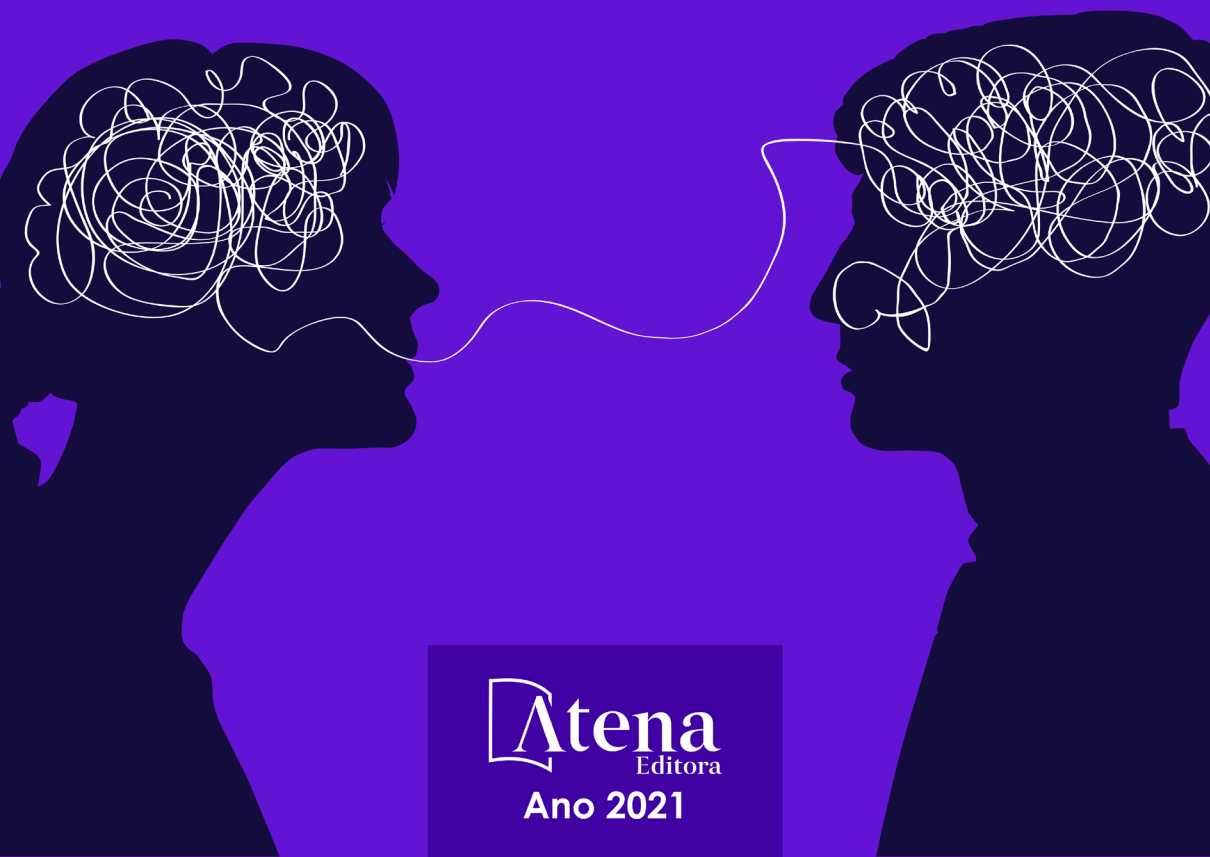


LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

Fernanda Tonelli
Lilian de Souza
(Organizadoras)

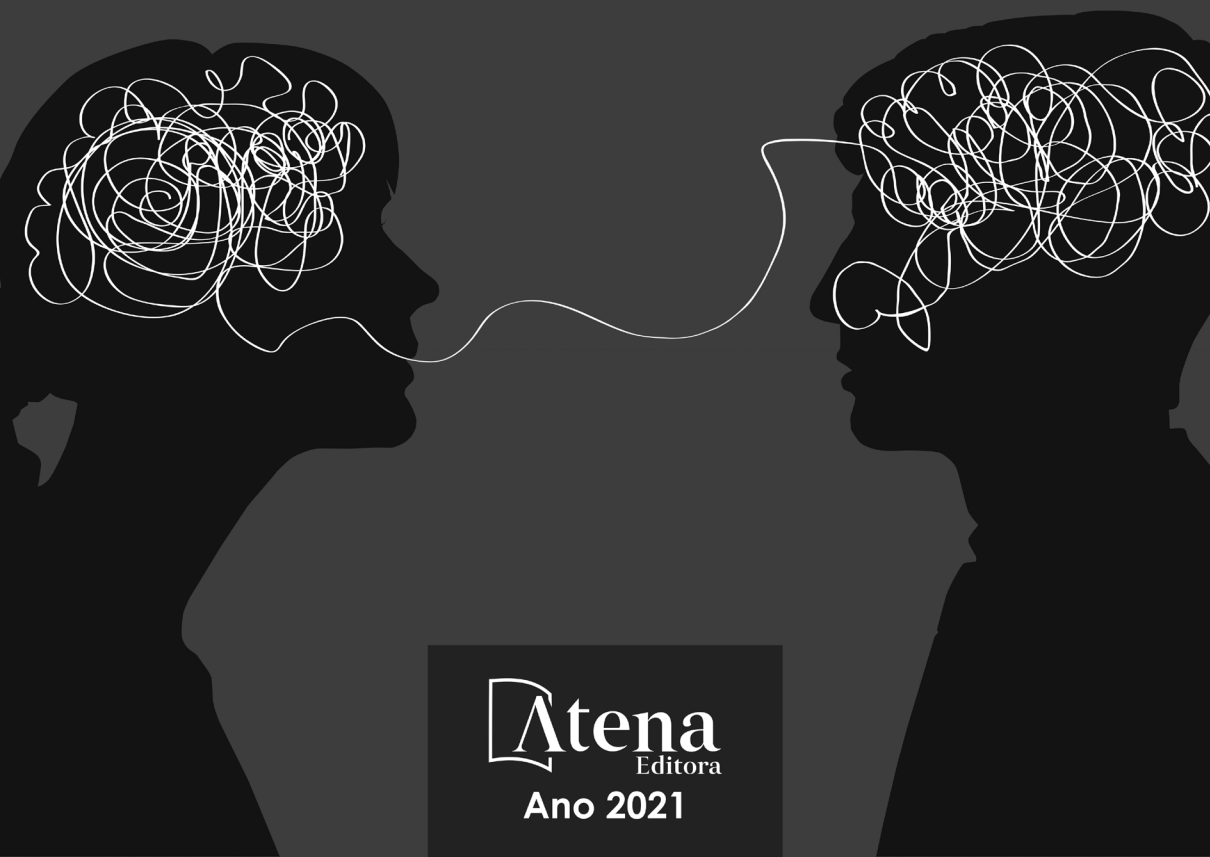


Atena
Editora

Ano 2021

LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

Fernanda Tonelli
Lilian de Souza
(Organizadoras)



Atena
Editora

Ano 2021

Editora Chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Assistentes Editoriais

Natalia Oliveira

Bruno Oliveira

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto Gráfico e Diagramação

Natália Sandrini de Azevedo

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Maria Alice Pinheiro

Imagens da Capa

Shutterstock

Edição de Arte

Luiza Alves Batista

Revisão

Os Autores

2021 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2021 Os autores

Copyright da Edição © 2021 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^ª Dr^ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Instituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^ª Dr^ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^ª Dr^ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^ª Dr^ª Carla Cristina Bauermann Brasil – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof^ª Dr^ª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof^ª Dr^ª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Prof^ª Dr^ª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jael Soares Batista – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof^ª Dr^ª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Prof^ª Dr^ª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof^ª Dr^ª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido

Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília

Prof^ª Dr^ª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás

Prof^ª Dr^ª Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Prof^ª Dr^ª Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina

Prof^ª Dr^ª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília

Prof^ª Dr^ª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina

Prof^ª Dr^ª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra

Prof^ª Dr^ª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras

Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia

Prof^ª Dr^ª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco

Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará

Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas

Prof^ª Dr^ª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Prof^ª Dr^ª Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará

Prof^ª Dr^ª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma

Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá

Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados

Prof^ª Dr^ª Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino

Prof^ª Dr^ª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^ª Dr^ª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás

Prof^ª Dr^ª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná

Prof. Dr. Cleiseano Emanuel da Silva Paniagua – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Prof. Dr. Douglas Gonçalves da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia

Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Érica de Melo Azevedo – Instituto Federal do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof^ª Dra. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^ª Dr^ª Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann Junior – Universidade Federal de Juiz de Fora
Prof^ª Dr^ª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^ª Dr^ª Priscila Tessmer Scaglioni – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Linguística, Letras e Artes

Prof^ª Dr^ª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof^ª Dr^ª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
Prof^ª Dr^ª Carolina Fernandes da Silva Mandaji – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná
Prof^ª Dr^ª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Prof^ª Dr^ª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof^ª Dr^ª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí
Prof. Dr. Alex Luis dos Santos – Universidade Federal de Minas Gerais
Prof. Me. Alexandro Teixeira Ribeiro – Centro Universitário Internacional
Prof^ª Ma. Aline Ferreira Antunes – Universidade Federal de Goiás
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^ª Ma. Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Prof^ª Dr^ª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof^ª Dr^ª Andrezza Miguel da Silva – Faculdade da Amazônia
Prof^ª Ma. Anelisa Mota Gregoleti – Universidade Estadual de Maringá
Prof^ª Ma. Anne Karynne da Silva Barbosa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof. Me. Armando Dias Duarte – Universidade Federal de Pernambuco
Prof^ª Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar

Profª Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Me. Christopher Smith Bignardi Neves – Universidade Federal do Paraná
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Profª Drª Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Clécio Danilo Dias da Silva – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Profª Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Profª Ma. Daniela Remião de Macedo – Universidade de Lisboa
Profª Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Me. Edevaldo de Castro Monteiro – Embrapa Agrobiologia
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eduardo Henrique Ferreira – Faculdade Pitágoras de Londrina
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Ernane Rosa Martins – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Prof. Dr. Everaldo dos Santos Mendes – Instituto Edith Theresa Hedwing Stein
Prof. Me. Ezequiel Martins Ferreira – Universidade Federal de Goiás
Profª Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Me. Fabiano Eloy Atilio Batista – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Prof. Me. Francisco Odécio Sales – Instituto Federal do Ceará
Profª Drª Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Me. Givanildo de Oliveira Santos – Secretaria da Educação de Goiás
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Profª Ma. Isabelle Cerqueira Sousa – Universidade de Fortaleza
Profª Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Dr. José Carlos da Silva Mendes – Instituto de Psicologia Cognitiva, Desenvolvimento Humano e Social
Prof. Me. Jose Elyton Batista dos Santos – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco
Profª Drª Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR

Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^ª Ma. Lillian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
Prof^ª Ma. Lilians Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
Prof^ª Dr^ª Livia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
Prof^ª Ma. Luana Ferreira dos Santos – Universidade Estadual de Santa Cruz
Prof^ª Ma. Luana Vieira Toledo – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
Prof^ª Ma. Luma Sarai de Oliveira – Universidade Estadual de Campinas
Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
Prof. Me. Marcelo da Fonseca Ferreira da Silva – Governo do Estado do Espírito Santo
Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
Prof^ª Ma. Maria Elanny Damasceno Silva – Universidade Federal do Ceará
Prof^ª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Prof. Me. Pedro Panhoca da Silva – Universidade Presbiteriana Mackenzie
Prof^ª Dr^ª Poliana Arruda Fajardo – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Renato Faria da Gama – Instituto Gama – Medicina Personalizada e Integrativa
Prof^ª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Me. Robson Lucas Soares da Silva – Universidade Federal da Paraíba
Prof. Me. Sebastião André Barbosa Junior – Universidade Federal Rural de Pernambuco
Prof^ª Ma. Silene Ribeiro Miranda Barbosa – Consultoria Brasileira de Ensino, Pesquisa e Extensão
Prof^ª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
Prof^ª Ma. Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
Prof^ª Ma. Thatianny Jasmine Castro Martins de Carvalho – Universidade Federal do Piauí
Prof. Me. Tiago Silvio Dedoné – Colégio ECEL Positivo
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Linguística, letras e artes: culturas e identidades 2

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Bibliotecária: Janaina Ramos
Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Giovanna Sandrini de Azevedo
Edição de Arte: Luiza Alves Batista
Revisão: Os Autores
Organizadoras: Fernanda Tonelli
Lilian de Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L755 Linguística, letras e artes: culturas e identidades 2 /
Organizadoras Fernanda Tonelli, Lilian de Souza. –
Ponta Grossa - PR: Atena, 2021.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5706-948-6

DOI 10.22533/at.ed.486210104

1. Linguística. 2. Arte. 3. Literatura. 4. Educação. I.
Tonelli, Fernanda (Organizadora). II. Souza, Lilian de
(Organizadora). III. Título.

CDD 410

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa.

APRESENTAÇÃO

Este *e-book* apresenta algumas contribuições da Linguística para o estudo das identidades, saberes e práticas sociais permeados pela linguagem.

Os temas e análises propostos pelos autores dos capítulos que seguem demonstram a pertinência dos estudos linguísticos para a análise da sociedade, em especial no que diz respeito às questões educacionais, identitárias e culturais. Assim, esta obra concentra vinte e dois textos de docentes, estudantes e pesquisadoras e pesquisadores de graduação e pós-graduação de diversos lugares do Brasil, o que nos oferece um olhar multifacetado para questões da linguagem na contemporaneidade.

Mais do que refletir sobre, as discussões propostas nestes trabalhos nos oferecem subsídios para **agir** e **transformar** nosso entorno, com temáticas envolvendo estudos de letramento, ensino/aprendizagem de línguas, aquisição da linguagem, interculturalidade, gamificação, análise discursiva, léxico-semântica e uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), cada vez mais presentes no âmbito educacional. Estas reflexões são empreendidas por meio da análise de gêneros textuais produzidos e circulantes na sociedade (como o comentário de Facebook, histórias em quadrinhos, texto literário, manchete de jornal, propaganda, série jornalística e parábola bíblica), além de práticas sociais que vão desde cinema e literatura a projetos educativos e manifestações culturais, entre outras.

Como resultado, esta obra apresenta importantes contribuições sobre temas contemporâneos e o convite à reflexão, por exemplo, sobre a situação dos idosos e sua inclusão no âmbito educacional, a violência doméstica por vezes não revelada, o auxílio religioso e espiritual no tratamento da adicção, a subjetividade presente nas mídias sociais, a construção de sentido por sujeitos deficientes visuais e as potencialidades do letramento quer na educação. Um compêndio de artigos multifacetados sobre situações cotidianas mediadas pela linguagem que, por vezes, nos passam despercebidas dentro da “normalidade”; ao buscar direcionar nosso olhar para novos lugares, essas leituras nos sensibilizam, fazendo-nos lembrar da nossa capacidade de sermos humanos.

Nosso agradecimento, portanto, à Atena Editora, por propor a publicação desta obra e às/aos colegas que se dispuseram a contribuir com seus manuscritos. Neste momento de isolamento social, é essencial que busquemos formas de nos mantermos conectados uns aos outros a fim de estabelecermos diálogos profícuos entre nossos pares. Assim, esta coletânea de textos se propõe ser uma ponte entre autores e seus leitores, viabilizando caminhos para trocas de saberes e práticas.

Boa leitura!

Fernanda Tonelli
Lilian de Souza

SUMÁRIO

ENSINO DE LÍNGUAS E LETRAMENTO

CAPÍTULO 1..... 1

DO CARNAVAL AO *DÍA DE MUERTOS*: ROMPENDO ESTEREÓTIPOS RUMO À INTERCULTURALIDADE CRÍTICA NO ENSINO DE LÍNGUAS

Lilian de Souza
Fernanda Tonelli

DOI 10.22533/at.ed.4862101041

CAPÍTULO 2..... 12

PARA ALÉM DOS BONS JOGOS: A COMPETÊNCIA COMUNICATIVA EM ATIVIDADES GAMIFICADAS PARA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Maria Eduarda Motta dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.4862101042

CAPÍTULO 3..... 29

OS DESVIOS ORTOGRÁFICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II: DESCRIÇÃO, ANÁLISE E ATITUDES LINGUÍSTICAS

José Jaime Martins dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.4862101043

CAPÍTULO 4..... 36

QUADRINHOS, LETRAMENTO E TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA

Marcelo Magalhães Foohs
Eduardo Elisalde Toledo
Guilherme dos Santos Corrêa

DOI 10.22533/at.ed.4862101044

CAPÍTULO 5..... 50

LETRAMENTO QUEER NA SALA DE AULA DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: AS POTENCIALIDADES DO CINEMA QUEER

Antón Castro Míguez

DOI 10.22533/at.ed.4862101045

CAPÍTULO 6..... 70

INCLUSÃO DIGITAL E NOVOS LETRAMENTOS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Jailma de Sousa Pimentel
Ilza Léia Ramos Arouche

DOI 10.22533/at.ed.4862101046

CAPÍTULO 7..... 84

O GÊNERO COMENTÁRIO DE FACEBOOK A FAVOR DO ENSINO DA ARGUMENTAÇÃO

Thalyne Keila Menezes da Costa
Williany Miranda da Silva

DOI 10.22533/at.ed.4862101047

ESTUDOS DO DISCURSO

CAPÍTULO 8..... 98

REFLEXÕES TEÓRICAS SOBRE LINGUAGEM E PODER NAS OBRAS DE BAKHTIN E FOUCAULT

Simone dos Santos França

DOI 10.22533/at.ed.4862101048

CAPÍTULO 9..... 109

DECISÃO JUDICIAL: UMA ANÁLISE LINGUÍSTICA-DISCURSIVA DE UM CASO DE VIOLÊNCIA DOMÉSTICA NO RIO DE JANEIRO

Micheli Rosa

Marieli Rosa

Claudia Maris Tullio

Cindy Mery Gavioli-Prestes

DOI 10.22533/at.ed.4862101049

CAPÍTULO 10..... 120

A FORMAÇÃO DO SUJEITO-LEITOR NA PERSPECTIVA DISCURSIVA: LEITURA DOS SENTIDOS ÉTNICO-RACIAIS EM O *AUTO DA COMPADECIDA*

Meilene Carvalho Pereira Pontes

Juarez Nogueira Lins

DOI 10.22533/at.ed.48621010410

CAPÍTULO 11..... 132

“A BELA DA FERA”: UMA ANÁLISE DISCURSIVA SOBRE A POSIÇÃO-SUJEITO DA PRIMEIRA-DAMA MICHELE BOLSONARO A PARTIR DE UMA MANCHETE DA FOLHA DE SÃO PAULO

Leila Silvana Pontes

DOI 10.22533/at.ed.48621010411

CAPÍTULO 12..... 142

SUBJETIVIDADE DO CORPO NAS MÍDIAS SOCIAIS: PROPAGANDAS DE CERVEJA

Jéssica Roberta Araújo Ferreira

DOI 10.22533/at.ed.48621010412

CAPÍTULO 13..... 154

AS ESCOLHAS DE “QUEM SENTE” QUE NASCEU NO CORPO ERRADO: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DA SÉRIE “QUEM SOU EU?”

Gabriel Marchetto

Jaqueline Angelo dos Santos Denardin

DOI 10.22533/at.ed.48621010413

CAPÍTULO 14..... 163

A CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE NAS REPRESENTAÇÕES DO SUJEITO DO CAMPO EM CHICO BENTO MOÇO: UMA ABORDAGEM DISCURSIVA

Illa Pires de Azevedo

ESTUDOS LINGUÍSTICOS E IDENTITÁRIOS

CAPÍTULO 15..... 175

O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA À LUZ DOS FLUXOS LINGUÍSTICO-CULTURAIS E DA *LANGUACULTURE*

Evandro Rosa de Araújo

DOI 10.22533/at.ed.48621010415

CAPÍTULO 16..... 193

REPRESENTAÇÕES IDENTITÁRIAS DO/SOBRE O SUJEITO IDOSO: CIDADANIA E INCLUSÃO EDUCACIONAL

Silvane Aparecida de Freitas

Celso Ricardo Ribeiro de Aguiar

DOI 10.22533/at.ed.48621010416

CAPÍTULO 17..... 205

A RELAÇÃO DA ESPIRITUALIDADE E RELIGIOSIDADE NO TRATAMENTO DA ADICÇÃO

Ana Luiza Martins Damasceno

Camila Thaynara dos Santos

Luara Cristina Custódio

Simone Rodrigues Alves de Melo

Thayná Caroline de Lima Branco

Yasmin Katheline Mendonça

DOI 10.22533/at.ed.48621010417

CAPÍTULO 18..... 215

AS MULTIFACES DO ARTICULADOR TEXTUAL “E”: MATIZES DE SENTIDO NAS PARÁBOLAS BÍBLICAS

Antonio Vianez da Costa

DOI 10.22533/at.ed.48621010418

CAPÍTULO 19..... 228

ESTUDO COMPARATIVO DA VARIAÇÃO LÉXICO-SEMÂNTICA DE VINTE SUBSTANTIVOS COMUNS REGISTRADOS EM DICIONÁRIOS BRASILEIRO E PORTUGUÊS: O CASO DO DICIONÁRIO HOUBAIS DA LÍNGUA PORTUGUESA (2009) E DO DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA (2012)

Ivonete da Silva Santos

DOI 10.22533/at.ed.48621010419

CAPÍTULO 20..... 242

AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM: UM ESTUDO DAS DIVERSAS ABORDAGENS DO DESENVOLVIMENTO LINGUÍSTICO DA CRIANÇA

Rodrigo Augusto Kovalski

Emanuelli Nós

DOI 10.22533/at.ed.48621010420

CAPÍTULO 21	260
METÁFORAS E A CONSTRUÇÃO DE SENTIDO NA DEFICÊNCIA VISUAL Girlane Maria Ferreira Florindo DOI 10.22533/at.ed.48621010421	
CAPÍTULO 22	271
¿QUÉ ES ESO DE SESEO Y CECEO? UN RECORRIDO BIBLIOGRÁFICO Priscila Porchat de Assis Murolo DOI 10.22533/at.ed.48621010422	
SOBRE AS ORGANIZADORAS	281
ÍNDICE REMISSIVO	282

CAPÍTULO 4

QUADRINHOS, LETRAMENTO E TECNOLOGIA: UMA PROPOSTA

Data de aceite: 01/04/2021

Marcelo Magalhães Foohs

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre/RS
<http://lattes.cnpq.br/7135345018963379>

Eduardo Elisalde Toledo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre/RS
<http://lattes.cnpq.br/9252733401050278>

Guilherme dos Santos Corrêa

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre/RS
<http://lattes.cnpq.br/0312020501718947>

RESUMO: Este capítulo é resultado de uma pesquisa teórica a respeito do uso das histórias em quadrinhos (HQs) nas intervenções de sala de aula. Para conhecermos o estado da arte do uso de HQs na educação brasileira, realizamos uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) na qual processamos 74 produções diversas. Desse montante, havia 43 dissertações, 6 teses e 25 artigos. Após aplicarmos um critério de exclusão, produções dos últimos 7 anos, restaram 19 trabalhos, os quais foram lidos na íntegra. Os resultados, elementos considerados importantes pelos autores na utilização de HQs na educação, foram agrupados, através do software RQDA, em 17 fatores e 2 categorias. A partir do que encontramos na RSL, elaboramos uma proposta de intervenção pedagógica em que a autoria de histórias em quadrinhos é mediada pelo auxílio do software livre SCRATCH. Esse software

traz em sua interface componentes e conceitos que podem auxiliar na alfabetização digital de estudantes do ensino fundamental. A principal conclusão, a partir da RSL, foi a de que a alfabetização plena se beneficia com práticas de sala de aula que utilizem histórias em quadrinhos e visem, também, a apropriação digital. Para futuros trabalhos, sugerimos avançar este estudo na direção de facilitar a apropriação, por parte dos educandos, de conceitos pertinentes à autoria de histórias digitais e programação.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos, Autoria, Programação, SCRATCH.

COMICS, LITERACY AND TECHNOLOGY: IMPLEMENTATION PROPOSAL

ABSTRACT: This chapter is the result of a theoretical research on the use of comic books in classroom. To understand the state of the art of the use of comic books in Brazilian education, we conducted a Systematic Literature Review (SLR) in which we processed 74 different productions. Of this amount, there were 43 theses, 6 dissertations and 25 articles. After applying an exclusion criterion, productions of the last 7 years, 19 works remained, which were read in full. The results, elements considered important by the authors in the use of comics in education, were grouped, through the RQDA software, into 17 factors and 2 categories. From what we found in the SLR, we elaborated a proposal for pedagogical intervention in which the authorship of comics is mediated by the help of the software SCRATCH. This software brings in its interface components and concepts that can help in the digital literacy of elementary school students. The conclusion,

based on the SLR, was that full literacy benefits from classroom practices that use comic books. For future work, we suggest advancing this study towards the comprehension of how to facilitate the appropriation of concepts of comics authorship and computer programming.

KEYWORDS: Comic books, Authorship, Programming, SCRATCH.

1 | INTRODUÇÃO

Ler e escrever é uma apreensão tecnológica. Baseados nessa premissa, iremos discorrer sobre os resultados de uma pesquisa, cujos objetivos eram: 1. avaliar tecnologias relacionadas com a produção de histórias em quadrinhos (HQs), enquanto ferramentas aliadas a práticas de alfabetização e letramento e; 2. propor uma metodologia de implementação em sala de aula.

Vale esclarecer que o termo alfabetização sofreu nas últimas décadas diversas revisões e interpretações junto com outros termos, como letramento, alfabetização em uso e diversas outras terminologias que apontam para um símbolo maior, para a apreensão da cultura escrita de forma mais ampla:

...é um campo minado, hoje, discutir o ensino da leitura e da escrita nos anos iniciais da escolarização. Alfabetização, letramento e cultura escrita são alguns dos termos que saturam os debates. Uma mesma palavra seguidamente é vista encapsulando uma ampla gama de sentidos que, mais do que se entrecruzarem, se confundem. Terá sido uma boa ideia distinguir conceitos como alfabetização e letramento? É útil, ainda tecer uma distinção entre esses dois processos?

(Piccoli e Camini, 2012)

Ao encontro do argumento pautado pelas pesquisadoras Piccoli e Camini (2012) um importante esforço nesta pesquisa foi o de se debruçar em um ferramental capaz de conversar com essa alfabetização mais ampla, essa atividade social de cifrar e decodificar informações nas mais diversas dimensões sensoriais e de gêneros narrativos muito diversos. Dentre as inúmeras possibilidades de ferramentas que circulam pela vida dos estudantes e que dão suporte desafiador ao processo de alfabetização, elegemos a mídia **histórias em quadrinhos** como a candidata que melhor atendeu a nossa inquietude quanto às ferramentas relativamente acessíveis e capazes de transportar significado. Por motivos que irão se estender por este capítulo, aqui defendemos este estudo por enxergarmos na arte sequencial um importante balizador entre a imagem, a palavra e o significado, relação essa muitas vezes menosprezada ou subdimensionada. Nesse sentido, defendemos que quaisquer ferramentas que amplifiquem as possibilidades de compreensão do mundo têm potencial de transformá-lo. Os quadrinhos, enquanto mídia, são capazes não apenas de transmitir histórias, mas se constituem, também, em veículos capazes de provocar sensações mais subjetivas, como por exemplo, a expressão de sentimentos. Em ambas as premissas a língua formal e as imagens aparecem como pano de fundo na arte sequencial.

1.1 Quadrinhos, mediação e apreensão tecnológica

A mídia dos quadrinhos, em sua apresentação mais clássica, pode ser abstraída como um texto impresso, muito diverso, capilarizado historicamente em nossa sociedade. Os primeiros relatos que encontramos em nossos estudos que relacionam a arte sequencial à pedagogia são do século XVII, através do bispo protestante, educador, cientista e escritor tcheco Jean Amós Comenius (28 de março de 1592 – Amsterdan, 15 de novembro de 1670). Comenius contribuiu para o universo da educação e dos quadrinhos em publicações nas quais defendia a apropriação de conteúdos complexos precedidos pelos mais básicos.

Desde então, essa possibilidade de mesclar a narrativa da história com texto e imagem, deixando boa parte do significado a cargo da imaginação do estudante leitor, vem se desenvolvendo enquanto **forma** e, também, enquanto **conteúdo**.

1.2 Alterações dos quadrinhos quanto à forma e quanto ao conteúdo

As alterações que as HQs sofreram com o tempo, referentes a sua formatação e apresentação estética, configuram alteração em sua forma. Exemplos dessas alterações no campo da forma são as animações visuais, sonoras e de cunho interativo que a mídia dos quadrinhos encontrou em sua relação com páginas *web*, tão populares com a difusão da *internet*. Essas alterações de forma são muito diferentes das alterações que essa mesma mídia sofreu com relação ao seu conteúdo. Exemplos dessas transformações com relação ao conteúdo vão ao encontro do já citado Comenius, que se fez valer da mescla entre texto e imagem através de quadros para fins pedagógicos na alfabetização e na doutrinação religiosa, muito diferente da indústria dos quadrinhos estadunidense, popular com o tema dos super heróis (Santos, 2014) e também muito distinto de uma parcela importante dos quadrinhos nacionais e internacionais, cujo pano de fundo são os conflitos gerados pelas desigualdades sociais (Mendonça, 2015).

Por conta das evidentes diversidades de forma, conteúdo e implementação, defendemos a sistematização do uso dos quadrinhos em sala de aula baseada em pressupostos teóricos consistentes com os avanços tecnológicos e educacionais. O suporte onde é veiculada a mensagem, as animações e possíveis interações dessa mídia com o usuário, é uma característica que torna a arte sequencial atraente para o leitor, fazendo a ponte entre o conteúdo e a pessoa. Esse “meio de campo” (a interface) é o espaço onde acreditamos que a arte sequencial se diferencia das demais mídias utilizadas corriqueiramente em sala de aula, por dar suporte a um texto mais amigável e intuitivo para as agendas da alfabetização plena.

1.3 Mediação através dos quadrinhos

Cabe salientar que quando falamos em processo de mediação, nos referimos ao processo de interação entre o educador, o educando e a ferramenta mediadora frente ao

objetivo comum (aqui interpretado como o domínio de determinado conhecimento). Para nos ajudar a avançar no conceito de forma a delimitá-lo, alinharemos nossas proposições com relação ao conceito de mediação com Oliveira (1993) em seu estudo voltado aos professores do magistério, em que conceitua o termo aos moldes do pensamento de Lev Semionovitch Vygotsky, psicólogo russo, fundador da psicologia sociocultural:

Um conceito central para a compreensão das concepções vygotskianas sobre o funcionamento psicológico é o conceito de **mediação**. Mediação, em termos genéricos, é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser **direta** e passa a ser **mediada** por esse elemento. Quando um indivíduo aproxima sua mão da chama de uma vela e a retira rapidamente ao sentir dor, está estabelecida uma relação direta entre o calor da chama e a retirada da mão. Se, no entanto o indivíduo retirar a mão quando apenas sentir o calor e lembrar-se da dor sentida em outra ocasião, a relação entre a chama da vela e a retirada da mão estará mediada pela lembrança da experiência anterior. Se, em outro caso o indivíduo retirar a mão quando alguém lhe disser que pode se queimar, a relação estará mediada pela intervenção dessa outra pessoa. (Oliveira, 1993, p. 26).

Mediar é um processo realizado por pessoas, que utilizam ferramentas que ajudam os estudantes a passar de um estado de menor compreensão com relação a um assunto para um estado de maior clareza com relação ao mesmo contexto. Vygotsky (1998) já havia identificado este fenômeno: o campo entre a possibilidade que o estudante já tem de desenvolver determinado desafio, sem a ajuda de ninguém, e as possibilidades hipotéticas que este mesmo poderia desempenhar com a ajuda de um colega mais apto e desenvolvido para a mesma tarefa. Esse campo entre o desempenho real e o desempenho hipotético para solução ou abstração de algum problema o autor chama de Zona de Desenvolvimento Proximal. Para o autor, ZDP é:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 1998, p. 112)

Nesse sentido entendemos que o uso de ferramentas mediadoras facilita o processo de aprendizagem dos estudantes. Ou seja, estes instrumentos, artefatos corriqueiramente presentes em sala de aula, se configuram como pivôs no aprendizado dos estudantes, que se fazem valer dessas ferramentas para dar conta de seu aprendizado.

1.4 As Histórias em Quadrinhos e o ambiente digital

Uma notória vantagem dos quadrinhos é que sua produção é relativamente mais acessível quando comparamos com outras mídias capazes de carregar imagens e textos. A produção manual de uma HQ depende apenas da caneta e do papel. Enquanto a mídia dos quadrinhos impressa tem o desafio de se fazer cada vez mais atrativa através de

variáveis que dizem respeito ao seu suporte e conteúdo, como o traço das letras e das ilustrações, a apresentação estética da impressão e narrativa envolvente (cf. Eisner, 2010 e McCloud, 2005), no ambiente digital a possibilidade comunicativa se amplifica através de dois fenômenos: a gamificação e o hipertexto.

Para Busarello (2016) “gamificação parte do princípio de se pensar e agir como em um jogo, entretanto em um contexto fora do jogo. Para isso, utiliza as sistemáticas, mecânicas e dinâmicas do ato de jogar em outras ações e contextos.” Dessa forma, o agente promotor de atenção do educando ambienta o mesmo nas trocas de símbolos, ilustrações e gravuras associados aos textos escritos e utiliza uma interface interativa de ação e recompensas já tradicional do mundo dos jogos digitais. Para esse mesmo autor, o uso de narrativas dotadas de hipermídia contribuem para esse processo interativo de ação e recompensa, fomentando a atenção e a curiosidade do leitor através de uma narrativa com caminhos alternativos e, segundo o autor, mais atrativos. Busarello acrescenta ainda que, no ambiente digital, a possibilidade de fluir por diversas páginas web, ou por diversos caminhos alternativos em uma narrativa, intensifica a multiplicidade de canais por onde o conteúdo e a mensagem podem trafegar. Para Machado (2016):

A constituição dos quadrinhos tradicionais já é, por si, resultado de um hibridismo semiótico: a combinação entre palavras e imagens. Contudo, destacamos que, no cenário da hipermídia, esse hibridismo é ainda amplificado com a incorporação de outros formatos, como a animação, o som e o hipertexto.

Busarello ainda acrescenta que a multiplicação de forças entre os fenômenos da hipermídia e da gamificação fazem de histórias em quadrinhos digitais ferramentas potentes para o aprendizado em grupos heterogêneos a partir do ponto de vista da inclusão.

1.5 Ferramentas mediadoras ao suporte digital

Assim como os quadrinhos tradicionais dependem de lápis e papel, a produção de histórias em quadrinhos com suporte digital depende, em maior parte, de um computador. Sobre o acesso à produção das histórias em quadrinhos, McCloud (2005) coloca que “vozes individuais ainda têm chance de serem ouvidas”, fazendo referência à facilidade de produção e difusão das HQs. Nesta pesquisa buscamos entender e propor uma ferramenta que propiciasse a mediação de histórias autorais e interativas, um software acessível, educacional, intuitivo e livre.

No universo online existem diversas ferramentas que têm potencial de auxiliar os educandos no desafio de construir suas próprias narrativas ilustradas, como são as HQs. Entretanto, são poucas as ferramentas que podem fazê-lo de forma tão interativa e didática como a ferramenta online e offline chamada SCRATCH. O SCRATCH é uma linguagem de programação desenvolvida pelo grupo *Lifelong Kindergarten no Media Lab do Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, liderado por Mitchel Resnick. O sistema

encontra-se disponibilizado *online*, mas também pode ser baixado em um computador pessoal. O plano de Resnick foi o de fazer uma linguagem de programação altamente colaborativa para o público infantil. Para o autor:

No jardim de infância clássico, as crianças estão constantemente na concepção e criação de coisas em colaboração uns com os outros. Eles constroem torres com blocos de madeira e fazem fotos com pinturas do dedo e eles aprendem muito nesse processo” (RESNICK, 2014 apud CASTRO, 2017).

Linguagem de programação é uma estrutura de comandos escritos e legíveis por um humano que quando transformados em linguagem de máquina (compilados ou interpretados por uma máquina) executam as tarefas previamente programadas. Via de regra as linguagens de programação são pouco acessíveis devido à complexidade de conceitos que trazem consigo e à sintaxe normalmente escrita em inglês. Contudo, os componentes conceituais dos assuntos relativos à programação de computadores estão pautados nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC BRASIL, 2017), o que nos urge a procurar meios para sua implementação em sala de aula. Estudar tais conceitos, trazem muitos benefícios para os educandos. Além de estimular maior autonomia em um mundo onde as relações estão cada vez mais balizadas e conectadas pela internet, estudar e conhecer a respeito das linguagens de programação traz benefícios para o raciocínio lógico, como a resolução de problemas e, também, para o pensamento computacional, tão importante no cotidiano (Castro, 2017).

Cabe salientar a respeito do SCRATCH que a licença de distribuição que cobre esse sistema é do tipo GPL v2, que significa que o signatário dessa licença está assegurado pelas condições de distribuição de um código livre. Frente à liberdade que a licença de distribuição para *software* livre nos dá, são realmente imensas as possibilidades do SCRATCH enquanto ferramenta mediadora da linguagem. Além de dar suporte a histórias em quadrinhos interativas e à comunicação entre vários cenários, atores e objetos, desempenhando o fenômeno da hipermídia, adicionalmente possui uma vasta coleção de jogos e soluções tecnológicas já criados a partir desse sistema, que têm como proposta uma interface intuitiva, amigável, atrativa e traduzida também para o português.

2 | REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL)

Para dar conta de compreender o macro contexto do estudo da mídia dos quadrinhos enquanto ferramenta mediadora das atividades de alfabetização, tomamos por decisão realizar uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL), com o intuito de obter o estado da arte com relação ao uso de histórias em quadrinhos na educação, em território nacional. Para tanto, realizamos o levantamento de artigos, teses e dissertações que diziam respeito ao estudo aqui apresentado.

No primeiro semestre de 2019 a equipe de pesquisa iniciou o levantamento das publicações. A busca foi realizada no Banco de Teses e Dissertações da CAPES, no Portal de Periódicos da CAPES e, também, no Google Acadêmico. Nessa varredura, na qual utilizamos os verbetes “histórias em quadrinhos, educação e autoria”, foram encontradas 74 produções diversas. Desse montante havia 43 dissertações, 6 teses e 25 artigos. Descartamos produções mais antigas que a data de corte do ano de 2013, pois interpretamos que a mídia dos quadrinhos vem sofrendo transformações significativas em sua apresentação, conteúdo e estratégia de utilização no ensino, tendo em vista jovens que comumente estão conectados às novas tecnologias. Após aplicarmos o critério de exclusão descrito, restaram 19 trabalhos, os quais foram lidos na íntegra. Realizamos, então, o processamento de todos os textos, agrupando os temas recorrentes em categorias e fatores, conforme figura 1.

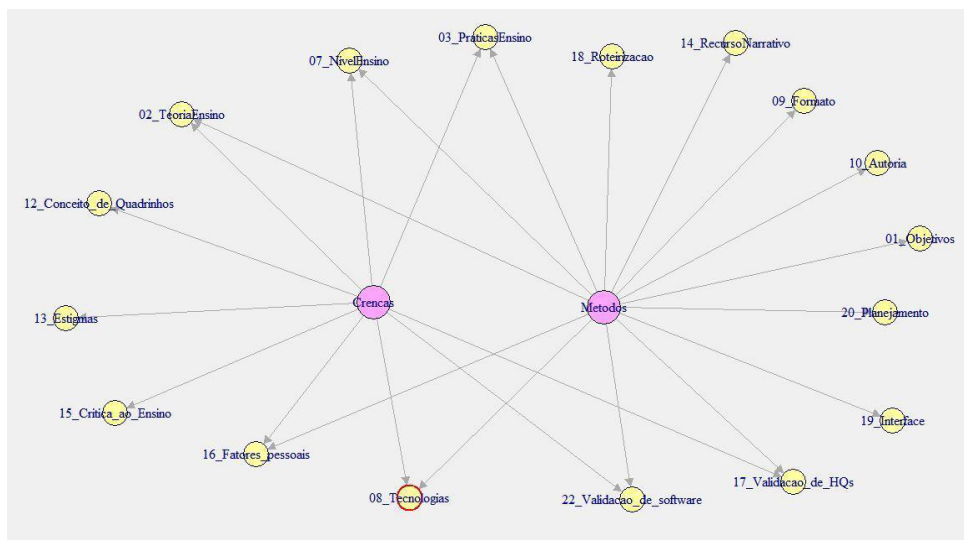


Figura 1: 17 Fatores (círculos menores) e 2 categorias (círculos maiores ao centro).

Após categorizados os temas recorrentes, fizemos uma segunda leitura, mais atenta e exaustiva, que teve por finalidade unir os assuntos de forma a produzir resultados. O produto que buscávamos nesse estágio da pesquisa eram ligações pertinentes entre os textos estudados que aportassem práticas, métodos ou teorias que fizessem das HQs ferramentas promotoras do processo de alfabetização de forma ampla. Portanto, recolhemos todas as experiências narradas, tanto as centradas em aspectos técnicos da linguagem quanto as práticas capazes de fluir para aspectos da expressão de ideias ou sentimentos subjetivos, privilegiando a defesa de argumentos e a opinião dos educandos. Acreditamos que da união dessas práticas, aparentemente opostas, seja possível emergir

um terceiro caminho mais abrangente.

2.1 Categoria “Crenças”

Agrupamos na categoria Crenças os fatores que, de alguma maneira, podem ter dado origem aos paradigmas adotados pelos autores dos textos lidos em relação ao uso de HQs na educação.

O fator “validação de software” liga-se também à categoria Métodos (cf. Figura 1), pois a validação ou não de um software afeta diretamente os resultados que se possam obter em de sala de aula. Avila, Passerino e Tarouco (2013) manifestam uma preocupação concreta com a validação do sistema de autoria SCALA de acordo com as heurísticas de Nielsen (Nielsen, 1993 *apud* Avila; Passerino & Tarouco, 2013). Essa etapa, essencial no desenvolvimento de software e na compreensão da sua relação com o usuário, foi descrita, também, por Krening (2015) com ênfase na experiência do usuário não só com a tecnologia, mas também com a história propriamente dita. Além dos dois trabalhos citados acima, nenhum outro texto desta revisão de literatura faz menção ao processo de validação, o que nos leva a concluir que os autores, devido a suas crenças e visões de mundo prévias, não estão dando o devido valor a esse procedimento, o que pode ocasionar uma série de interferências nos resultados obtidos e relatados nos textos revisados.

Quanto ao fator “crítica ao ensino”, Kawamoto e Campos (2014) notaram que, apesar de reconhecerem o valor das histórias em quadrinhos como recurso motivacional, os professores envolvidos em sua pesquisa não consideravam as HQs como recurso educacional adequado para apropriação dos conteúdos de suas disciplinas. Essa constatação é importante, pois coloca em evidência um apego às características do ensino tradicional, no qual o professor é o responsável por repassar o conteúdo. Essa tendência de enxergar o aluno como um recipiente onde despejar conteúdo descontextualizado, observada por Kawamoto e Campos (2014), dificulta, segundo os autores, que os alunos percebam a relação entre aulas de ciências e a sua realidade cotidiana, o que tem impacto negativo na elaboração de ideias próprias e na construção de conhecimentos sobre os assuntos estudados.

Para o fator “conceito de quadrinhos”, há recorrência do ponto de vista de quatro autores: Eisner (2010), McCloud (2005), Cohen e Klawe (1977).

Nos textos revisados há menção a alguns “estigmas” associados ao uso de histórias em quadrinhos na educação. Santos (2014) salienta que os quadrinhos carregaram por muito tempo o estigma de uma mídia inferior. A origem desta percepção remonta a 1954, quando o psiquiatra Fredric Wertham publicou nos Estados Unidos o livro *Seduction of the Innocent*. Dentre as ideias mais divulgadas nesse livro, estava a de que as histórias em quadrinhos eram responsáveis por transformar os jovens em sujeitos sociais problemáticos. Assim, durante esse período de rejeição às histórias em quadrinhos, os alunos poderiam ser até punidos por levarem gibis às escolas. A justificativa principal era o fato de que

os gibis iriam desviar os leitores iniciantes das informações mais relevantes contidas em livros, revistas e jornais.

Julgamos, em nossa revisão, que o fator “teoria de ensino” está interconectado com a categoria Métodos (cf. Figura 1). Isso se deve ao fato de que as ideias derivadas das teorias de ensino impactam diretamente nos métodos utilizados em sala de aula, que por sua vez têm influência na formação do estudante. Essa articulação teórico-metodológica emana das políticas institucionais da escola constantes em sua Política de Desenvolvimento Institucional (PDI) e se concretizam dependendo das condições de infraestrutura das escolas. Na totalidade dos textos selecionados, encontramos referências a teorias cognitivistas, que prezam pela contextualização de conteúdo, liberdade e criatividade dos alunos.

As “práticas de ensino” descritas nos textos lidos são coerentes com o posicionamento teórico dos autores. Como os métodos de ensino são derivados das ideias contidas nas teorias adotadas, este fator, à semelhança do anterior, também está interconectado com a categoria Métodos (cf. Figura 1). A seguir descrevemos sucintamente as práticas de ensino encontradas.

Santos (2014) salienta que a utilização dos quadrinhos nas aulas depende do planejamento do docente, que deverá levar em consideração a profundidade de conteúdo pretendida, o nível de conhecimento, idade e condição de compreensão dos alunos. Nas práticas que envolveram a autoria de histórias em quadrinhos, houve oficinas de desenho e de HQ, abordando as especificidades dessa mídia.

A interconexão do fator “tecnologias” com a categoria Métodos (cf. Figura 1), também é inevitável, uma vez que as tecnologias estão diretamente ligadas às práticas de sala de aula e podem influenciar o processo de apropriação de ideias. Sua utilização tem estreita relação com a política de ensino da instituição, que pode estimular ou não seu uso. Dos textos selecionados, Krening (2015) é o único autor que trata com profundidade a temática do uso das tecnologias em relação às histórias em quadrinhos.

Os “fatores pessoais” fazem referência às características dos alunos e está interconectado com a categoria Método (cf. Figura 1). Essa interconexão deve-se ao fato de que os fatores pessoais dos alunos são determinantes das práticas de sala de aula planejadas pelos professores e essas práticas têm influência direta no desenvolvimento desses alunos. As características humanas, tanto objetivas como subjetivas - sejam elas predisposições, expectativas, emoções, motivações, necessidades, objetivos – são entendidas como fundamentais para que se projetem produtos que “possuam características técnicas, usabilidade, aspectos contextuais e temporais da interação entre usuário e sistema” (Schulenburg et al, 2014, p. 3, *apud* Krening, 2015).

As convicções que derivam do fator “validação de HQs” podem afetar diretamente as práticas de sala de aula, isso justifica que esse fator esteja ligado tanto à categoria Crenças quanto à categoria Métodos (cf. Figura 1). O processo de validação de HQs para públicos

específicos emerge com força explícita nos textos de Rezende, Mesquita e Gontijo (2018), Krening (2015), Junior e Uchôa (2014) e Kawamoto e Campos (2014). Para os autores, a validação de HQs nos dá maior segurança na inserção das histórias em um planejamento pedagógico. Sua importância é tida como fundamental para minimizar os erros.

O fator “nível de ensino” é um fator que interpretamos estar associado à categoria Método (cf. Figura 1). Esse entendimento emerge dos desafios apresentados nos trabalhos analisados quando apresentam demandas pontuais para determinados níveis de ensino. Ou seja, nos textos lidos na revisão de literatura fica claro que as HQs assumem diferentes papéis, de acordo com a etapa de ensino do educando. Percebe-se que os autores que trabalharam com HQs nas primeiras séries de ensino fundamental têm maior preocupação com a apreensão do código escrito e o exercício diz mais respeito à interpretação da mensagem contida na história. Já os grupos que estavam em séries mais avançadas do ensino fundamental e até mesmo do ensino médio, o uso das HQs não se restringia à leitura e interpretação da mensagem contida, mas incluía a produção de narrativas autorais, em que os educandos expressavam através de textos e desenhos o entendimento apreendido de conteúdo de disciplinas específicas.

2.2 Categoria “Método”

Agrupamos na categoria Método (cf. Figura 1) os fatores que dizem respeito à metodologia de ensino utilizada pelos autores dos textos lidos em relação ao uso de HQs na educação. Na seção anterior já tratamos dos fatores que têm intersecção com esta categoria, ou seja: teoria de ensino, tecnologias, metodologia de ensino, fatores pessoais, validação de software, validação de HQs e nível de ensino. Os fatores restantes, que dizem respeito somente a esta categoria são apresentados a seguir.

No planejamento pedagógico que inclui a autoria de HQs, o fator “roteirização” ocupa um lugar importante para os autores que utilizaram a autoria em suas práticas.

O fator “formato” ressalta o papel da tecnologia digital, que abriu portas para a fusão de diversos meios e formatos, contribuindo para a hibridização das linguagens e para a criação para dispositivos móveis multimídia, transformando as narrativas, o imaginário e a forma como o público se relaciona com a informação.

O fator “interface” é visto como elemento que impacta na apropriação significativa de conteúdo pelo público envolvido. Murray (2003, p. 102, *apud* Krening, 2015) destaca que para ser bem-sucedida em contar histórias, toda tecnologia deve fazer com que o consumidor deixe de ter consciência do meio.

Quanto à “autoria”, Pierre Lévy (1997, *apud* Krening, 2015) afirma que as noções de autoria na sociedade contemporânea estão sendo reconsideradas pois fazem com que consumidores e produtores interajam de forma mais ativa na produção de um conteúdo cada vez mais diversificado e imprevisível.

Com o desenvolvimento de novas tecnologias, os “recursos narrativos” para elaboração de quadrinhos também passaram a dispor de novas possibilidades. O emprego de recursos da hipermídia como interatividade, animação, som, multilinearidade narrativa, diagramação dinâmica e tela infinita passaram a figurar como novos elementos possíveis ao repertório das HQs.

O fator “objetivos” dos trabalhos lidos nesta revisão sistemática de literatura podem ser divididos em duas categorias: estudos sobre conteúdo específico e estudos genéricos de aplicação de histórias em quadrinhos para o desenvolvimento do pensamento crítico.

O “planejamento” da utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula é parte integrante da metodologia utilizada, deriva das políticas institucionais de ensino e tem um impacto direto na apropriação de conteúdo por parte dos alunos. Os autores revisados dão destaque ao design para a experiência ao explicar que em alguns casos o design da relação entre os objetos e as pessoas surge com maior importância do que o design dos objetos propriamente ditos, pois o objetivo do design de experiência é orquestrar experiências que sejam atraentes, memoráveis e agradáveis ao leitor.

3 | PROPOSTA METODOLÓGICA

Fazendo uso dos resultados obtidos na RSL e em estudos com relação a ferramentas digitais, elaboramos uma proposta de metodologia para a produção de histórias interativas e autorais mediadas pelo software SCRATCH, composta das seguintes etapas: 1. Planejamento; 2. Objetivos e Recursos Narrativos; 3. Elaboração do Roteiro; 4. Desenvolvimento da Proposta e Validação das Narrativas.

3.1 Planejamento

Nessa fase devem ser levantados os requisitos pertinentes à produção de uma história digital, em um ambiente coletivo. Exemplos de requisitos são a preparação de materiais e ferramentas que darão suporte para esse desafio. O primeiro dos requisitos é quanto ao espaço onde será desenvolvida a atividade. Preocupações com relação ao espaço dizem respeito à quantidade de máquinas que serão usadas, à maneira como os estudantes trabalharão (em pares, em grupos ou individualmente) e, também, reflexões quanto ao acesso à internet. O SCRATCH está também disponível *offline* através de *download*, podendo-se trabalhar inclusive em ambientes sem disponibilidade à rede.

Também é na fase de planejamento que o professor, em trabalho ativo com o seu grupo, irá avaliar o tempo de esforço para o desenvolvimento dessa atividade. É com base em sua curva de aprendizagem no uso da ferramenta que o professor educador irá planejar o tempo de cada sessão de atividades. Acertar essa métrica dependerá do conhecimento do professor em relação ao *software* e, também, do conhecimento das capacidades do grupo.

3.2 Objetivos e Recursos Narrativos

O SCRATCH é uma ferramenta amigável, mas os conceitos de programação podem ser um assunto complexo, dependendo do percurso planejado e da expectativa de produto partilhada pelo grande grupo. É nesse momento em que a experiência do professor com a ferramenta o auxilia na tomada de decisões quanto ao projeto que será realizado e quanto à complexidade esperada nas narrativas que serão produzidas pelos estudantes. É com base no conhecimento do educador com relação às ferramentas que lhe estão disponíveis que os objetivos do projeto ficarão mais claros e personalizados para a construção de narrativas sequenciais.

3.3 Elaboração do Roteiro

O roteiro é o resumo da narrativa que será construída, levando-se em consideração aspectos de fluxo entre os quadros e de apresentação das imagens. Serve para direcionar os estudantes na construção de suas histórias. Trata-se do planejamento individual das possibilidades do recurso narrativo aliadas à história que se quer contar.

3.4 Desenvolvimento da Proposta e Validação das Narrativas

Nesse momento é quando o grupo irá trabalhar de forma a alcançar os objetivos planejados e propostos no roteiro. Consideramos importante que o desenvolvimento das propostas não se dê de forma individual. Conhecendo-se o grande grupo é possível construir configurações de trabalho coletivo em que alguns alunos que têm melhor apropriação das ferramentas digitais estejam próximos daqueles outros com menor apropriação. Durante o período de desenvolvimento, pode haver diversos ciclos de trabalho, dependendo das habilidades dos estudantes e dos desafios narrativos propostos nas fases de planejamento, levantamento dos recursos narrativos e da elaboração do roteiro. Ciclos são as relações iterativas de partilha de resultados entre todos no grupo. Cada vez que o estudante recebe *feedback* do professor ou do grupo e volta a trabalhar em sua narrativa, é incrementado um novo ciclo, de maneira recursiva. Aqui defendemos que os ciclos devem se comportar como as versões de um sistema. Como por exemplo: “história do fulano versão 3.6”.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente capítulo apresentamos uma revisão de estudos que relacionam os quadrinhos, a alfabetização no sentido amplo e o uso de tecnologias da informação na mediação da construção de narrativas autorais e digitais por parte dos educandos. É importante destacar que a produção de histórias autorais, por parte dos educandos, é um campo de pesquisa fértil, pois, na revisão sistemática de literatura que realizamos, encontramos poucos trabalhos correlatos desse recorte. Para futuros trabalhos, sugerimos avançar este estudo na direção de facilitar a apropriação, por parte dos educandos, de conceitos pertinentes à autoria de histórias digitais e programação.

REFERÊNCIAS

AVILA, Barbara Gorziza; PASSEIRINO, Liliana Maria; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach; Usabilidade em tecnologia assistiva: estudo de caso num sistema de comunicacao alternativa para crianças com autismo. RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa. ISSN-e 1695-288X, Estremadura/Espanha, 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf>. Acesso em: 03 de março de 2020.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CASTRO, Adriane de. O USO DA PROGRAMAÇÃO SCRATCH PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES EM CRIANÇAS DO ENSINO FUNDAMENTAL. Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia. Área de Concentração: Ciência, Tecnologia e Ensino, da Gerência de Pesquisa e Pós Graduação, do Campus Ponta Grossa, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). 2017.

COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. Shazam. 3. ed. Comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1977.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Carlos Borges. 4. ed. São Paulo. Martins Fontes, 2010.

JUNIOR, Wilmo Ernesto Francisco; UCHÔA, Adjane Maia. Desenvolvimento e avaliação de uma história em quadrinhos: uma análise do modo de leitura dos estudantes. Scielo ISSN 1980-850X. Porto Velho - Rondônia, 2014.

KAWAMOTO, Elisa Mári; CAMPOS, Luciana Maria Lunardi. Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. Programa de Pós-Graduação em Educação para a Ciência, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, campus de Bauru, 2014.

KRENING, Thiago da Silva. PROJETANDO NARRATIVAS: DIRETRIZES DE PROJETO PARA HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS . Orientadora: Tânia Luisa koltermann da Silva. 199 f. (Mestrado em Design). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, 2015.

MACHADO, Liandro Roger. **À TELA INFINITA... E ALÉM: UM ESTUDO SOBRE O USO DE RECURSOS DA HIPERMÍDIA NA CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS**. Orientador: Ricardo Jorge de Lucena Lucas. UFC, 2016. 125 f. (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Programa de Pós-graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. "Vygotsky APRENDIZADO E DESENVOLVIMENTO UM PROCESSO SÓCIO-HISTÓRICO". ISBN 85-262-1936-7, São Paulo: Scipione, 1993.

PICCOLI, Luciana; CAMINI, Patricia. **Práticas pedagógicas em ALFABETIZAÇÃO: espaço, tempo e corporeidade**. Edelbra Editora Ltda. ISBN 8536011297, 978-85-360-1129-5, 2012.

REZENDE, Felipe Augusto de Mello; MESQUISA, Evelise Costa; GONTIJO, Lucas Caixeta. Bingo químico e história em quadrinhos para abordagem de conceitos relacionados a substâncias químicas: uma proposta de ensino e aprendizagem à luz do referencial piagetiano. Multi-Science ISSN 2359-6902, Ceres, Goiás, 2018.

SANTOS, Lupi Scheer dos. **A GEOMETRIA DA ESCOLA E A UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. Orientadora: Carla Gonçalves Rodrigues. 120 f. (Mestrado em Educação). Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática. Faculdade de Educação, Universidade Federal de Pelotas, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **Formação Social da Mente**. 6ª Edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adição 205, 207, 209, 211

Análise de discurso crítica 109, 110, 111, 118

Aquisição da linguagem 242, 243, 244, 245, 246, 247, 249, 250, 251, 253, 254, 255, 257, 258, 259, 261

Articulador textual 215, 221, 225

Autoria 36, 42, 43, 44, 45, 47, 90, 266

C

Carnaval 1, 2, 7, 8, 9, 10

Cidadania 11, 60, 71, 82, 88, 193, 194, 198, 199, 200, 201, 202, 203

Cinema *queer* 50, 52, 57, 58, 59, 60, 67

Competência comunicativa 12, 13, 16, 27, 60

Crenças 4, 32, 43, 44, 94, 109, 176, 179, 186, 190, 203, 206, 207, 209, 210, 211, 230

Criança 61, 63, 157, 158, 159, 172, 197, 230, 237, 238, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258

D

Deficiência visual 260, 263, 264, 265, 266, 268, 269

Desvios 29, 31, 32, 33, 34, 257

Día de muertos 1, 2, 4, 5, 6, 7

Discurso 14, 65, 96, 99, 101, 102, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 145, 149, 150, 152, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 172, 174, 178, 179, 182, 188, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 203, 204, 216, 223, 228, 229, 233, 253, 257, 270, 271

E

Educação linguística 50

Ensino de línguas 1, 2, 3, 4, 10, 18, 50, 59, 67, 82, 95, 179, 180, 181, 182, 183, 191, 192, 281

Espiritualidade 205, 206, 207, 208, 210, 211, 213, 214

F

Funcionalismo linguístico 215, 216, 217, 225

G

Gamificação 12, 13, 14, 17, 28, 40

Gênero comentário 84, 86, 88, 89, 91, 92, 93, 95

H

Histórias em quadrinhos 23, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48

I

Identidade 1, 2, 4, 6, 8, 15, 21, 22, 25, 26, 50, 58, 61, 63, 66, 68, 75, 77, 101, 118, 137, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 172, 173, 183, 184, 186, 190, 198, 203, 204, 208, 230, 237, 242, 243, 257

Idoso 193, 194, 195, 196, 197, 199, 200, 201, 202, 203

Inclusão 40, 60, 70, 72, 77, 79, 80, 81, 88, 101, 193, 194, 199, 200, 202, 204, 243, 257

Inclusão digital 70, 72, 77, 79, 80, 81

Interculturalidade 1, 2, 3, 6, 7, 10, 175, 177, 180, 181, 185, 186, 187, 191, 281

J

Jogos 12, 13, 14, 15, 17, 21, 25, 26, 27, 28, 40, 41, 188

L

Lei Maria da Penha 109, 117, 118, 119

Leitura 2, 9, 30, 37, 42, 45, 48, 50, 52, 58, 61, 63, 65, 66, 71, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 120, 121, 122, 125, 128, 129, 130, 174, 176, 202, 203

Letramento *queer* 50

Letras 40, 50, 74, 81, 96, 100, 119, 144, 175, 186, 203, 270, 278, 281

Léxico 117, 118, 228, 229, 230, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 247, 255

Língua inglesa 11, 12, 19, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 175, 176, 177, 179, 181, 182, 183, 184, 186, 187, 188, 190, 191

Língua portuguesa 11, 29, 32, 33, 84, 85, 86, 109, 119, 123, 129, 131, 142, 174, 216, 226, 228, 229, 233, 237, 238, 239, 240, 241, 259, 281

Linguística aplicada 2, 11, 50, 51, 52, 59, 67, 68, 74, 81, 86, 96

M

Metáfora conceptual 260, 262

Michel Foucault 98, 99, 142, 143, 148, 153

Mídias sociais 142, 148, 150

Mikhail Bakhtin 98

Mulher 55, 56, 57, 61, 62, 64, 65, 66, 109, 110, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 126, 132,

133, 134, 135, 137, 138, 139, 140, 148, 149, 150, 151, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 240

Multiletramentos 70, 71, 81

P

Percepções 7, 73, 75, 179, 187, 249, 260, 266, 268

Poder 3, 16, 30, 32, 33, 35, 51, 54, 58, 60, 66, 67, 72, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 111, 115, 117, 118, 133, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 156, 157, 159, 167, 179, 184, 185, 186, 188, 190, 197, 226, 259, 265

Política 44, 57, 58, 65, 132, 140, 147, 178, 185, 199, 236

Programação 36, 40, 41, 47, 48

R

Religião 5, 66, 180, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214

Religiosidade 132, 139, 140, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 213, 214

S

SCRATCH 36, 37, 40, 41, 46, 47, 48

Semântica 2, 140, 162, 183, 215, 216, 217, 218, 219, 221, 225, 228, 229, 230, 233, 234, 235, 238, 239, 240, 241, 256

Sentidos étnico-raciais 120, 122, 129, 130

Sociolinguística 29, 31, 33, 34, 35

T

Texto literário 120, 121, 122, 123, 124, 125, 128, 129

TICs 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81

Transexualidade 154, 155, 157, 158, 159, 161

V

Varição semântica 228, 235

Variedades do português 228, 233

LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

Atena
Editora

Ano 2021

LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES: CULTURAS E IDENTIDADES 2

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

[@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora) 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

 **Atena**
Editora

Ano 2021