representadas de diversas formas, identificando as diferentes linguagens e seus recursos expressivos, posicionando-se criticamente diante aos mais variados sistemas de comunicação.

Além do ENEM, as provas do PISA também têm utilizado imagens e linguagens não verbais em suas questões com o objetivo de fazer o aluno compreender e refletir sobre elas.

O governo também vem incentivando a utilização das novas tecnologias em sala de aula através do Programa Um Computador por Aluno (PROUCA) e através do estímulo à pesquisas de projetos de inclusão digital, tendo como objetivo verificar como ocorre o PROUCA nas escolas. Essas pesquisas têm como objetivo investigar o uso de um laptop por aluno em sala de aula, tornando possível o acompanhamento do uso dos computadores na aprendizagem na escola.

Os PCNs (1998) também apóiam a utilização das TICs e a leitura e compreensão de gêneros variados, visando, assim, preparar os alunos para o exercício da cidadania, tornando-os capazes de posicionarem-se de maneira crítica em diferentes situações. Segundo os PCNs

Por isso, acredita-se que através desta pesquisa será possível comprovar que a utilização de atividades com charges virtuais pode ser válida no ensino escolar, pois através delas os alunos aprenderão a utilizar o computador em um ambiente de aprendizagem e não apenas como um meio de diversão, embora também seja divertido trabalhar com charges virtuais, como foi possível comprovar na presente pesquisa. Além disso, através desse tipo de atividade, os alunos também aprenderão a compreender e interpretar melhor aquilo que leem e veem, seja linguagem verbal ou não verbal contribuindo para o exercício da cidadania conforme apregoam os PCNs.

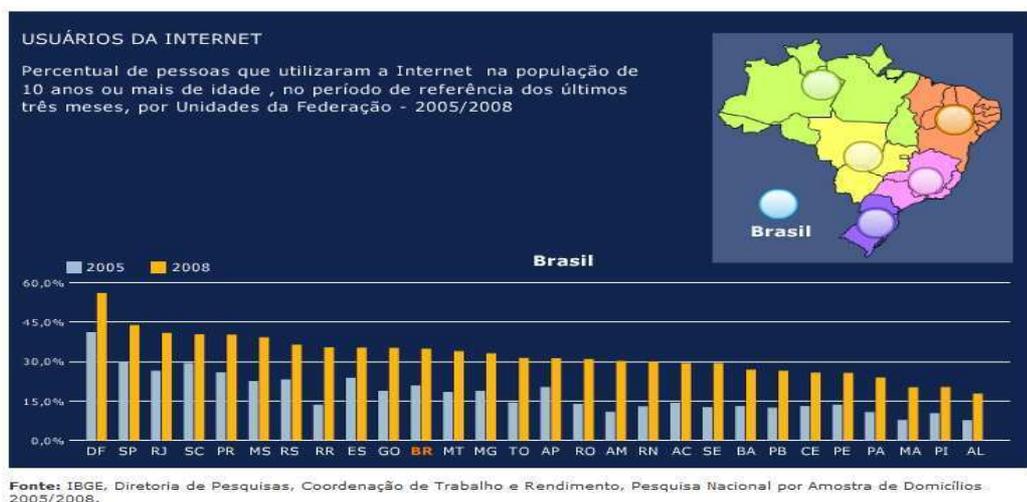
## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

Situações favoráveis e inovadoras de aprendizagem e o uso pedagógico apropriado das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) podem levar a criança a desenvolver melhor suas capacidades, obtendo, assim, benefícios que contribuem para sua aprendizagem (Belloni e Gomes, 2008).

Na passagem do milênio, a sociedade está vivendo grandes transformações culturais e sociais, entre elas destaca-se o grande aumento do acesso às novas tecnologias como mostra a figura 1.

**Figura 1**



Internet e jogos virtuais fazem parte do dia a dia de crianças e adolescentes, então porque não relacionar isso à aprendizagem escolar? Pois, além de ser algo atrativo aos alunos já está se tornando realidade em muitas escolas. O Ministério da Educação afirma que é possível a inclusão digital através do programa “Um Computador por Aluno” (UCA) e que esse tipo de tecnologia revoluciona a educação estimulando a construção do conhecimento pelo próprio aluno. Porém, cabe aqui, salientar, que não basta apenas a utilização de tecnologias para revolucionar a educação, pois isso depende, também, da prática do professor.

O gerente do projeto destaca que os professores poderão realizar inúmeras atividades para complementar as aulas, como a utilização de vídeos, músicas e outros meios que busquem tornar a aula interessante aos olhos dos alunos. O UCA tem como objetivo melhorar a qualidade da educação, inovar as práticas pedagógicas, reestruturando currículo, espaços, tempos e funções. Além disso, o projeto também visa inserir no meio virtual crianças e adolescentes, que apesar de estarem na “Era digital” não têm condições econômicas de manter contato com o computador e a internet<sup>2</sup>.

Já os PCNs têm como objetivos utilizar diferentes linguagens, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação. Outro de seus objetivos é fazer com que os alunos saibam utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos, preparando-os para o exercício da cidadania.

Para o campo das ciências humanas, o ensino através das novas tecnologias ainda é um grande desafio. Nos dias atuais, as crianças estão inseridas cada vez mais cedo nos meios computacionais e isso acontece, segundo Belloni e Gomes (2008), na maioria das vezes, por mediação da família e da escola.

O processo de formação do ser humano se define por sua sociabilidade, ou seja, o fato de o ser humano saber adaptar-se ao que está acontecendo na sociedade, neste caso a era da informática. Por isso, levando em consideração que sem sociedade não há humanidade, afirma-se a importância de os professores tornarem-se sociáveis ao uso da informática. Além disso, não há atualmente um meio mais utilizado como meio de socialização, ou seja, interação entre pessoas, do que o ambiente virtual onde crianças e adolescentes passam horas a frente de um computador, jogam, entram em salas de bate-papo, conhecem pessoas e fazem amigos, por isso devemos tentar implementar e mostrar a esses jovens que o computador além de um meio de lazer e entretenimento pode auxiliar na sua aprendizagem escolar, além de tornar a aula muito mais interessante e prazerosa.

<sup>2</sup>MEC. Disponível em: <<http://www.inclusaodigital.gov.br/noticia/inclusao-digital-na-escola/>> . Acesso em: 8 dez. 2010.

Para Belloni e Gomes (2008), ambientes de aprendizagem computacionais tendem a ser eficazes para esta aprendizagem, pois possibilitam a mediação entre o sujeito e o objeto de conhecimento a ser construído conforme sugerem os aportes das teorias construtivista e sócio-interacionista.

Na área da educação, é imprescindível conhecer as capacidades dos alunos. Já não se pode mais ter a idéia tradicional de que adulto sabe e criança não sabe, pois hoje em dia muitas crianças têm conhecimentos que nem seus pais, nem o professor tem, como por exemplo, utilizar o computador e navegar na internet. Isso causa o chamado conflito de gerações que acaba na maioria das vezes distanciando o aluno do professor, que não sabe como lidar com essa situação (Belloni e Gomes, 2008). Por isso, muitas vezes, antes de querer inserir o meio digital nas escolas é preciso capacitar o professor para que ele tenha condições de monitorar e auxiliar seus alunos durante as aulas.

Através dos meios midiáticos, a criança vai construindo seu imaginário misturando ficção com realidade, atribuindo vida e poder aos personagens das telinhas, estabelecendo assim relações afetivas. É muito mais fácil o aluno se sentir atraído por um personagem quando em contato com um meio virtual do que em um simples desenho no papel. Aqui volto à questão das charges animadas, onde o aluno terá a possibilidade de ouvir o som e ver o movimento dos personagens, possibilitando, assim, uma melhor compreensão do objeto de conhecimento.

As crianças nascidas na era tecnológica percebem com naturalidade estas “máquinas maravilhosas”, considerando-as parceiras de suas vivências lúdicas e de suas aprendizagens (Belloni e Gomes, 2008).

Muitos adultos ficam espantados ao verem como a criança se apropria das ferramentas utilizadas nas novas tecnologias sem ajuda nenhuma de um adulto, o que se denomina autodidaxia (Belloni e Gomes, 2008), que vem desafiando a escola e o campo da educação. Ao contrário de grande parte dos adultos, a criança tem maior facilidade ao lidar com essas novas tecnologias, por ter curiosidade e por não ter medo de mexer ela vai descobrindo sozinha como utiliza-se as ferramentas de um computador.

Através da interação com computadores e internet, a criança e o adolescente desenvolvem modos novos de aprender e novas habilidades cognitivas desconhecidas ou ignoradas pelos professores, sendo motivados pela curiosidade que o leva a avançar para níveis cognitivos superiores. A criação de “programas de autoria” onde a criança pode escrever, colocar fotos, vídeos, músicas, etc., como é o caso de blogs, sites, perfis e fotologs

contribuem e muito ao desenvolvimento do indivíduo, pois a partir desses estarão realizando uma atividade mental, o que pode vir a contribuir em seu desempenho escolar, quando as atividades realizadas também façam com que ele tenha que utilizar um processo de reflexão.

Por isso afirma-se mais uma vez que o trabalho com charge virtual em sala de aula só vem a acrescentar na aprendizagem do aluno, pois, apesar de muitos alunos já terem contato com esse tipo de charge em ambientes virtuais alguns ainda não fazem um total processo de reflexão sobre ela. Porém, cabe salientar que embora crianças e jovens tenham opiniões próprias sobre mensagens e recursos dessas mídias, sendo capazes de criticá-las, segundo Belloni e Gomes (2008) essa capacidade crítica só funciona quando o assunto lhes interessa.

Isso vem a firmar que o uso das TIC não é suficiente por si só, dependendo também da formação e do conhecimento do professor para sabê-las aplicar de forma adequada a cada turma fazendo com que a atividade se torne eficaz.

Após observarmos o modo como os jovens utilizam a internet fica mais fácil entender o porquê do desinteresse escolar, pois fica evidente que o problema nem sempre está na falta de interesse pelo conteúdo em si, mas na forma tradicional como é trabalhado.

Através do uso das novas tecnologias na escola é possível promover a inclusão social do aluno, pois segundo Giddens (2000) apud Selwyn (2008), estamos vivendo num “mundo fugaz”, em mudança rápida, no qual as fundações sociais, econômicas, culturais e políticas da sociedade estão sendo redefinidas numa base contínua.

Segundo Selwyn (2008), as tecnologias de computação são um dos principais aceleradores das novas formas de sociedade e economia, ou seja, as TICs movimentam o comércio eletrônico e também as relações sociais.

Porém, podemos não ver a sociedade contemporânea como oferecendo os mesmos benefícios para todos. Por um lado, se podemos afirmar que as novas tecnologias trazem benefícios à sociedade, por outro, desfavorece quem ainda não está inserido neste meio. Um exemplo disso é o mercado de trabalho que está cada vez mais concorrido e exigente, onde quem não possui conhecimento e habilidades na área da computação é deixado para trás, por isso veio afirmar a importância das TICs dentro da educação escolar, pois a escola deve ter o papel de preparar o aluno para a vida tornando-o um ser reflexivo.

A inclusão das pessoas no acesso às novas tecnologias nem sempre é fácil, pois isso depende de diversas variáveis como idade, status socioeconômico, educação, cultura e outros.

Sobre a exclusão digital, Yu (2006) apud Selwyn (2008) conclui que:

(...) quase todos os estudos relacionados sugerem que a solução fundamental encontra-se além de uma mera consideração de disponibilidade de informações e infra-estrutura; [ela exige] que os governos intervenham nos fatores profundamente arraigados que, direta ou indiretamente, causaram esta situação. (p. 14)

Para Selwyn (2008), é preciso repensar a relevância, a utilidade e a significação do uso das TICs para os indivíduos, assim como reconsiderar a relevância das práticas “socialmente inclusiva” nas sociedades da informação contemporânea, pois, não basta apenas o professor utilizar TICs em suas aulas só para dizer que é um professor inovador, tem que saber o porquê está realizando aquela atividade, qual a sua significação e a relevância que ela vai ter para a vida do aluno.

Quanto à utilização das novas tecnologias pelos jovens, o autor afirma que “crianças” e “jovens” não são categorias homogêneas, portanto, nem todos os jovens tendem a usar as TICs, assim como também alguns podem não terem tendências a outras atividades ostensivamente “jovens”. Por isso, não se pode ter a ilusão de que através de uma atividade que utilize TIC iremos agradar a todos os alunos. As TICs podem, ainda, influenciar nos padrões de comportamento e nas atividades das pessoas.

Portanto, segundo o autor, ao invés de as políticas quererem que todos os jovens tenham acesso às TIC, deveriam tentar estabelecer um acesso eficiente para todos os que querem quando e onde for apropriado.

Os defensores do aprendizado eletrônico, por exemplo, continuam tentando nos convencer de que ser capaz de aprender online, em vez de nos confins de instituições educacionais, estimula os jovens que abandonaram a escola a retomar os estudos do seu próprio jeito (Selwyn, 2008).

Deve-se trabalhar com os alunos a idéia de que a internet não é apenas um meio de diversão e distração, mas sim um meio que quando bem explorado torna-se um ambiente de cultura e aprendizagem. Mas para que isso aconteça, primeiramente, é necessário o professor também se dar conta disso.

Para Selwyn (2008), a melhor maneira de lidar com os padrões de exclusão digital é tratar as questões sociais subjacentes que estes refletem.

Uma capacitação eficiente para o uso de TICs como computadores e internet parecem ser melhor enfocada quando se apóia numa adequação autêntica aos padrões da vida cotidiana das pessoas ao se concentrar em aumentar a relevância das TICs e fazer com que o debate universal sobre serviços passe de questões de oferta para questões de demanda.

## 2.2 COMPREENSÃO LEITORA

Tendo como base que o texto é um lugar que propicia a interação de sujeitos sociais, a leitura de um texto exige muito mais que o conhecimento linguístico. O leitor precisa utilizar estratégias para ativar a construção de sentido do texto.

Segundo as concepções de Koch (2002), a leitura pode ser focada no autor, no texto, ou na interação autor-texto-leitor onde a leitura apresenta uma concepção interacional (dialógica) da língua. Nessa última, que será utilizada no presente trabalho, os sujeitos são vistos como atores, sujeitos ativos que se constituem dialogicamente e constroem-se no texto, considerado o lugar da interação e da constituição dos interlocutores, ou seja, os sujeitos interagem com o texto dando sua interpretação a ele, sendo utilizada como base neste trabalho somente a terceira concepção, pois no caso de tirinhas e charges para que o leitor entenda é preciso que ele seja capaz de interagir com o texto de modo a dar sentido a ele, ou ainda, em muitas vezes, lhe é exigido um conhecimento de mundo e conhecimento prévio sobre o assunto. Sendo assim, conclui-se que a interação com o texto é algo essencial à produção de sentido, pois nem tudo está explícito no texto, exigindo do leitor que desvende seus implícitos. No caso das charges animadas, podemos dizer que os recursos utilizados deixam ainda mais evidente esses implícitos. Para que o leitor interprete-a a fundo terá que observar seus sons, suas cores, movimentos e expressões faciais.

A compreensão de um texto exige do leitor bem mais que o conhecimento do código linguístico, pois o texto não é produto de uma simples decodificação, ou seja, o texto nunca está pronto por si só, pois ele só terá sentido quando em contato com o leitor, que lhe atribuirá o sentido que mais lhe convém de acordo com seus conhecimentos de vida.

Espera-se que o leitor processe, critique, contradiga ou avalie o texto, dando sentido e comunicação a ele, para que isso aconteça nada melhor do que se trabalhar em meios computacionais e virtuais.

Ao se interpretar um texto, muita coisa está em questão, como: o autor do texto, o meio de veiculação utilizado, o gênero textual e o título. Esses são alguns itens que podem nos ajudar a ter uma melhor compreensão, pois através desses podemos ter uma antecipação criando hipóteses que nos preparam para receber o texto em si. Por exemplo, ao sabermos o gênero de determinado texto, já sabemos o tipo de linguagem e a organização que podemos

esperar desse. Se vamos ler uma charge animada, supomos que este será um texto com movimentos, sons, cores e animação, ou seja, já estaremos prontos e esperando por isso.

Não devemos esquecer de que a interação entre o conteúdo do texto e o leitor depende também da intenção com que lemos o texto, ou seja, nossos objetivos. Há textos que lemos para nos mantermos informados, para realizar trabalhos acadêmicos, por prazer, para consulta, etc. Esses são alguns dos objetivos que nos guiará na leitura, devendo ser essa mais rápida, mais demorada, com mais ou menos atenção.

Quando lemos um texto, além de conhecimentos textuais, ativamos também lugar social, vivências, relações com o outro e valores da comunidade. Sabendo-se que nem todos os leitores possuem o mesmo conhecimento de mundo, afirma-se que o mesmo texto pode resultar em uma vasta pluralidade de sentidos, e isso implicará diretamente na compreensão leitora de cada um ao interpretar as charges animadas.

Depois de escrito, o texto tem uma existência independente do autor, podendo ser lido num lugar muito distante daquele em que foi escrito, ou pode ter sido reescrito de muitas formas, mudando assim completamente sua escrita. No momento em que um texto torna-se público, este está sujeito a inúmeras interpretações, então o que dizer de textos disponibilizados em meios virtuais como é o caso da charge animada, que provavelmente já foi vista por centenas ou milhares de pessoas, onde provavelmente houve muitas interpretações diferentes da que o autor realmente pretendia dizer quando a fez.

O conhecimento linguístico de uma pessoa abrange o conhecimento gramatical e lexical, que nos ajudam muito na hora de compreender um texto, porém não é o único fator que nos auxilia, pois o conhecimento enciclopédico ou conhecimento de mundo também nos fornecesse condições favoráveis para que essa compreensão aconteça. Por isso é muito importante se ter isso bem claro na hora de escolher um texto a ser trabalhado com os alunos, pois este deve ser sobre um tema ou assunto de conhecimento de todos, para que assim possam refletir sobre o que lêem ativando seus conhecimentos prévios. Também se pode optar por trabalhar o tema previamente em sala de aula, investigando o que os alunos sabem sobre este para verificar se são capazes de interpretar um texto sobre tal assunto.

## 2.3 AVALIAÇÃO

Quanto à avaliação da compreensão leitora dos alunos existem vários instrumentos de pesquisa, como por exemplo: Questionário, Cloze, Falso ou Verdadeiro, Múltipla Escolha e Resumo, conforme mostra Pereira (2008).

Em uma pesquisa realizada no Ensino Médio em uma escola de Porto Alegre, a autora realizou testes para verificar os níveis de compreensão leitora dos alunos e examinar o poder avaliativo dos cinco instrumentos citados anteriormente, ou seja, a autora busca saber como funciona cada um desses instrumentos e qual deles é o mais eficaz para avaliar a compreensão leitora dos alunos.

Segundo a autora, são inúmeros os estudos desenvolvidos sobre o tema compreensão leitora. Ela cita Souza (2003), dizendo que esta realizou um estudo focalizado em examinar a compreensão leitora de alunos de uma 2ª série do Ensino Médio, também de Porto Alegre, através da utilização do Cloze. Segundo a autora, os resultados mostram pouca proficiência em leitura, que segundo ela, vem reafirmar dados do SAEB e do PISA.

Pereira (2008) cita ainda outros autores que utilizam o Cloze em suas pesquisas sobre compreensão leitora e não obtiveram bons resultados, pois, conforme fala a autora, o Cloze é um instrumento avaliativo com um determinado nível de complexidade, tanto em seu funcionamento, quanto em sua elaboração. Ela afirma, ainda, que o Cloze traz dificuldades para um leitor ainda pouco proficiente ou de escolaridade inicial.

Já em relação ao resumo, cita Brosowicz (2000), Graeff (2001) e Silva (2003), que desenvolvem estudos sobre o resumo, dizendo que este consiste num material escrito, revelador de um processo de leitura, fonte para as pesquisas mais diversas, podendo constituir-se em ferramenta investigativa da compreensão leitora. O resumo é um instrumento bastante familiar na prática escolar e acadêmica.

Segundo Pereira (2008), o resumo é analisado em confronto com o texto original, sendo primeiramente feito um levantamento das idéias centrais e secundárias do texto original, posteriormente o mesmo é feito com o resumo. Isso nos possibilita avaliar a compreensão leitora do aluno, verificando se este conseguiu captar as idéias do texto original.

Ao final da sua pesquisa, a autora apresenta o Questionário e o Verdadeiro ou Falso como instrumentos que apresentam resultados mais baixos e um menor poder avaliativo do que os demais instrumentos, ou seja, em sua pesquisa obteve melhor resultado com os seguintes instrumentos: Resumo, Cloze e Múltipla Escolha. Porém, não utilizarei o Cloze

pelos motivos já citados anteriormente e nem a Múltipla Escolha porque esta oferece opções de respostas prontas aos alunos induzindo-os a tais interpretações. Por isso, através da leitura do artigo de Pereira (2008), pode-se chegar à conclusão de que o melhor instrumento para avaliar a compreensão dos alunos em relação às charges virtuais seria o resumo. Não que os outros meios de avaliação da compreensão leitora não sejam eficazes, mas com base no referido trabalho acredito que o resumo será o mais adequado.

Portanto, a pesquisa da autora só vem a afirmar e contribuir em minha escolha ao optar pelo resumo como instrumento avaliativo de compreensão no meu projeto de pesquisa.

Considero o resumo a melhor forma de avaliar a compreensão leitora do aluno porque este é o instrumento que melhor faz com que o aluno reflita por si só, sem haver respostas prontas ele terá que expressar suas próprias idéias e opinião.

Uma das vantagens em utilizar o resumo é a liberdade que os alunos têm ao escrever, sem ficarem presos a uma única resposta e possibilidade, ou seja, o resumo deixa o aluno livre em sua compreensão leitora, sem induzi-lo a nenhuma interpretação sugerida pelo professor e pelo instrumento avaliativo.

Porém, por outro lado, deve-se lembrar que o acesso à compreensão leitora é indireto, uma vez que não existem instrumentos infalíveis, pois não podemos captar completamente o que cada aluno pensa. Portanto, os instrumentos de compreensão como o resumo nos levam a verificar parte da compreensão leitora do aluno, mas não tudo, pois nem tudo que o aluno compreende ao analisar uma charge animada vai ser capaz de explicitar no papel, ou seja, os instrumentos utilizados para verificar a compreensão leitora dos alunos ajudam a perceber em que nível esse aluno se encontra, mas não garantem que se pode captar totalmente o que o aluno interpretou. Ainda assim, Pereira (2008) diz que a impossibilidade de observar diretamente o processamento da informação textual obriga os profissionais em educação a lançar mão de técnicas de avaliação destinadas a medir a compreensão, mesmo que de forma indireta e vulnerável à influência de fatores externos diversos.

## 2.4 CHARGE ANIMADA

O termo charge deriva da língua francesa, vem de *charger*, carregar, exagerar. O seu significado (carga) representa um ataque onde a realidade é rerepresentada com o auxílio de imagens e palavras. Este tipo de texto tem caráter temporal, pois trata do fato do dia ou de algum acontecimento recente. O sentido é construído na oscilação entre o dito e o não dito,

deixando algo implícito para que o leitor possa interpretar fazendo inferências, portanto, trata-se de um gênero textual propício à intertextualidade.

A charge pode-se apresentar apenas como caricaturas, ou caricaturas mais as falas de personagens e tem como principal função provocar o humor e o riso, satirizando algum acontecimento da época, ou seja, sua finalidade é fazer críticas utilizando traços do caráter de alguém ou algo para torná-lo burlesco, podendo provocar a deformação da imagem dos personagens.

Segundo Vasconcelos & Magalhães (2010), desde o século XIX, com o surgimento das revistas ilustradas, as charges estão presentes em revistas e jornais do Brasil.

O avanço da tecnologia permite o surgimento de novos gêneros textuais, a adaptação de alguns e a evolução de muitos outros como é o caso da charge que saiu do papel para entrar nas telas da televisão e ainda do computador, tornando-se uma charge animada ou charge virtual como também é conhecida por ser encontrada na internet.

São vários os elementos que compõem uma charge e que dão margem à sua interpretação como narrativa, caracterização dos personagens e ambiente. Porém, acompanhando a evolução tecnológica de nossa sociedade, a charge adotou recursos multimidiáticos, pois apesar de apresentar a mesma função da charge impressa mudou seu meio físico, possibilitando a utilização de novos elementos como movimento, som, cores e até mesmo expressão facial que ajudam o aluno a compreendê-las melhor e mais claramente.

Quando utilizada em sala de aula, a charge deixa de ser apenas uma ferramenta de comunicação, passando a ser um objeto de ensino-aprendizagem. No uso em sala de aula, os professores devem ter o cuidado e a preocupação em utilizar charges que sejam significativas aos alunos, contendo assuntos dos quais os alunos conheçam, ou seja, as charges trabalhadas em sala de aula só são significativas se houver um assunto conhecido e que interesse se não a todos a pelo menos a maioria, para que assim possa obter melhores resultados na compreensão.

As charges utilizadas em atividades escolares devem utilizar situações autênticas de comunicação, onde não bastará apenas o leitor fazer uma representação mental e decodificar o que vê, mas também expressar sua opinião através do seu conhecimento prévio, sua cultura, suas crenças e sua ideologia. Além disso, a charge precisa ter um contexto que seja de comum conhecimento dos leitores para que seja entendida e produza humor.

O trabalho com charge em sala de aula se torna significativo na medida em que o professor se dá conta de que não se deve utilizar textos como pretexto e sim como um objeto

capaz de gerar a reflexão e compreensão do aluno, sendo a charge animada uma boa opção para se verificar como acontece essa compreensão. Porém, o professor não pode ter a ilusão de que só pelo fato de estar trabalhando com charge animada em sua sala de aula está sendo um professor inovador, pois o processo de reflexão e compreensão se dá muito além disso, e só acontece quando os alunos têm a possibilidade de opinar e se posicionar sobre o que leem, veem, interpretem e conseqüentemente compreendem.

Barros (s/d), fala da importância de se trabalhar diferentes gêneros para formar um aluno-leitor, um aluno-produtor, pois o professor deve-se lembrar que tem o importante papel de preparar os alunos para o mundo, portanto, é imprescindível que saibam compreender textos dos mais diversos gêneros textuais. O professor deve tornar mais coerente e produtiva sua prática e não trabalhar somente com textos de livros didáticos que muitas vezes estão completamente fora da realidade do aluno.

Por tratar-se de um gênero que possibilita a argumentação, a charge possibilita ao aluno tornar-se um leitor crítico, sendo capaz de fazer suas próprias interpretações. Através da compreensão de charges o aluno pode tornar explícito o que está implícito, dando sentido àquilo que está “por trás” do texto.

Segundo Borges (s/d), a utilização de atividades educacionais com charges eletrônicas torna mais dinâmico o trabalho com textos verbais e não verbais. Porém, embora a charge animada seja um bom instrumento a ser trabalhado no estudo da compreensão leitora, seu relacionamento é caracterizado como fechado, pois o leitor limita-se a assisti-lo sem poder interagir.

## 2.5 PARALINGUAGEM

A linguagem é o meio pelo qual a comunicação humana se estabelece, porém, nem sempre nos comunicamos apenas através da linguagem escrita ou falada, mas também através de imagens e sinais, que denominam-se linguagem não verbal.

As manifestações de linguagem não verbal comunicam por si só o que pretendem dizer aos interlocutores. Porém, assim como na linguagem verbal, exigem um conhecimento de mundo de quem a lê, estabelecendo ainda relação com o contexto veiculado.

Quando a linguagem não verbal apresenta-se juntamente com a verbal com a intenção de reforçar ou modificar o sentido daquilo que é dito através da “palavra” temos o que chamamos de paralinguagem.

Para Trager (1964) apud Andrade (2008), os traços paralinguísticos são aqueles que acompanham a cadeia da fala nos atos de comunicação, ou seja, tudo aquilo que permeia a linguagem e traz alguma contribuição ao conteúdo do enunciado na oralidade, ou seja, as formas de comunicação não verbal contribuem para a produção de sentido e compreensão do leitor.

No processo de ensino e aprendizagem, a paralinguagem pode tornar-se uma grande aliada ao professor, pois esta possibilita ao aluno tornar-se um ser reflexivo sobre tudo o que lê, inclusive imagens, e não apenas textos escritos.

### **3 METODOLOGIA**

O método adotado para análise, organização e representação dos dados coletados na presente pesquisa foi a construção de Mapas Conceituais que são representações gráficas semelhantes a diagramas, que indicam relações entre conceitos ou palavras. São utilizados para auxiliar a ordenação e a sequenciação hierarquizada do que se quer representar, ou seja, o mapa conceitual é uma ferramenta para organizar e representar graficamente relações significativas entre os conceitos de um determinado assunto.

Os mapas conceituais são estruturados a partir de conceitos fundamentais e suas relações. Usualmente, os conceitos são destacados em caixas de texto, sendo que a relação entre eles é representada por uma linha ou seta.

Para a construção dos Mapas Conceituais foi utilizado o Cmap Tools que é um software para autoria de Mapas Conceptuais desenvolvido pelo Institute for Machine Cognition da University of West Florida, sob a supervisão do Dr. Alberto J. Cañas.

O software trata-se de uma ferramenta que possibilita ao usuário desenvolver toda a elaboração e criação de Mapas Conceituais, sendo uma ferramenta distribuída gratuitamente pelo IHMC.

Além de apresentar uma estratégia cognitiva para apresentação do conhecimento através dos Mapas Conceituais, o software apresenta recursos para formatação desses Mapas como: sons, imagens, vídeos, textos e até mesmo outros Mapas para detalhar melhor os conteúdos.

### 3.1 SUJEITOS

A pesquisa foi aplicada primeiramente como estudo piloto a duas alunas do 8º ano de uma escola pública da rede municipal e, posteriormente, a uma turma de 18 alunos também de 8º ano de uma escola pública, porém, da rede estadual.

A escola a qual foi aplicado o presente projeto de pesquisa trata-se de uma escola da zona urbana central da cidade de Bagé-RS. Porém, de acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola, os alunos, em sua maioria, são moradores de bairros das periferias, sendo membros participantes das classes média e baixa.

### 3.2 *CORPUS*

O objeto de análise do trabalho foi o resumo dos alunos, onde cada um escreveu o que entendeu sobre cada uma das charges apresentadas. Optei por trabalhar com duas charges a serem resumidas por pensar na hipótese que nem sempre os alunos levam em consideração os mesmos elementos durante sua compreensão. Assim, além de verificar em qual dos elementos eles se focam mais, também pode-se comparar os dois resumos elaborados por cada aluno, com a intenção de observar se este focou-se no mesmo elemento nos dois casos.

As charges foram mostradas em um telão com a utilização de data show, onde desta forma os alunos puderam ver e rever quantas vezes necessárias para a elaboração de seus resumos, que foram realizados individualmente.

### 3.3 PROCEDIMENTOS E ETAPAS

Primeiramente foi realizado um estudo piloto, onde foi aplicado o projeto à duas alunas de 8º ano com o objetivo de verificar quais charges seriam mais relevantes durante a pesquisa. Neste momento, selecionei cinco charges a serem trabalhadas, e a partir dos resultados obtidos escolhi duas delas para aplicar à turma a qual trabalhei. Além disso,

também conversei com a professora regente da turma para que ela opinasse sobre qual charge seria mais relevante trabalhar naquela turma. Questionei-a, ainda, sobre se seus alunos já estavam acostumados a trabalharem com resumos, onde ela afirmou que trabalha com resumo frequentemente com seus alunos.

Ao aplicar a atividade na turma em questão, no primeiro momento, foi apresentado o gênero trabalhado aos alunos, explicando o que é uma charge animada, bem como sua função e suas características.

No segundo momento, ocorreu a aplicação da atividade com o objetivo de coletar dados reais em sala de aula para minha pesquisa. Apresentei aos alunos as duas charges selecionadas para que cada um lesse, observasse e interpretasse fazendo um resumo sobre o que entendeu ao analisar cada uma delas. As charges trabalhadas foram as seguintes: “Amigo cruel” figura 2 e “Jogos Online” figura 4.

A charge “Amigo cruel” mostra a história de três meninos aparentemente adolescentes que estão bebendo em uma balada. Um deles resolve sacanear o amigo mandando ele chegar em uma menina e pedir um beijo, pois diz que a menina é “facinho”. O amigo gordinho então vai até a garota como assim sugeriu seu “amigo”, a garota ficou furiosa, então o gordinho disse que seu amigo que havia mandando ele chegar nela e que sempre foi vítima de bullying, fazendo um tom de voz e uma cara de vítima ele contou que mexiam com ele por causa de seu cabelo, então ele raspou a cabeça. Começaram a chamá-lo de cabeça de ovo, ele entrou em depressão, teve disfunção alimentar e engordou muito e hoje em dia diz que se dedica a sua fundação de cachorrinhos vira latas abandonados, ajudando-os a encontrar um dono. Ele falou isso para impressionar a menina, pois ela estava com um cachorrinho no colo.

A garota fez uma cara de pena, dizendo que adora cachorros e pediu um beijo ao gordinho, chamando-o de “fofinho” e o outro de “monstrinho”.

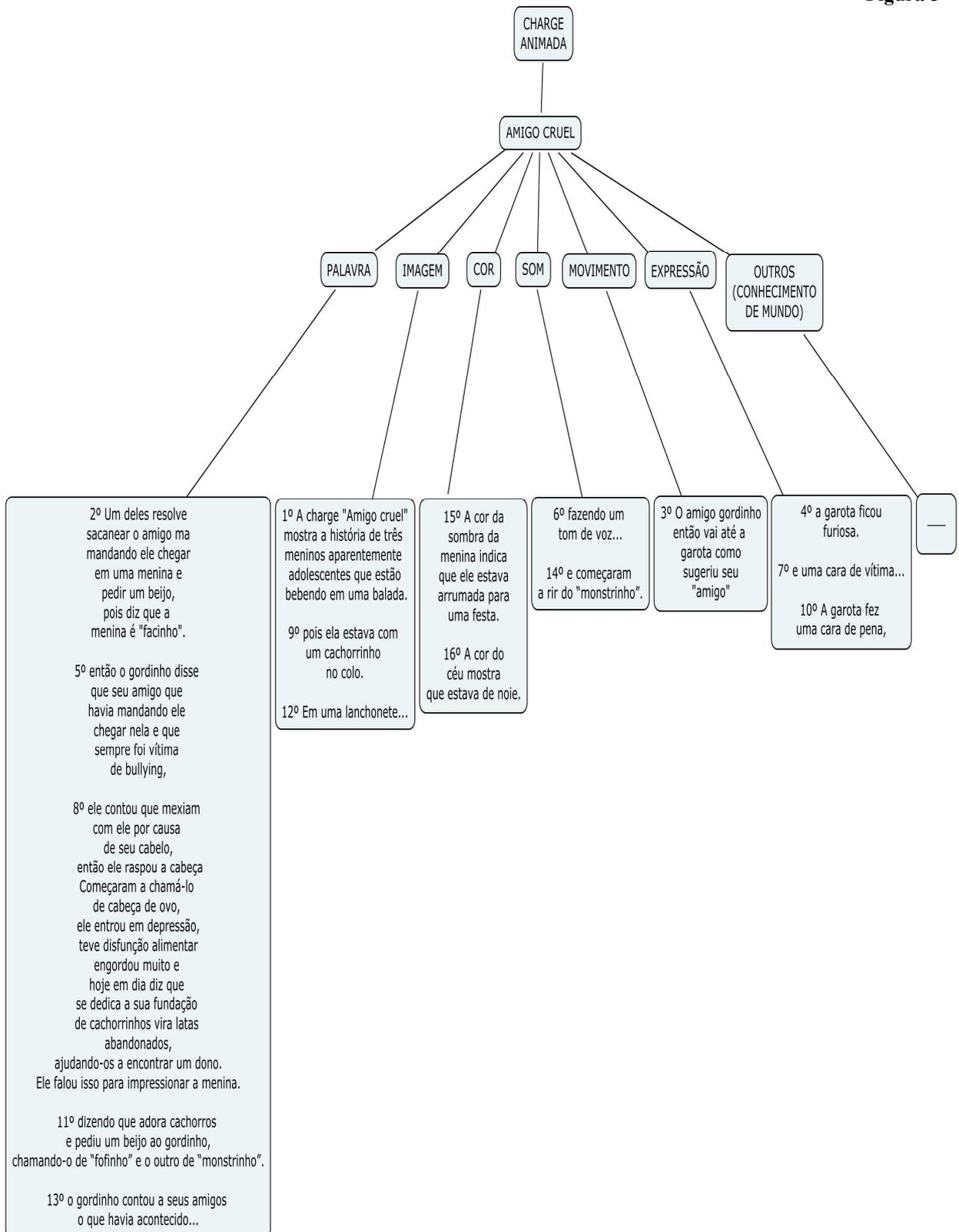
Em uma lanchonete o gordinho contou a seus amigos o que havia acontecido e começaram a rir do “monstrinho”.

**Figura 2**



Em um mapa conceitual, a charge animada “Amigo cruel” poderia ser organizada da seguinte maneira como mostra a figura 3.

Figura 3



Para uma melhor compreensão dos conceitos e do resumo das charges numerei o que foi dito de acordo com a ordem que foi apresentada no resumo.

A charge “Jogos Online” apresenta a história de um garoto adolescente que está encerrado em seu quarto jogando na frente do computador. Seu quarto é típico de adolescente, com bagunça, roupa fora do lugar, pôsteres na porta e na parede.

O pai que está batendo na porta a algum tempo sem conseguir falar com o filho, porque este está tão atento ao jogo que não o ouve, resolve entrar no jogo para entrar em contato com o filho.

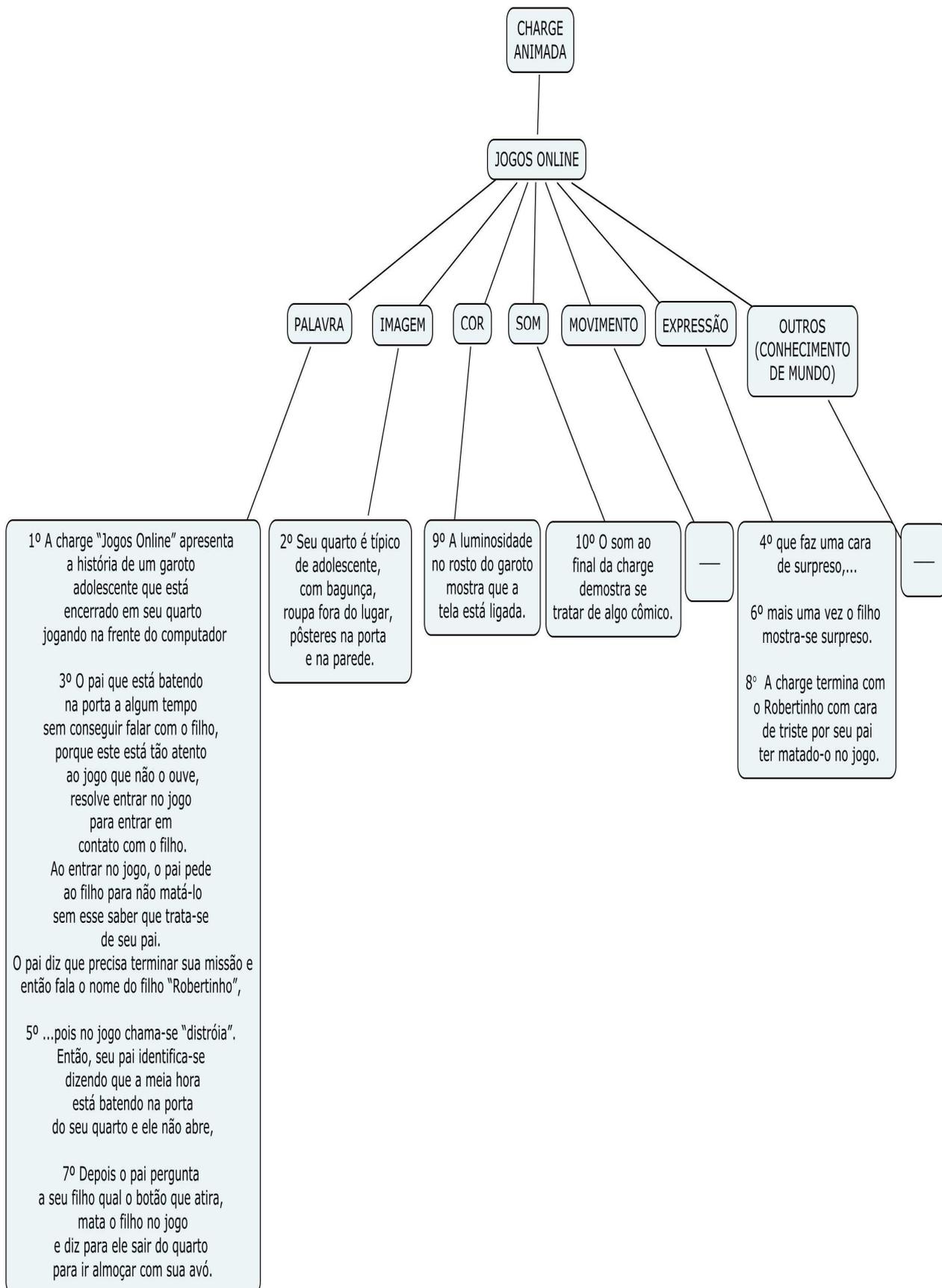
Ao entrar no jogo, o pai pede ao filho para não matá-lo sem esse saber que trata-se de seu pai. O pai diz que precisa terminar sua missão e então fala o nome do filho “Robertinho”, que faz uma cara de surpresa, pois no jogo chama-se “distróia”. Então, seu pai identifica-se dizendo que a meia hora está batendo na porta do seu quarto e ele não abre, mais uma vez o filho mostra-se surpreso. Depois o pai pergunta a seu filho qual o botão que atira, mata o filho no jogo e diz para ele sair do quarto para ir almoçar com sua avó. A charge termina com o Robertinho com cara de triste por seu pai ter matado-o no jogo.

**Figura 4**



Em um mapa conceitual, o resumo desta charge animada poderia ficar da seguinte maneira, conforme mostra a figura 5.

**Figura 5**



Já o terceiro momento trata-se da análise do corpus do trabalho que são os resumos realizados pelos alunos. Para melhor organizar e representar esses resumos utilizei o Cmaptools, que, como explicado anteriormente, trata-se de uma ferramenta de construção de mapas conceituais.

Os mapas conceituais tem como nó central a charge animada que ramifica-se nos seguintes links: palavra, imagem, cor, som, movimento, expressão facial e outros, pelo fato de os alunos perceberem algo que não estava previsto no projeto. A partir desses links, foi realizada uma análise dos resumos feitos pelos alunos, onde foi observado em qual dos elementos mostrados nas charges os alunos se prenderam mais na hora de interpretá-las. Isso ocorreu através da construção de um mapa conceitual de cada aluno de acordo com o que cada um compreendeu, ou seja, foi puxado um novo link em cada um dos aqui já apresentados, relativo ao que o aluno demonstrou ter compreendido em cada um desses links. Sendo assim, foi possível buscar respostas para a questão norteadora do presente trabalho, verificando a compreensão leitora dos alunos com o uso de charges animadas.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a aplicação da atividade com charges virtuais, os alunos assistiram atentos às charges, rindo e fazendo comentários sobre o que viam. Pelo que pude perceber pareciam estar identificando-se com o assunto abordado nelas. Além disso, ao término da passagem das charges os alunos perguntaram-me se eu iria passar outras, pois haviam gostado.

Após assistirem a cada uma das charges, pediram para que fossem colocadas novamente para que pudessem compreendê-las melhor. Enquanto realizavam os resumos percebi a grande dificuldade dos alunos ao escreverem, pois desconfio de que a informação que a professora da turma me passou de que estavam acostumados a fazerem resumos estava equivocada ou o a visão de resumo dela não é a mesma a minha.

Entre os 18 resumos realizados sobre cada uma das charges, optei por escolher 5 resumos para analisar e exemplificar o que foi comprovado através de minha pesquisa.

Ao construir os mapas conceituais a partir dos resumos dos alunos, cheguei aos seguintes dados:

### CHARGE 1: “Amigo cruel”

O que os alunos demonstraram perceber:	
PALAVRA	72% (16 alunos)
IMAGEM	13,6% (3 alunos)
COR	_____
SOM	_____
MOVIMENTO	_____
EXPRESSÃO	4,5% (1 aluno)

OUTROS	9% (2 alunos)
--------	---------------

### CHARGE 2: “Jogos Online”

O que os alunos demonstraram perceber:	
PALAVRA	80% (17 alunos)
IMAGEM	4,7% (1 aluno)
COR	_____
SOM	_____
MOVIMENTO	_____
EXPRESSÃO	_____
OUTROS	14,2% (3 alunos)

Os números acima mostram que os alunos ainda estão muito presos à palavra, pois só compreendem através do verbal, embora muitas vezes nem o verbal compreendem bem, deixando de lado os outros elementos de um texto, elementos, estes, que fazem parte do seu dia a dia e, portanto, deveriam ser mais trabalhados em sala de aula, visando desenvolver e ampliar a autonomia do aluno, tornando-o um ser reflexivo e com capacidade de compreender aquilo que vê mesmo sendo algo não verbal.

Nos exemplos abaixo, figuras 6 e 7 pode-se observar que um mesmo aluno compreendeu charges diferentes utilizando o mesmo elemento textual, no caso, a palavra.

**Figura 6**

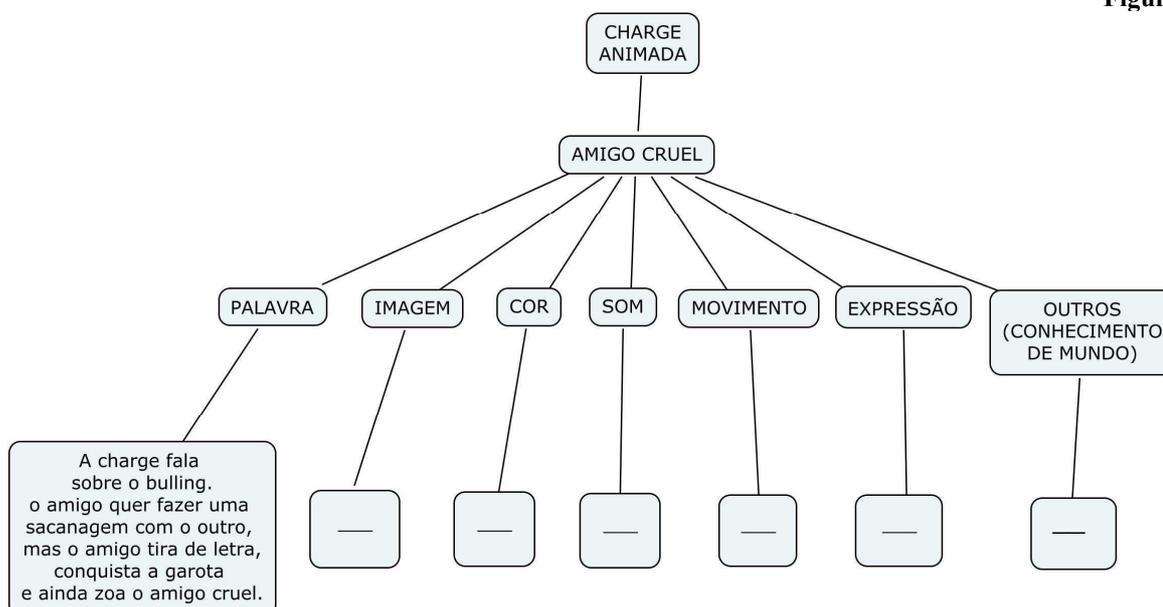
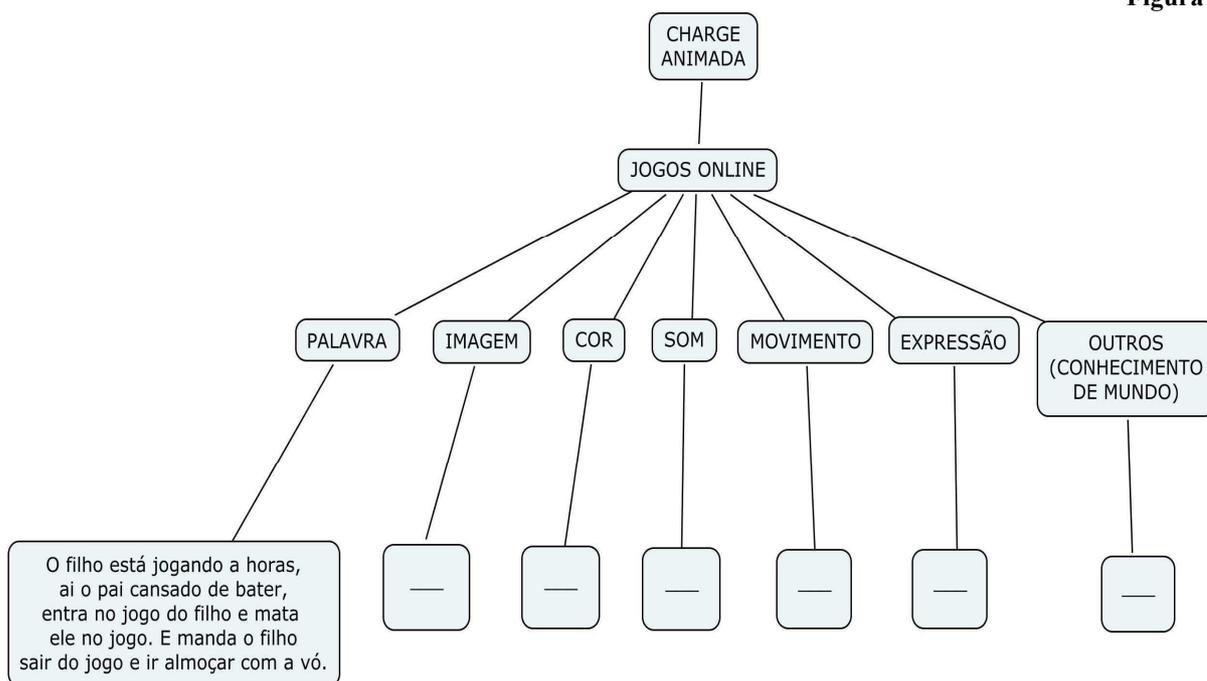


Figura 7



Na figura 6, o aluno ao realizar seu resumo sobre o que compreendeu sobre a charge animada “amigo cruel” focou-se somente na palavra, expondo a impressão que esta lhe passou. Assim como a grande maioria dos alunos, este também identificou na fala dos personagens da charge que esta trata-se de bullying. Já na figura 7, o aluno focou-se novamente apenas na palavra, fazendo uma mera descrição dos fatos que acontecem na charge animada “jogos online”, sem expressar sua opinião sobre o assunto.

Nas figuras 8 e 9, apresenta-se dois mapas conceituais realizados por diferentes alunos, porém, ambos mostraram compreender melhor a charge “amigo cruel” através da palavra, expondo em seus resumos o que sabem e entendem sobre o assunto desta.

Os alunos procuram posicionar-se através do que entendem sobre bullying, já que este é citado na charge.

Figura 8

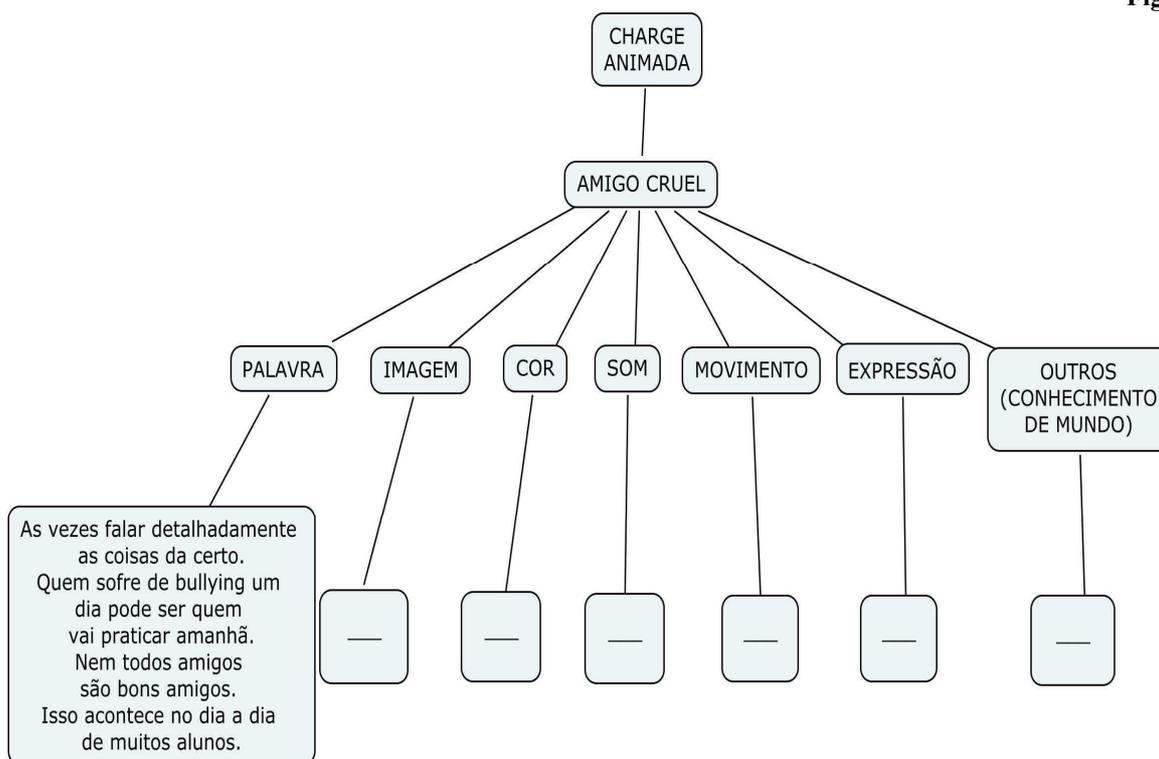
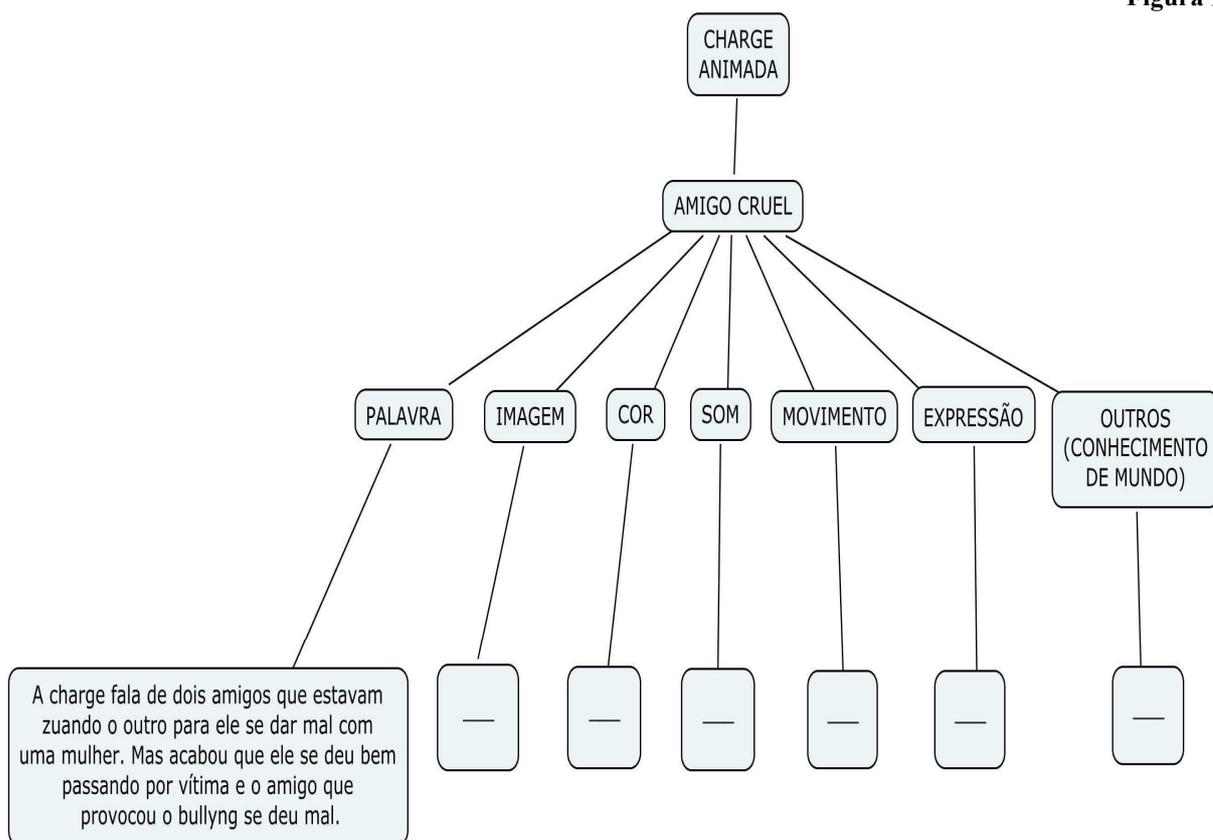
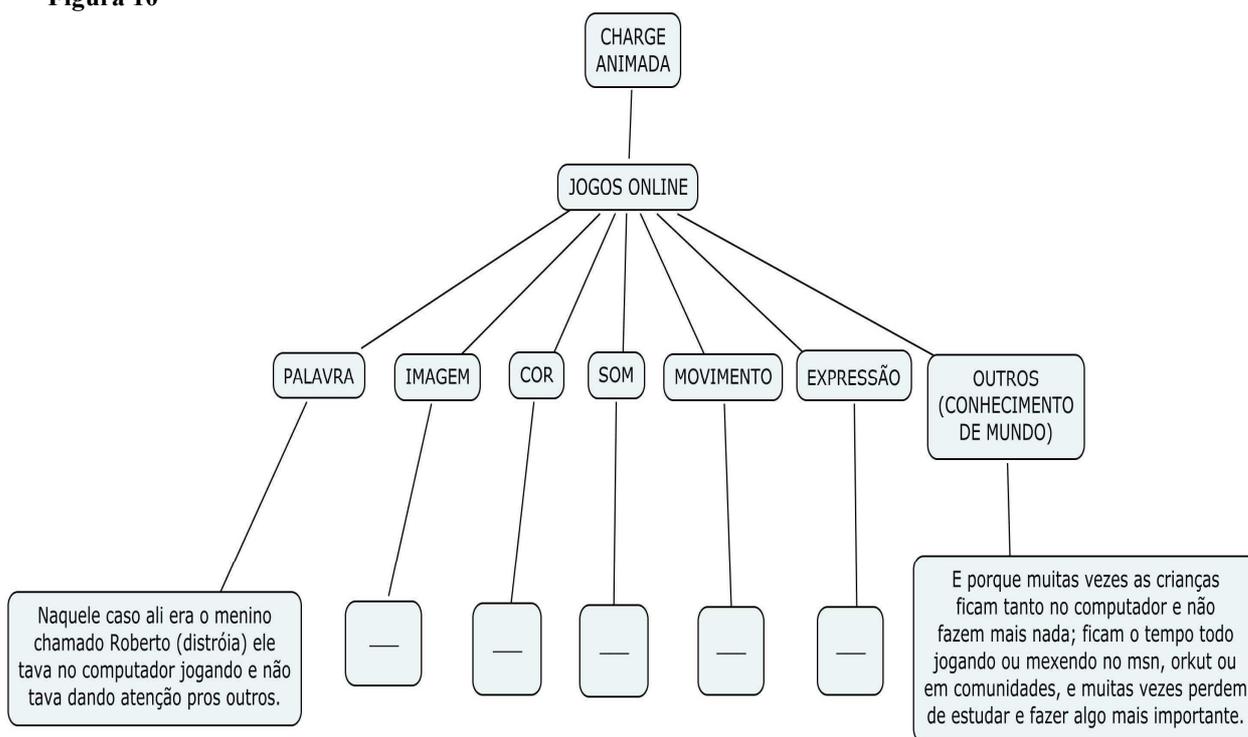


Figura 9



No mapa conceitual a seguir, figura 5, o aluno inicia seu resumo focando-se na palavra, ou seja, naquilo que está explícito no texto, dando uma pequena introdução do que acontece na charge “jogos online”. Após, o aluno expõe seu posicionamento sobre a charge, explicitando o que pensa sobre o uso de computadores e jogos online por crianças.

Figura 10



O posicionamento do aluno chamou-me bastante atenção, embora não tenha haver com compreensão leitora, demonstra o que um próprio aluno adolescente pensa do uso das novas tecnologias. Através do comentário deste é possível perceber que eles mesmos se dão conta que muitas vezes não fazem um bom uso destes meios.

Os resultados desta pesquisa apontam que mesmo com a difusão das tecnologias, nem sempre os jovens são capazes de compreender tudo o que vem na internet e em seus meios, conforme já foi dito anteriormente por Belloni (2008).

Os alunos analisados neste trabalho mostram o tipo de alunos que muitas escolas estão formando, alunos que estão alienados somente ao que entendem pela palavra, ou as vezes nem através dela, o que é um equívoco, quando se tem tantos outros elementos paralinguísticos em um texto. Aqui volto a defender a questão da linguagem não verbal e da imagem que funciona como um recurso de grande relevância na hora de se compreender alguns textos escritos.

Muitas vezes, e em muitas situações, se o aluno não compreender a imagem, não conseguirá compreender o texto por inteiro, pois a imagem complementa o texto totalizando sua significação e favorecendo a clareza textual.

Existem várias formas de comunicação, por isso precisa-se desmontar o conceito de que só a linguagem oral ou escrita nos fala alguma coisa, pois, muitas vezes, só a imagem fala por si só, sem precisarmos de texto algum, como por exemplo, ao vermos uma placa de proibido

fumar entendemos perfeitamente que naquele local não é permitido fumar, mas sem que ali haja nem um texto escrito. Porém, o fato de sabermos interpretar aquele signo lingüístico nos faz compreender o que é dito através da imagem.

A comunicação é um processo muito amplo para ficar atrelado somente à fala e à escrita, pois existem outros códigos de comunicação que favorecem o entendimento e a compreensão das pessoas.

Além da imagem, existem outros códigos de comunicação não verbal como o som, as cores e as expressões faciais, pois uma mesma frase dita com expressões faciais diferentes, podem gerar interpretações também diferentes.

Sendo que comunicação é o processo de troca de informações entre um emissor e um receptor, todos os códigos que passam algum tipo de informação devem ser tidos por comunicação, sendo papel do professor trabalhá-los em sala de aula para que seu aluno saiba se comunicar bem com o mundo lá fora.

Uma boa maneira de se trabalhar linguagem não verbal em sala de aula seria através da análise de imagens, onde assim o aluno não teria linguagem escrita e nem falada a recorrer, tendo assim que expressar o que compreende somente através da imagem.

A partir do que pude constatar em sala de aula cada vez mais me dou conta da importância destes recursos na área da educação, pois infelizmente constatei que os alunos ainda não os sabem compreendê-los. E nada melhor para desenvolver essa compreensão do que os meios midiáticos que são utilizados por eles em outras situações e com outros fins, mas que quando trabalhados adequadamente pelo professor se tornam um recurso de aprendizagem.

## CONCLUSÃO

Como resultado da pesquisa, obtive como resposta da minha questão norteadora que os alunos focam-se mais ou somente na palavra na hora de compreender uma charge animada, deixando de lado os outros elementos textuais, o que muitas vezes dificulta o processo de compreensão.

Busco através dos resultados da minha pesquisa mostrar que é preciso que os professores repensem o tipo de alunos que estão formando, se estão formando alunos capazes de exercer a cidadania compreendendo o mundo lá fora, ou apenas alunos presos a textos “tidos” como escolares.

Como uma das limitações de minha pesquisa, apresento o fato de não saber se os alunos tem contato com computador e internet em casa, ou em outros locais. Outra questão que sugiro para futuras pesquisas é estabelecer um comparativo entre a compreensão leitora de alunos de classe social baixa que provavelmente não tenham tanto contato com tecnologia e alunos de classe social alta que provavelmente tenham acesso diário ao uso das mesmas.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Augusto Baptista de. Produção de conteúdos para ambientes virtuais de aprendizagem: o espaço do texto e de uma nova paralinguagem. In: MARQUESI, Sueli Cristina; ELIAS, Vanda Maria da Silva; CABRAL, Ana Lúcia Tinoco. **Interações virtuais: perspectivas para o ensino de Língua portuguesa à distância**. São Paulo: Editora Claraluz, 2008. p. 119-135.

BARROS, Arethusa Andrea Fernandes de O. A atividade inferencial para a construção de sentidos no gênero textual charge. Disponível em: <<http://www.cchla.ufrn.br/humanidades2009/Anais/GT13/13.12.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2010.

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração. Educ. Soc., Campinas, vol. 29, n.104 – Especial, p. 717-746, out. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0529104.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2010.

BORGES, Ana Maria Ventura. A charge eletrônica e a formação do leitor. In: Revista eletrônica. Disponível em: <<http://www.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/revistadosell/article/viewFile/1/29>>. Acesso em: 19 nov. 2010.

KOCH, Ingedore G. V.; ELIAS, V. M. Ler e compreender: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2006.

PEREIRA, Vera Wannamacher. Compreensão leitora de alunos do ensino médio. *ReVEL*. Vol. 6, n. 11, agosto de 2008. Disponível em: <[http://www.revel.inf.br/site2007/\\_pdf/12/artigos/revel\\_11\\_compreensao\\_leitora\\_de\\_alunos\\_do\\_ensino\\_medio.pdf](http://www.revel.inf.br/site2007/_pdf/12/artigos/revel_11_compreensao_leitora_de_alunos_do_ensino_medio.pdf)>. Acesso em: 22 out. 2010.

SELWYN, Neil. O uso das TIC na educação e a promoção de inclusão social: uma perspectiva crítica do reino unido. Educ. Soc., Campinas, vol.29, n. 104 – Especial, p. 815-850, out. 2008. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 1 mai. 2011.

VASCONCELOS, Denisse Cunha de; MAGALHÃES, Henrique. As narrativas multimidiáticas das charges animadas. Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/62d4e40d1120101009063113.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2010.