

EDUCAÇÃO

V.7 • N.3 • Abril/Maio/Junho - 2019

ISSN Digital: 2316-3828

ISSN Impresso: 2316-333X

DOI: 10.17564/2316-3828.2019v7n3p27-40



PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS SOBRE OS JOGOS OLÍMPICOS: EXPERIÊNCIAS COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

PRODUCTION OF DIGITAL NARRATIVES ABOUT THE OLYMPIC
GAMES: EXPERIENCES WITH COMICS.

PRODUCCIÓN DE NARRATIVAS DIGITALES SOBRE LOS JUEGOS
OLÍMPICOS: EXPERIENCIAS CON LAS HISTORIAS EN CUADRINOS.

Antonio Fernandes de Souza Junior¹

Sérgio Melo da Cunha²

Carlos Vitor de Morais Felix³

Márcio Romeu Ribas de Oliveira⁴

Allyson Carvalho de Araújo⁵

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo discutir sobre as relações estabelecidas pelas crianças diante da proposta de produção de narrativas digitais, em histórias em quadrinhos, sobre os Jogos Olímpicos em ambientes escolares. A metodologia utilizada para essa pesquisa é qualitativa de tipo descritiva, tendo como instrumento de coleta de dados a observação participante, fazendo-se de uso de anotações de campo. Foram realizadas cinco experiências na produção de narrativas digitais sobre os Jogos Olímpicos em três escolas da Região Metropolitana de Natal. Por meio desta pesquisa pode-se constatar a potencialidade da produção de narrativas em uma postura dialógica para a construção de saberes sobre os Jogos Olímpicos.

PALAVRAS-CHAVE

Educação Física Escolar. História em Quadrinhos. Jogos Olímpicos.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the relationships established by children in the context of the proposal to produce digital narratives in comics about the Olympic Games in school. The methodology used for this research is qualitative of descriptive type, having as instrument of data collection participant observation. Five experiments were carried out in production of digital narratives about the Olympic Games in three schools in the Metropolitan Region of Natal. Through this research we can verify potentiality of production of narratives in a dialogical posture for construction of knowledge about the Olympic Games.

KEYWORDS

Physical school education. Comics. Olympic games.

RESUMEN

Este trabajo tiene por objetivo discutir sobre las relaciones establecidas por los niños ante la propuesta de producción de narrativas digitales, en los cómics, sobre los Juegos Olímpicos en ambientes escolares. La metodología utilizada para esta investigación es cualitativa de tipo descriptivo, teniendo como instrumento de recolección de datos la observación participante, haciendo uso de anotaciones de campo. Se realizaron cinco experimentos en la producción de narrativas digitales sobre los Juegos Olímpicos en tres escuelas de la Región Metropolitana de Natal. A través de esta investigación se puede constatar la potencialidad de la producción de narrativas en una postura dialógica para la construcción de saberes sobre los Juegos Olímpicos.

PALABRAS CLAVES

Educación Física escolar. Los cómics. Juegos olímpicos.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho emerge de reflexões advindas de um contexto formativo que se estabelece no diálogo entre a formação inicial e continuada de professores e professoras de Educação Física (EF), envolvendo a Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), por meio do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia (LEFEM), vinculado ao Departamento de Educação Física (DEF) e a Secretaria Municipal de Educação (SME) da cidade do Natal por meio do grupo de educadores e educadoras responsáveis pela organização da formação continuada referente ao componente curricular EF.

Esse contexto formativo, em sua dimensão macro, se caracteriza enquanto um programa de extensão, denominado de “Formação de professores (as) de Educação Física: dialogando os saberes disciplinares, escola e cultura midiática em tempos de megaeventos esportivos”. A proposta do programa consiste em estabelecer diálogos, compartilhar experiências e problematizar temáticas como mídia, tecnologia e comunicação nos contextos das práticas pedagógicas do trabalho docente.

O programa, em 2016, realizou dois projetos de ação previstos em seu planejamento: a) a articulação, envolvendo professores do DEF/UFRN, estudantes de licenciatura em EF e Mestrandos em EF pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Física (PPGEF) a fim de elaborar o plano de ação dos encontros com os professores e as professoras de EF da rede municipal de educação básica; e b) nos efetivos encontros formativos que aconteceram ao longo do ano. Houve 15 encontros de formação continuada ao longo do ano de 2016, sendo 8 de responsabilidade do LEFEM.

Cada encontro foi organizado a partir de um conceito orientador e, conseqüentemente, uma problemática que guiou as experiências vivenciadas. A partir do segundo encontro, tanto o conceito, quanto a problemática emergiram da reflexão rigorosa do encontro antecessor.

No entanto, não nos deteremos aos momentos dessa formação, mas nas ações que foram desencadeadas a partir desses encontros formativos, ganhando singularidades importante para “repensar” sobre o próprio planejamento do programa de extensão. Essas ações surgiram a partir do segundo encontro, com o conceito orientador: narrativa, em especial, as narrativas vinculadas aos Jogos Olímpicos e Paralímpicos.

Esse encontro aconteceu no dia 30 de maio, nas dependências do Centro Municipal de Referência em Educação Aluizio Alves (CEMURE), em dois períodos: pela manhã e à tarde. Podemos sistematizar o encontro em 5 momentos: a) retomada dos elementos discutidos no encontro anterior; b) diálogos sobre o Jogos Olímpicos e como ele pode se relacionar com os conteúdos da EF escolar; c) pensar sobre as narrativas criadas sobre os Jogos Olímpicos; d) produzir narrativas digitais em formato de histórias em quadrinhos; e) apreciação e discussão das produções.

Para a realização das produções de narrativas digitais em história em quadrinhos foi utilizado um *application (app)* chamado de *Comic Strip It!*. Esse *app* foi disponibilizado aos professores e professoras por meio de 20 *tablets*. Compreendemos que esses dispositivos (na atual estrutura organizacional) não estão ao alcance das escolas, assim, durante esses momentos, foi colocada a possibilidade da solicitação desses dispositivos pelos professores e professoras, bem como o acompanhamento das atividades pelos integrantes do LEFEM.

Em seguida ao encontro, um dos professores nos procurou para efetivar essa possibilidade apresentada. Posteriormente uma professora também solicitou a interlocução do grupo em suas aulas. Esses dois contatos proporcionaram cinco visitas a três escolas públicas com a tematização e produção de narrativas sobre os Jogos Olímpicos.

Assim, a partir dessa aproximação com as instituições de ensino, por meio dessa parceria, chegamos à problemática: como se deu a relação entre as crianças e o *tablet* diante da proposta de produção de narrativas em quadrinhos sobre os Jogos Olímpicos nessas escolas? Desse modo, o nosso objetivo neste texto é discutir sobre as relações estabelecidas pelas crianças diante da proposta de produção de narrativas digitais, em histórias em quadrinhos, sobre os Jogos Olímpicos em ambientes escolares.

2 METODOLOGIA

Este texto, ao refletir sobre experiências que transcorreram em um dado contexto empírico, tratando-se de uma pesquisa social (MINAYO, 2013). Logo, na pretensão de evidenciar os fenômenos observados nesses contextos de experiência, nossa pesquisa, com relação a natureza dos dados, possui uma abordagem qualitativa que nos coloca frente a uma leitura da realidade a partir de um olhar que valoriza as produções humanas.

No que se refere ao objetivo da pesquisa, podemos classificá-la como pesquisa descritiva, ao passo que Triviños (1987, p. 110) argumenta que “o estudo descritivo pretende descrever “com exatidão” os fatos e fenômenos de determinada realidade”. Em todo caso pretendemos estabelecer algumas relações com o campo observado e a produção do conhecimento, bem como problematizar essas relações.

É possível afirmar, tomando como pressupostos os argumentos anteriores, que este texto se trata de uma pesquisa qualitativa do tipo descritiva. Enquanto técnica de coleta de dados, utilizamos a observação participante que, segundo Minayo (2010), normalmente é acompanhada de alguma forma de registro do campo. Para tanto, foram utilizadas anotações de campo, que

Pode ser entendida como todo o processo de coleta e análise de informações, isto é, ela compreenderia descrições de fenômenos sociais e físicos, explicações levantadas sobre as mesmas e a compreensão da totalidade da situação em estudo. (TRIVIÑOS, 1987, p. 154).

Assim, foram produzidos relatórios descritivos das observações e registros fotográficos. Tais relatórios foram debatidos em diálogos com os observadores para análise das percepções de cada olhar.

3 AS NARRATIVAS E A RELAÇÃO COM OS SABERES

Refletir acerca das narrativas é falar de narradores e narradoras, haja vista que a construção das narrações é uma ação intrínseca ao ser humano. Uma ação de sujeitos históricos, sociais, políticos e

culturais que se firmam no mundo a partir das relações que estabelecem. Corroborando, Freire (2011, p. 53) pontua que a nossa “[...] presença no mundo não é a de quem a ele se adapta, mas a de quem nele se insere. É a posição de quem luta para não ser apenas objeto, mas sujeito também da história”.

Para Benjamin (1987, p. 198) essa ação de narrar é uma “faculdade de intercambiar experiências”, ou seja, é estabelecer relações com base nas experiências vividas e ouvidas. Em outras palavras podemos dizer que narrar é a capacidade dos sujeitos em realizar conexões em uma rede de experiências pessoais e coletivas, o que fica evidente nos argumentos de Benjamin (1987, p. 201): “o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes”.

É necessário pontuar que a incorporação das narrativas não acontece de forma passiva ao sujeito ouvinte. O sujeito ouvinte se relaciona com a narrativa e é partir dessa relação que incorpora uma experiência, isto é, a sua experiência está na relação com a narrativa (CHARLOT, 2000).

Benjamin (1987) em sua obra demonstra compartilhar dessa compreensão de que o aprendizado, pelo menos no tocante as narrativas, se dá na relação do indivíduo (sua experiência) com as narrativas, sendo essa ressignificação incorporada. Podemos identificar esses argumentos quando ele escreve que a narrativa

[...] não está interessada em transmitir o “puro em-si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. (BENJAMIN, 1987, p. 205).

Nessa perspectiva o sujeito é um ser que ressignifica, na relação com o mundo, o próprio mundo. Nos estudos sobre comunicação, os discursos midiáticos foram compreendidos em uma lógica de causa-efeito, onde o sujeito recebe as informações e as apreende. Mas essa visão foi questionada por alguns teóricos, pois a relação entre o sujeito e os meios, se dá em uma mediação, um processo de tradução (interpretação) dos discursos (MARTÍN-BARBERO, 2000; SILVERSTONE, 2011).

Desse modo os discursos midiáticos dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos são apresentados a nós e, a partir da relação estabelecida, ou seja, por um processo de mediação construímos significações (MARTÍN-BARBERO, 2000). No entanto, essa analogia se estabelece a partir de uma mobilização, que acontece quando o sujeito se movimenta pelo desejo, sentido e valores para o encontro com os saberes (CHARLOT, 2000).

O que nos mobiliza está no sentido que atribuímos em nossas relações com o mundo, logo, também com as narrativas, com os discursos midiáticos etc. Nesse contexto, Charlot (2000, p. 57) argumenta “que uma coisa pode fazer sentido para mim sem que eu saiba claramente por que, não saiba nem sequer que ela faz sentido”.

Assim, as questões pedagógicas devem visualizar a relação do sujeito com os saberes, compreendendo que essas mobilizações para estabelecer relações significativas com o mundo demandam movimentos ligados aos desejos, aos sentidos e aos valores do sujeito, estes, por sua vez, são passíveis de modificação na inserção do sujeito em sua própria história. Logo, as narrativas produzidas

pelos sujeitos, são significações de suas relações com os saberes, desse modo, como coloca Benjamin (1987) narrar é encontrar consigo mesmo.

EXPERIÊNCIAS COM NARRATIVAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Como apresentado anteriormente, essas experiências emergiram das intencionalidades dos professores e professoras de EF da rede municipal de ensino da cidade do Natal, diante do contexto formativo proporcionado pelo programa de extensão organizado pelo LEFEM e pela equipe de formadores e formadoras do SME, possibilitando estabelecer diálogos que condicionassem uma parceria que reorientou o planejamento inicial.

Essa parceria se efetivou em cinco aproximações ao campo de atuação de um professor e uma professora participante do programa de extensão. Ambos procuraram os integrantes do LEFEM para solicitar a possibilidade de uma parceria.

Quadro 1 – Escolas e datas das experiências

DATA	NOME DA ESCOLA	ANO/SÉRIE	CIDADE
14.06.16	Escola Municipal Emília Ramos (EMER)	4º ano	Natal-RN
16.06.16			
21.07.16	Escola Municipal Djalma Maranhão (EMDM)	4º e 5º ano	
22.07.16			
18.08.16	Escola Estadual Arnaldo Arsênio de Azevedo (EEAAA)	5º ano	Parnamirim-RN

Fonte: Quadro elaborado pelo autor

No Quadro 1, podemos visualizar que essas cinco experiências aconteceram em três distintas escolas públicas na Região Metropolitana de Natal (RMN). A Escola Municipal Emília Ramos (EMER) e Escola Municipal Djalma Maranhão (EMDM) estão situadas na cidade de Natal, na região oeste, pertencentes, na mesma sequência que foram apresentadas, aos bairros Cidade Nova e Felipe Camarão; já a Escola Estadual Arnaldo Arsênio de Azevedo (EEAAA) está localizada na cidade de Parnamirim, no bairro Jardim Planalto.

Pretendemos evidenciar dois momentos que aconteceram ao longo de cada uma dessas experiências. O primeiro, a partir do contato inicial com os *tablets* e o segundo, com as relações estabelecidas pelas crianças na produção de narrativas digitais em histórias em quadrinhos acerca dos Jogos Olímpicos a partir do *app* no *tablet*.

Com relação ao contato com os tablets, algumas similaridades podem ser evidenciadas. Um dos pontos em comum que podemos destacar é o primeiro contato (visual) das crianças com os aparelhos, onde instaurou-se uma fuga do tempo, momento esse de contemplação, de encantamento, de inclinações que se estabeleceu em um conflito moral entre o “quero tocar?”, “posso tocar?”, “devo tocar?”. Em meio a esse tempo, fora do tempo, algumas vozes agudas soaram: “meu tio tem um deses”; “tem jogos nesses *tablets*, professor?”; “nós vamos usar esses?”; “esses *tablets* são de vocês?”; “quanto custa um [*tablet*]?”

Essas vozes em meio ao conflito interno do sujeito, podem nos mostrar como as culturas que se relacionam com esses dispositivos, produzidas pela humanidade, criam essa atmosfera mística, na qual estamos denominando de encantamento (SILVERSTONE, 2011). Essa primeira relação, a partir do encantamento, se apresentou como um efeito mobilizador, carregando desejos, valores e sentidos, conduzindo as crianças a estabelecer uma relação significativa com a proposta da professora ou do professor.

A partir das propostas lançadas para as crianças – é necessário pontuar que o professor e a professora, mesmo partindo de uma temática comum, estabeleceram estratégias diferentes para a condução da proposta, que condicionaram relações distintas dos estudantes com a proposta, na qual trataremos *a posteriori* –, iniciou-se o segundo contato com o tablet.

É nessa significação do sujeito com o *tablet* que percebemos, com base nas figuras do aprender em Charlot (2000), dois elementos interessantes: o primeiro se remete ao *tablet* enquanto um saber objetivado, algo como uma estrutura de linguagem própria do objeto, como é o caso da obra de arte e da própria língua; o como segunda colocação, o *tablet* é posto quanto objeto que necessita de ser aprendido para ser utilizado, ou seja, são as técnicas necessárias para utilização do objeto.

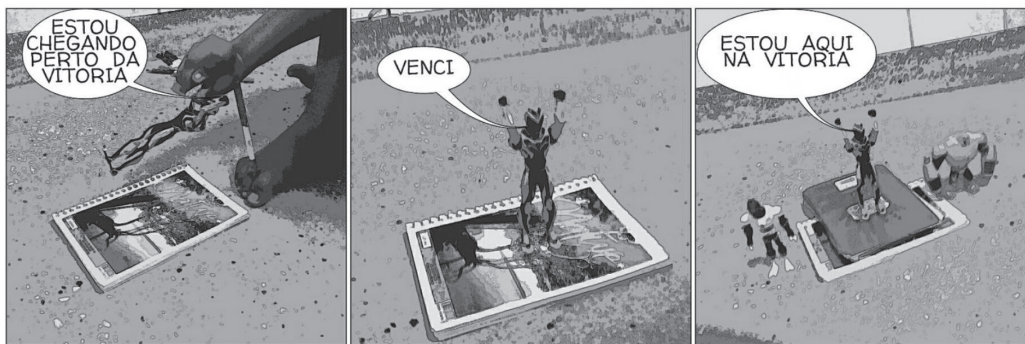
O que nos surpreende é que os estudantes, em sua grande maioria, não possuem em seu cotidiano, o acesso a esse dispositivo – segundo os seus próprios discursos –, no entanto demonstraram que a incorporação dos saberes objetivados sobre o *tablet* e o domínio técnico para a sua utilização já se apresentava em suas relações. Fundamentado em Lèvy (1999), nos parece que essa incorporação está relacionada com a *cibercultura* que se relaciona por meio do *ciberespaço*, acessado por diferentes dispositivos que convergem em uma arquitetura de linguagem comum, bem como nas técnicas necessárias para a sua utilização, como é caso dos videogames, computadores, celulares, smartphones e outros dispositivos vinculados ao *ciberespaço*.

Desta forma, essas estruturas familiares às crianças, parecem mobilizá-las. No entanto, vale ressaltar que não é o *tablet* em si que mobiliza, mas um conjunto de relações que eles estabelecem com o contexto que lhes foi apresentado. Assim partimos para o segundo momento de nossa reflexão, focalizando a relação que as crianças estabeleceram com o *tablet* a partir da proposta que o professor ou a professora apresentou.

Como dito anteriormente, dinâmicas distintas foram utilizadas pelos docentes, proporcionando possibilidades de relações diferentes. Com relação ao narrar, o professor propôs a possibilidade dessas histórias serem elaboradas por registros de fotografias tanto entre si, como de bonecos trazidos pelos estudantes e pelo próprio professor, criando diferentes possibilidades de narrativas.

Figura 1 – História em quadrinhos com bonecos

SALTO COM VARA COM MEXITI



Fonte: Produzida pelas crianças do 4º ano da EMER no dia 14 de junho de 2016.

Como podemos visualizar na Figura 1, uma das possibilidades consistiu na utilização de bonecos como personagens das narrativas em história em quadrinhos, bem como outros objetos para compor as cenas. A narrativa da Figura 1, tendo o boneco *Max Steel* como protagonista, tematizou uma das provas do atletismo, o salto com vara.

Porém, outras crianças optaram por fotografar seus colegas de turma para a elaboração de suas narrativas, como podemos observar na Figura 2.

Figura 2 – História em quadrinhos com as crianças

CORIDA DE 100 METROS



Fonte: Produzida pelas crianças do 4º ano da EMER no dia 14 de junho de 2016.

Após as crianças produzirem as narrativas, o professor deu encaminhamento para uma apresentação das produções em uma projeção de *datashow*. Na projeção de cada história em quadrinhos, o professor solicitava para que as crianças que construíram o quadrinho explicassem a sua história, possibilitando novamente a narração, agora na relação com a sua própria produção. Contudo, essa dinâmica explicativa só foi possível no dia 14 de junho, pois no dia 16 de junho o tempo para a produção das narrativas foi maior, impossibilitando a projeção das produções.

No caso das experiências propostas pela professora é interessante ressaltar dois elementos significativos: 1) o envolvimento de outra disciplina na elaboração dessa proposta, nesse caso a professora da disciplina de Artes; e 2) a disponibilização de um grande número de materiais, como bolas, arcos, cordas, cones e outros.

Essa colaboração entre professoras de diferentes disciplinas possibilitou a prática para além de uma experiência findada em um único momento, pois essas crianças haviam construído histórias em quadrinhos em aulas anteriores a partir do desenho, conforme relato das professoras.

Figura 3 – História em quadrinhos “desorganizada”



Fonte: Produzida pelas crianças do 5º ano da EMDM no dia 21 de julho de 2016.

Algo interessante que podemos evidenciar na Figura 3 é a sua organização “desorganizada”. As imagens se apresentam em uma montagem que parece não seguir um padrão linear e matemático. Dessa forma gostaríamos de utilizá-la, como analogia, para pensar a subjetividade no processo das relações com os saberes. Pois os sentidos que nos mobiliza para as relações que estabelecemos podem “[...] adquirir sentido, perder seu sentido, mudar de sentido, pois o próprio sujeito evolui, por sua dinâmica própria e por confronto com os outros e o mundo” (CHARLOT, 2000, p. 57).

Mas por que as crianças devem produzir narrativas sobre os Jogos Olímpicos e não consumir informações prontas? Uma crítica que podemos fazer ao consumo dos discursos prontos sobre os Jogos Olímpicos está em sua característica de pensar a informação como um saber, no entanto o que temos com a informação é um comunicado e não um estabelecimento comunicativo (FREIRE, 2015a). Essa reflexão nos reporta novamente a Benjamin (1987, p. 203) ao dizer que

Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação.

Dessa forma, as crianças puderam construir colaborativamente narrativas digitais que expressavam suas relações com os saberes sobre a proposta apresentada pelo professor ou pela professora. O que cada vez fortalece pensarmos em uma proposta educativa que vislumbre cada vez mais processos dialógicos, ou seja, o estabelecimento real de comunicação, da partilha, da colaboração e da rede de relações entre os sujeitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa experiência nos revela vários elementos que problematizam nossas ações diante do programa de extensão. Evidenciando a nossa postura que caminha em uma coerência propositiva, no que se refere à comunicação, à narrativa, mediação e gamificação.

Em todo caso é favorável uma resignificação contínua de nossas ações que, em todo caso, realizamos a cada encontro mensal com os professores e professoras de EF da rede municipal de ensino. Porém, essas experiências trouxeram novos elementos que proporcionam reflexões e novas possibilidades de relação com o contexto da formação continuada de professores e professoras.

No entanto, alguns questionamentos ficaram para posteriores reflexões: qual o tempo pedagógico para uma proposta como essa? Como pensar propostas colaborativas com outras disciplinas? Em que medida a escola proporciona ambientes que possibilite a produção de narrativas digitais? É permitido às crianças narrarem nas aulas, quando essa proposta não é advinda do professor ou da professora?

Diante de tantas questões consideramos que o processo comunicativo é um elemento significativo na formação em um ambiente escolar, devendo proporcionar espaços dialógicos, que possibilite a partilha de narrativas entre os sujeitos do contexto educativo.

Quando defendemos uma ação dialógica no ambiente escolar, devemos lembrar que o contrário, ação antidialógica, está fortemente presente em outros espaços (FREIRE, 2015b), como exemplo podemos citar os discursos midiáticos que tratam dos Jogos Olímpicos e, em momentos pontuais, dos Jogos Paralímpicos. O grande problema é que a ação antidialógica parte do pressuposto que a informação é o próprio saber, porém como já apresentamos, o saber se constrói na relação do sujeito com o mundo.

Silverstone (2011) retrata que milhões de pessoas assistam um programa em comum, a incorporação do mesmo se dará em algo referente ao significado de sua compreensão, ou seja, em um processo de mediação, como bem retrata Martín-Barbero (2000). Contudo, é interessante retomarmos Benjamin (1987), pois esses discursos, em grande medida, são acompanhados de conclusões, desse modo é inviável a potencialidade de relações que os sujeitos poderiam estabelecer.

Essas experiências demonstram a relevância das tecnologias digitais no diálogo com o processo de ensino-aprendizagem para a produção de narrativas, pois a *cibercultura* tangencia o cotidiano dessas crianças e por meio dela podemos problematizar e proporcionar experiências significativas para a sua formação.

Nesse sentido, propostas que possibilitem a produção de narrativas digitais, potencializando as pluralidades de relações que os sujeitos podem realizar na construção de sentidos sobre o mundo têm se demonstrado para nós de grande importância para se pensar a formação do sujeito.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. O narrado: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: editora brasiliense, 1987. p. 197-221.

CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber**: elementos para uma teoria. Tradução Bruno Magne. Porto Alegre: Artmed, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 2011.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação**. Tradução Rosiska Darcy de Oliveira. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015a.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 59. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015b.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Comunicação e mediações culturais. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. XXIII, n. 1, jan./jun. 2000.

MINAYO, Maria Cecília Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2013.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 3. ed. São Paulo: Loyola, 2011.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

1 Mestrando em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN; Pesquisador do Laboratório de Estudos em Educação Física, Esporte e Mídia – LEFEM; Professor de educação básica na prefeitura municipal de Ceará-Mirim (RN). E-mail: antonio.fernandes.jr@hotmail.com

2 Graduando em Educação Física pela UFRN; Bolsista do LEFEM. E-mail: serginho.cunha.91@gmail.com

3 Graduando em Educação Física pela UFRN; Bolsista do LEFEM. E-mail: carlosvitormorais@outlook.com

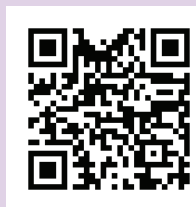
4 Doutor em educação; Professor do Departamento de Educação Física – DEF da UFRN; Coordenador do LEFEM. E-mail: marciromeu72@gmail.com

5 Doutor em comunicação; Professor do Departamento de Educação Física – DEF da UFRN; Coordenador do LEFEM. E-mail: allyssoncarvalho@hotmail.com

Recebido em: 10 de Junho de 2017

Avaliado em: 3 de Fevereiro de 2018

Aceito em: 3 de Fevereiro de 2018



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

Como citar este artigo:

SOUZA JUNIOR, Antônio Fernandes de; CUNHA, Sérgio Melo da; FELIX, Carlos Vitor de Moraes; OLIVEIRA, Márcio Romeu Rivas de; ARAÚJO, Allyson Carvalho de. Produção de narrativas digitais sobre os jogos olímpicos: experiências com as Histórias em Quadrinhos. Interfaces Científicas – Educação, Aracaju, v. 7, n. 3, p. 27-40, abr. 2019. DOI: 10.17564/2316-3828.2018v7n1p27-40
Acesso em: 24 mar. 2019.



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-CompartilhaIgual CC BY-SA

