



APRENDENTES DAS NARRATIVAS DIGITAIS

CECÍLIA OLIVEIRA BOANOVA¹ – IF SUL

Resumo:

Este texto trata da primeira parte de um experimento, em desenvolvimento, que tem a finalidade de compreender como os estudantes do Curso Técnico em Comunicação Visual estão acompanhando as novas formas de narrar, oriundas do formato digital. A segunda parte do experimento será a coleta e análise de dados. Contudo, o objetivo é gerar informações sobre a interação realizada pelos estudantes com uma determinada narrativa escolhida por agregar múltiplas formas de interação, procurando delimitar os fatores que nos tornam aprendentes das novas formas de narrar. O aporte teórico central adotado pautou-se na Perspectiva Histórico-Cultural, acerca da atuação psicológica do uso de instrumentos que exigem mudança e evolução nas estruturas intelectuais. Nessa perspectiva o conhecimento é culturalmente mediado pelo outro e pelo uso de artefatos. O uso de instrumentos contemporâneos vem mediando a relação do homem com o mundo atual, contudo o acesso a esses instrumentos não é garantia de avanço pedagógico, por esse motivo o experimento tem a intenção de abordar, além da interação, aspectos sobre o potencial educativo dessas novas formas de ler e escrever.

Palavras-chave: Narrativas digitais - Aprendizagem - Perspectiva Histórico-cultural - Vygotsky.

INTRODUÇÃO

Ao longo da nossa vida, vivemos em meio a muitas narrativas, desde cedo, ouvimos histórias de nossas famílias, de como era a cidade ou o bairro antigamente; como eram nossos parentes quando mais novos. Ouvimos também histórias assustadoras, de personagens heróicos, de sonhos. Enfim, ouvimos, contamos, lemos, assistimos, imaginamos inúmeras histórias.

A narração está vinculada a nossa vida, pois, sempre temos algo para contar. Narrar é relatar fatos e acontecimentos, reais ou fictícios, vividos por indivíduos, envolvendo ação e movimento. A narrativa impõe certas normas como: o fato – que deve ter sequência ordenada e sucessiva, recebendo o nome de enredo, trama ou ação; a personagem – qualquer ser vivo ou animado da história ou obra; o ambiente – o lugar que ocorreu o fato; o momento – o tempo da ação. O relato de um episódio implica interferência desses elementos normativos

¹ Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação - UFPel e Professora da Coordenadoria de Design do Instituto Federal Sul-riograndense.

(TODOROV, 1970). Em qualquer narrativa estarão sempre presentes o fato e a personagem, sem os quais não há narração. Na composição narrativa, o enredo gira em torno de um fato acontecido e toda história tem um cenário no qual o enredo se desenvolve. Desta forma, ao enfocarmos a trama, o enredo, teremos, obrigatoriamente, de fazer descrições para caracterizar tal cenário. Assim, a narração também envolve descrição.

Com o advento da internet e o começo de sua popularização, na década de 90, as narrativas passaram a ter formatos digitais. Desde então, as narrativas digitais vêm se reinventando a cada dia, adquirindo diferentes formas de compor e apresentar as escritas, articulando recursos de som, de imagem e de design. Segundo Murray (2003), as narrativas digitais são próprias de ambientes digitais. Nesses ambientes, a narrativa adquire um novo contorno, contando com recursos característicos do espaço computacional, tais como os aspectos multimidiáticos, da interatividade e do hipertexto. Entre as reinvenções estão textos elaborados a partir da participação de diversos internautas, os textos feitos dentro de padrões com cento e quarenta caracteres, os textos que recriam os contos de clássicos, as web novelas, os jogos de interpretação de personagens etc. (MURRAY, 2003), Todas essas formas de escrever são novas e, devido à ampliação da capacidade de armazenamento dos servidores, da velocidade de processamento de dados e do amplo mercado de computadores estamos apenas começando a lidar com potencial educativo dessas novas formas de ler e escrever.

As diferentes formas que as narrativas digitais têm assumido estão amparadas, especialmente, pelos novos aplicativos, como os livros digitais veiculados pelos dispositivos *Tablets*². Esses dispositivos carregam consigo um novo conceito de interação *touchscreen*³ que supera em portabilidade o computador pessoal (*PC*), embora possua diversas funcionalidades iguais.

A função *touchscreen* das telas dos dispositivos *Tablets* reserva uma forma de interação que, dependendo da maneira como foi elaborada a narrativa, pode surpreender e encantar o usuário. Segundo Buxton (2007), a superfície plana da tela pode sentir que foi

² *Tablet* é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acessar Internet, organizar dados, visualizar fotos, acompanhar vídeos, ler livros, jornais e revistas além jogar. Apresenta uma tela *touchscreen* que é o dispositivo de entrada principal sensível ao toque (ecrã tátil) e a pressão, dispensa a necessidade de outro periférico de entrada de dados, como o teclado. A película tátil pode ser ativada com a pressão de um dedo ou de uma caneta de feltro que aciona suas funcionalidades BUXTON (2007).

³ A função da tela *touchscreen* é torna-se o dispositivo de entrada principal que é sensível ao toque (ecrã tátil) e a pressão, dispensa a necessidade de outro periférico de entrada de dados, como o teclado. A película tátil pode ser ativada com a pressão de um dedo ou de uma caneta de feltro que aciona suas funcionalidades BUXTON (2007).

tocada e comunica ao computador a localização de onde o toque ocorreu, formando a base para um conjunto extremamente amplo e diversificado de física e lógica.

Os livros, no formato digital, estão agregando múltiplas formas de interação durante a exposição da narrativa, a exemplo do “*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*”⁴, dirigido por William Joyce e Oldenburg Brandon, que traz uma variedade de técnicas como: animação por computador, criação de cenários reais, ilustrações e miniaturas reais de personagens. Apresenta um estilo híbrido de animação com uma multiplicidade de técnicas e o design reportando aos filmes mudos e musicais. Segundo sinopse, a narrativa foi inspirada em pessoas que dedicam suas vidas aos livros, tornando-se uma alegoria, pungente e humorística sobre os poderes curativos da história. A história do Sr. Morris Lessmore é simples, ele está calmamente escrevendo, quando uma tempestade o leva junto com seu livro, sua casa, sua cidade e suas palavras. Enquanto tenta recolher os pedaços de seu livro encontra um livro simpático que o leva a um novo lar. É uma história sem palavras sobre palavras e histórias. Nesta reinvenção da narrativa é possível folhar livros, voar em meio a uma tempestade, aprender a tocar piano e até mesmo ficar perdido no mundo mágico das palavras, numa viagem dinâmica através da história.

A narrativa protagonizada pelo, do Sr. Morris Lessmore, agrega múltiplas formas de interação, por esse motivo foi escolhida para ser utilizá-la durante as aulas com estudantes do penúltimo semestre, do Curso de Comunicação Visual na disciplina de Tratamento de Imagem (TI), disciplina essa, que tem como objetivo gerar pequenas animações. Além de contribuir como conteúdo da disciplina TI, resolveu-se criar o experimento para analisar mais detidamente o que acontecerá durante a interação com essa narrativa.

O objetivo do experimento é compreender como os estudantes realizam a interação com a narrativa “*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*” delimitando os fatores que os tornam aprendentes das novas formas de narrar.

O aporte teórico central adotado para embasar as análises sobre a interação, pautou-se na atuação psicológica dos instrumentos e na ideia de que o conhecimento é culturalmente mediado pelo outro e pelo uso de artefatos. Segundo Vygotsky (1997), a utilização dos instrumentos modifica globalmente a estrutura das funções psicológicas superiores, exigindo mudança e evolução nas estruturas intelectuais, já que o homem, por meio do uso de

⁴ Links sobre esta narrativa, disponíveis em: <<http://morrislessmore.com/>> e <<http://www.youtube.com/watch?v=z38EdtRHlnA>> ou <<http://www.youtube.com/watch?v=-Ncx0CYTWtU&feature=related>>

instrumentos, modifica a natureza e, ao fazê-lo, acaba por modificar a si mesmo, numa dupla constituição de realizar e ser realizado. Nesta interação todos são alterados: o homem, a natureza e os instrumentos.

TEORIZANDO ACERCA DA ATUAÇÃO PSICOLÓGICA DO USO DE INSTRUMENTOS

Como mencionado, a atuação psicológica do uso de instrumento encontra especial apoio nos pressupostos teóricos da Perspectiva Histórico-Cultural⁵, desenvolvida inicialmente e fundamentalmente por Lev Semyonovich Vygotsky⁶ para o autor:

Al estar inserto en el proceso de comportamiento, el instrumento psicológico modifica globalmente la evolución y la estructura de las funciones psíquicas, y sus propiedades determinan la configuración del nuevo acto instrumental del mismo modo que el instrumento técnico modifica el proceso de adaptación natural y determina la forma de las operaciones laborales. (VYGOTSKY, 1997, p.65).

O uso de instrumentos complexos provoca o desenvolvimento de sistemas complexos – funções psíquicas superiores. Como exemplos de instrumentos psicológicos são anunciados pelo autor a linguagem, as diferentes formas de numeração, os dispositivos mnemônicos, o simbolismo algébrico, as obras de arte, a escrita, os diagramas, os mapas, os desenhos e todos os tipos de sinais convencionais, etc. (VYGOTSKY, 1997).

Nesse texto o instrumento *Tablet* é considerado como uma espécie de instrumento contemporâneo que pode veicular as inúmeras formas que as narrativas digitais assumem, fundindo-se num instrumento que é ao mesmo tempo físico, psicológico e virtual.

Segundo Vygotsky (1995), as pessoas são fruto da história e da cultura da sociedade onde nasceram e se desenvolveram e as características dessa cultura são internalizadas em um processo mediado por instrumentos (físicos e psicológicos). Em termos concretos, os instrumentos físicos são definidos como aqueles que auxiliam o ser humano na sua relação

⁵ Dentre as diferentes denominações utilizadas no Brasil para o conjunto da obra de Vygotsky e seus colaboradores, apontadas por Davis & Silva (2004), optei pela denominação “PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL”, seguindo a opinião de Prestes (2010), que argumenta pela precisão dessa expressão para descrever as ideias do autor. Outro campo de controvérsia é a grafia do nome desse autor, que é encontrada nas publicações brasileiras com formas diferentes. É importante salientar que respeitei a grafia utilizada pelos outros autores nas citações, aceitando a recomendação de Duarte (1999).

⁶ Lev Semyonovich Vygotsky trabalhou no Instituto de Psicologia Experimental (1924-1928) e na Academia Comunista de Educação, sendo o fundador do Instituto Experimental de Retardo Mental (1929-1934). Também ministrou cursos em diversas organizações acadêmicas e de pesquisa. (VAN DER VEER & VALSINER, 1996).

com o mundo material. Quanto aos instrumentos psicológicos podem ser definidos como os que carregam implícito um ou mais significados. Amarrar um barbante no dedo para não esquecer algo, exemplifica o uso de um signo como instrumento psicológico, como Vygotsky (1995) explica em um dos seus escritos.

Ao classificar a *Tablet* como um instrumento contemporâneo considerou-se necessário ir além da classificação instrumental físico e psicológico lançando-se mão de uma terceira classificação denominada de virtual. Segundo Lévy (1996), o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução, a atualização.

Calcada na perspectiva da dupla constituição, o ser humano ao transformar algo, transforma a si mesmo. Cabe também questionar, para melhor entender a aplicação da perspectiva, de que modo o homem vem constituindo o uso com instrumentos contemporâneos (do tipo *Tablet*) e de que modo é igualmente constituído por ele?

Para Vygotsky, cada ser é resultado do contexto social, histórico e cultural no qual vive (VIGOTSKI, 2001; VIGOTSKY, 2001; VYGOTSKY, 1997; VYGOTSKY, 1995; VYGOTSKY, 1993).

Vygotsky (1993) via o individuo como um ser inserido em um processo histórico em constante movimento, transformando-se a partir da interação com os outros seres humanos e da apropriação da cultura. Assim, a construção da mente humana, para esse autor, é um fenômeno social. Ela não é inerente à natureza humana, não preexiste no ser humano, mas vai sendo formada a partir da condição social, econômica e cultural em que vive esse ser. Assim, a vida social é entendida como reguladora da conduta humana, ideia explicada pelo autor no seguinte trecho:

[...] la posibilidad de que se forme un nuevo principio regulador de la conducta es la vida social y la interacción de los seres humanos. En el proceso de la vida social, el hombre creó y desarrolló sistemas complejíssimos de relación psicológica, sin los cuales serían imposibles la actividad laboral y toda la vida social. [...] La vida social crea la necesidad de subordinar la conducta del individuo a las exigencias sociales y forma, al mismo tiempo, complejos sistemas de señalización, medios de conexión que orientan y regulan la formación de conexiones condicionadas en el cerebro de cada individuo. La organización de la actividad nerviosa superior crea la premisa indispensable, crea la posibilidad de regular la conducta desde fuera (VYGOTSKY 1995, p. 85-86).

Nesse processo social e histórico, o evento principal é o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, que diferenciam os humanos dos outros animais, cujo comportamento é gerado por mecanismos rudimentares, automáticos e reflexos (as chamadas funções psicológicas inferiores ou elementares). As funções psicológicas superiores são conscientemente controladas, ao passo que as inferiores não o são. Como exemplo de funções superiores, temos a atenção voluntária, a memória ativa, o pensamento abstrato, o comportamento intencional, a formação de conceitos e a consciência. Nas funções psicológicas inferiores temos a atenção, a memória e a percepção simples.

Vygotsky (1995) argumenta que a relação do homem com o mundo não ocorre de forma direta, como nos animais, essa relação é mediada. A mediação, então, está na base dos processos psicológicos superiores. Ela é levada a cabo, principalmente, por meio do uso de instrumentos. O uso de instrumentos permite o controle voluntário da atividade psicológica humana, ampliando a capacidade de atenção, de memória e a possibilidade de acumular informações, entre outras funções.

A mediação compõe a base dos processos psicológicos superiores, ocupando um lugar de destaque na abordagem Vygotskyana. Segundo Pino (2005), a humanização do indivíduo confunde-se com o processo de apropriação da cultura. A forma como homem se apropria da cultura não ocorre diretamente ela é sempre mediada. Essa mediação pode assumir inúmeras configurações. A apropriação cultural acontece, primeiramente, pela participação e observação do outro, explícita, com gestos, palavras e ações, posteriormente, torna-se também implícita, sob a forma de artefatos como livros, filmes, obras de arte, programas de rádio e televisão, internet entre outros.

Freitas (2008) aborda como a teoria histórico-cultural, permite pensar o computador/internet como instrumentos culturais de aprendizagem, apresentando uma reflexão sobre o papel mediador exercido pela tecnologia. A autora vê a criação do computador e da internet como resultado de um esforço do homem que interferindo na realidade em que vive constrói esses objetos culturais contemporâneos, que se constituem ao mesmo tempo como instrumentos tecnológicos e simbólicos – compreendo o computador e a internet como instrumentos de linguagem, de leitura e escrita. Autora chama atenção para uma importante questão sobre o crescente alcance das escolas aos laboratórios de informática e acesso à internet e afirma que esse acesso não é garantia de um avanço pedagógico.

[...] a introdução do uso do computador/internet não pode se dar apenas porque essa é uma demanda da sociedade atual. É importante compreender que estes

instrumentos, considerados por si mesmos, são apenas objetos, coisas, máquinas e que é a mediação humana em seu contexto de utilização que os transforma como meios de ensino e instrumentos de aprendizagem (FREITAS, 2008, p.2).

Além de situar as dificuldades da escola na incorporação do computador/internet a prática pedagógica, a autora, aponta para a riqueza da mediação humana no contexto de utilização desses instrumentos. Assim, é por meio do outro, que os instrumentos podem se tornar contribuintes do processo de apropriação da cultura.

O processo de apropriação da cultura, por meios digitais de informação, podem preceder do entendimento de novos aspectos das narrativas como a hibridação, a não-linearidade ou a estrutura circular. As criações literárias digitais são diferenciadas por vários aspectos notáveis

[...] abarcam um universo de representações que vão desde a palavra até o som, passando por toda espécie de imagem, em movimento ou não. Além disso, a estrutura destas narrativas apresenta-se sob formas inovadoras. Neste sentido, a não-linearidade aparece como um de seus grandes diferenciais. Contrapondo-se à idéia de seqüências lógicas estabelecidas pelo princípio aristotélico da trama, com começo, meio e fim, com a ausência total destas instâncias. Ao invés de seqüência, repetições; ao invés de temporalidade, utilização do espaço virtual da tela do computador; ao invés de linha, círculo. Pensar este ambiente digital de criação é também um exercício rumo à história das rupturas literárias (LONGHI, 2001, p.84).

Longhi (2001) aponta a importância das rupturas literárias trazidas pelo ambiente digital, tais rupturas atribuem novos sentidos às coisas, esses novos sentidos estão sendo produzidos e incorporados culturalmente.

Para Ferreira (2004), todo e qualquer texto que se apresente na sala de aula, pode provocar no aprendente uma reação estética. O diálogo com o texto também é indicativo dos aspectos culturais que entram na corrente do movimento interpretativo, dinamizando a constituição do sentido.

O sentido que as crianças atribuem às coisas é, inexoravelmente, dependente dos universos culturais que deixam marcas nas ações, nos dizeres e nos sentimentos. Decorre daí que a cultura subjaz na narrativa dos aprendentes, transformando as interlocuções em instrumentos significativos para indicar suas experiências sociais. Ao interagir com os textos, o aprendente deixa entrever os aspectos culturais que se tornaram internos ao seu organismo. Todos os homens são cultura interiorizada (Ferreira, 2004, p.555).

Torna-se possível considerar que, ao aprender um novo aspecto da narrativa, o aprendente interioriza a novidade que passa a fazer parte de um movimento cíclico do conhecer (WELLS, 2001). Cabe questionar de que maneira o professor também está se tornando aprendente das narrativas digitais?

Segundo Silva (2001) existe uma inquietação visível nos agentes da televisão que precisam se adaptar a linguagem digital, porque o espectador não vai cometer o absurdo de ter um aparelho de televisão em casa pelo qual ele não possa enviar nada, apenas receber. Segundo o autor, a inquietação dos empresários e programadores de televisão, diante da interatividade, não encontra eco na escola e nos sistemas de ensino.

É preciso despertar o interesse dos professores para uma nova comunicação com os alunos em sala de aula presencial e virtual. É preciso enfrentar o fato de que tanto a mídia de massa quanto a sala de aula estão diante do esgotamento do mesmo modelo comunicacional que separa emissão e recepção. Muitos educadores já perceberam que a educação autêntica não se faz sem a participação genuína do aluno, que a educação não se faz transmitindo conteúdos de A para B ou de A sobre B, mas na interação de A com B. No entanto, esta premissa ainda não mobilizou o professor diante da urgência de modificar o modelo comunicacional baseado no falar-ditar do mestre que se mantém inarredável na era digital (SILVA, 2001, p.3).

Contudo o professor continua sendo o principal agente mediador dos processos de apropriação da cultura. Para Pino (2005), o âmbito escolar apresenta-se como fórum privilegiado para que aconteça apropriação da cultura e, o professor, é o singular agente mediador deste processo.

Entendendo o professor como principal agente mediador, é nele depositada a responsabilidade de contribuir para a compreensão de como os estudantes realizam a interação com as narrativas digitais e a partir daí delimitar os fatores que os tornem, ambos, aprendentes das novas formas de narrar.

Diante desta reunião teórica com base em alguns pressupostos que representam o atual momento de entendimentos e suas possibilidades. Passando a seguir ao método utilizado para atingir os objetivos.

PERCURSO METODOLÓGICO

Neste trecho, será descrito o percurso metodológico adotado para avaliar o experimento, que tem caráter quase experimental e análise qualitativa. O caráter quase experimental não conta com um grupo de controle, como ocorreria em um desenho do tipo experimental. Em pesquisa realizada fora de laboratórios, não é possível criar grupos equivalentes, para controle dos efeitos das intervenções como acontece em investigações experimentais (CAMPBELL e STANLEY, 1979, apud GIL, 2002).

Quanto ao caráter qualitativo da análise, segundo Bogdan e Biklen (1994), por ser descritiva, permite que o investigador compreenda o processo e não simplesmente os resultados de sua intervenção. Nela, o investigador tem uma participação ativa e despende tempo no local da pesquisa, levando em conta o contexto, para que não se perca de vista o significado dos dados que serão interpretados.

Recordando, o universo em que a pesquisa será desenvolvida é o da educação profissional, mais especificamente, o IF-Sul – Campus Pelotas, no Curso Técnico em Comunicação Visual com duas turmas do penúltimo semestre. Os dados serão coletados durante o período de estudos da disciplina de Tratamento de Imagem que terá duração de 2h e 15min em cada uma das duas turmas. Inicialmente, o grupo de estudantes será o total de indivíduos presente no dia. Para análise final serão considerados apenas os estudantes que frequentarem a aula até o final e participarem de toda a atividade. Vale destacar que a pesquisadora é também professora da disciplina em questão.

Os estudantes serão convidados a interagir com a narrativa, sem receber explicações prévias sobre a mesma. Assim, realizarão as leituras e interações coletivamente e, posteriormente, falarão sobre os resultados da interação.

Já foram realizadas as etapas que visaram análise, avaliação e seleção da narrativa digital. A narrativa escolhida foi “*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*” veiculada por meio de uma *Tablet*.

Os instrumentos para a coleta dos dados, que servirão de base para a avaliação do experimento, serão os seguintes:

1) Observações não estruturadas

As observações registradas serão relativas aos diferentes acontecimentos que ocorrerem durante o experimento e que sejam considerados significativos para ilustrar o processo (MINAYO, 1992).

2) Vídeos

Os vídeos serão capturados durante a interação com a narrativa. Eles receberão análise de conteúdo conforme explica Moraes (1999). Para esse autor a matéria-prima da análise de conteúdo pode constituir-se de qualquer material oriundo de comunicação verbal ou não-verbal, como por exemplo, os vídeos. Contudo os dados advindos dessa fonte chegam ao investigador em estado bruto, necessitando de interpretação e inferência que aspira a análise de conteúdo.

Para finalizar, vale relembrar que, no momento da escrita desse texto o experimento encontrava-se em fase de coleta dos dados. Espera-se que, essa reunião de argumentos sobre os novos contornos das narrativas digitais e a preocupação em identificar o potencial educativo dessas novas formas de ler, escrever e ver o mundo contemporâneo possibilite contribuir com as ideias de outros pesquisadores sobre a temática, estimulando novas formas de pensamento no enfrentamento com a reinvenção das narrativas.

REFERENCIAIS

- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1994. 336p.
- BUXTON, Bill. *Multi-Touch Systems that I Have Known and Loved*, 2007. Disponível <<http://www.billbuxton.com/multitouchOverview.html>> Acessado em: 13/set/2011.
- DAVIS, C. & SILVA, F. G. (2004). *Conceitos de Vigotski no Brasil: produção divulgada nos Cadernos de Pesquisa*. *Cadernos de Pesquisa*, 123(1), 633
- FERREIRA, Sueli. *A afetividade do aprendente e a prática docente*. Contrapontos - volume 4 - n. 3 - p. 547-559 - Itajaí, set./dez. 2004.
- FREITAS, M. T. A. *Computador/internet como instrumentos de aprendizagem: uma reflexão a partir da abordagem psicológica histórico-cultural*. 2º Simpósio – Hipertexto e tecnologias na educação. Multimodalidade e ensino. 1ª Ed. UFP Anais eletrônicos 2008. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/simposio2008/anais/Maria-Teresa-Freitas.pdf>> Acessado em: 23/set/2011.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LONGHI, R. R. *Narrativas digitais e estruturas circulares*. Revista Famecos, Porto Alegre, n.14, p.84-90, abril 2001.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 16.ed. São Paulo: Hucitec, 1992.
- MORAES, Roque. Análise de conteúdo. *Revista Educação*, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.
- MORRIS LESSMORE - *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Disponível em < <http://morrislessmore.com/> > Acessado em: 12 dez,2011
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* / tradução Elisa K. Daher, Marcelo F. Cuzziol. – São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. Disponível <<http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=GJjkXso6mmQC&oi=fnd&pg=PT7&dq=HAMELT+NARRATIVA+DIGITAL&ots=V9watMhejF&sig=zx74JQ3wOWxG6Q6bZgjswautfFY#v=onepage&q&f=false>> Acessado em: 13/set/2011.
- PINO, A. *As marcas do humano – as origens da constituição cultural da criança na perspectiva de Lev S. Vigotski*. São Paulo: Cortez. 2005.
- PRESTES, Zoia Ribeiro. *QUANDO NÃO É QUASE A MESMA COISA análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil repercussões no campo educacional*. Brasília, 2010. (Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília/UnB.
- SILVA, M. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.
- SILVA, M. *Sala de aula interativa: a educação presencial e à distância em sintonia com a*

- era digital e com a cidadania*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001 Disponível em:
<<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4727/1/NP8SILVA3.pdf>>
Acessado em: 23/set/2011.
- TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. Coleção Debates, Perspectiva, 1970.
- VAN DER VEER, R., & VALSINER, J. *Vygotsky - Uma síntese*. Edições Loyola. São Paulo, 1996.
- VIGOTSKI, Lev S. *A Construção do Pensamento e da Linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 2001. 496p.
- VIGOTSKY, Lev S. *Psicologia pedagógica*. São Paulo, Martins Fontes, 2001. 561p.
- VYGOTSKY, L. S. *Obras Escogidas, Tomo II, Pensamiento y Lenguaje*. Madri, Editorial Visor, 1993.
- VYGOTSKY, L. S. *Obras Escogidas, Tomo I, Los métodos del investigación reflexológicos y psicológicos*. Madri Editorial Visor, 1997.
- VYGOTSKY, L. S. *Obras Escogidas, Tomo III, Historia Del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Madri, Editorial Visor, 1995.
- WELLS, Gordon. *Indagación dialógica: hacia una teoría y una práctica socioculturales de la educación*. Barcelona: Editora Paidós, 2001.