



## Experiência pedagógica multiletrada: construindo hiperautoria por meio de um flipbook digital

*Multiliterate pedagogical experience: building hyperauthority through a digital flipbook*

Geisa Araújo Dias<sup>1</sup>  
Úrsula Cunha Anacleto<sup>2</sup>

**RESUMO:** O universo digital ampliou as formas de produção e de difusão do conhecimento, estabelecendo hibridização entre gêneros discursivos novos e tradicionais. Nesse contexto, a hipertextualização de narrativas ganha espaço na cena virtual devido às interações em rede, dentre esses textos evidenciamos o Flipbook digital. O flipbook No caso deste, constata-se no flipbook o resultado da dinamicidade da interação entre material impresso e hipertextual, viabilizando formas coletivas de lidar com o texto ao adaptá-lo para essa nova versão. Depreende-se que esse formato hipertextual de socialização das narrativas, nesta pesquisa para conhecimento da comunidade escolar proporciona aos leitores uma experiência lúdica e estimulante. Assim, este texto visa apresentar um itinerário pedagógico vivenciado na Educação Básica, refletindo acerca das práticas de linguagem realizadas sob a perspectiva dos multiletramentos e sua contribuição para potencializar práticas de hiperautoria, pensadas a partir de uma Sequência Didática, que culminou na hipertextualização de memórias - Narrativas Hipertextuais - por meio da produção de um flipbook digital. Entre os achados, destacamos que ao mobilizar formas de (re)criar, remixar, interagir com a linguagem multissemiótica/hipermediática, a hiperautoria gerou aprendizagem tanto na prática de redesign das narrativas remixadas em flipbook, quanto ao lidar com as interfaces digitais por favorecer a formação de designers ativos - hiperautores - em suas produções.

**Palavras-chave:** Flipbook digital; Narrativas hipertextuais; Hiperautoria; Práticas multiletradas.

**ABSTRACT:** The digital universe has expanded the ways of producing and disseminating knowledge, establishing a hybridization between new and traditional discursive genres. In this context, the hypertextualization of narratives gains space in the virtual scene due to network interactions. Among these texts, we highlight the digital Flipbook. The Flipbook represents the result of the dynamic interaction between printed and hypertextual material, enabling collective ways of engaging with the text by adapting it to this new version. It is inferred that this hypertextual format for socializing narratives, in this research aimed at the school community, provides readers with a playful and stimulating experience. Thus, this present text aims to present a pedagogical itinerary experienced in Basic Education reflecting on language practices under the multiliteracies perspective. These practices promote hyperauthorship, developed through a Didactic Sequence that ended the hypertextualization of memories - Hypertextual Narratives - via the production of a digital flipbook. The findings of the study, it was observed that by engaging in forms of (re)creation, remixing, and interaction with multisemiotic and hypermedia language, hyperauthorship facilitated learning both in the redesigning of narratives within the flipbook and in handling digital interfaces. This process has favored the development of active designers - hyperauthors - in their productions.

**Keywords:** Digital flipbook; Hypertextual narratives; Hyperauthorship; Multiliteracies practices.

<sup>1</sup> Aluna do Doutorado em Estudos Linguísticos pela Universidade Estadual de Feira de Santana. E-mail: [geisaaraujodias@gmail.com](mailto:geisaaraujodias@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4912-594X>.

<sup>2</sup> Doutora em Educação. Professora da Universidade Estadual de Feira de Santana. E-mail: [ucanacleto@uefs.br](mailto:ucanacleto@uefs.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3027-9474>.



## Introdução

O presente texto discute uma prática docente realizada no componente Língua Portuguesa (LP) com estudantes do 9º ano de uma escola pública, no interior da Bahia, criada a partir do dispositivo Sequência Didática para a produção do gênero discursivo memórias, intitulada *Memórias da Quarentena*, publicada no formato flipbook digital. Entendemos por flipbook digital um tipo de e-book compacto interativo, inspirado no tradicional folioscópio, que recria o movimento animado de folhear a página de um livro impresso e, a partir de um link, pode ser acessado por dispositivos digitais. As produções dos discentes que compõem o flipbook carregam um contributo cultural, por trazerem em seu cerne, narrativas compartilhadas pela interação e virtualização e, por isso, denominadas nessa experiência de narrativas hipertextuais (Lévy, 1993; Xavier, 2009).

Essas produções hipertextuais que tiveram origem na produção do gênero discursivo memórias, impulsionaram a partilha de textos atravessados por memórias coletivas (Candau, 2012) e foram materializadas em práticas remixadas por linguagens integradas às tecnologias digitais - TD. Enfatizamos que as TD podem transformar a práxis pedagógica por uma abordagem crítica, alicerçadas na interação. Nesse processo, o flipbook tornou-se fonte de conhecimento, construído por dispositivos interativos, sob a perspectiva dos multiletramentos. Para Rojo (2012, p. 13), esse termo “aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade [...]: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais ela se comunica”. Nesse sentido, a multiplicidade de linguagens indica a incorporação de sistemas semióticos em circulação na sociedade aos processos pedagógicos e à diversidade cultural que a caracteriza, demandando práticas de compreensão multimodais e multissemióticas, para a constituição de sentido dos textos.

Em consonância com esses pressupostos, a experiência pedagógica multiletrada foi inspirada em uma das atividades avaliativas do componente curricular TDIC Aplicadas à Educação, que compõem a matriz curricular do curso Especialização em Educação na Cultura digital, promovido pela UAB/UEFS, e por reflexões tecidas ao articular esse componente a outros, como Letramentos Digitais e Formação do Professor e (Re)designer e Elaboração de Materiais de Ensino Digitais, entre outras conexões que despontaram nesse tempo-espço. Consideramos as implicações desses estudos à formação docente, visto que a Especialização tem também como proposta teórico-prática, discutir sobre letramentos da esfera digital e seu papel, a partir de uma concepção que problematiza a teoria gerando efeito reflexivo e de revisão



sobre os saberes experienciais dos docentes/aprendentes emergindo a práxis. Nesse movimento de construção e de aprendizagem é que foi despertada a hiperautoria docente.

Nesse ínterim, se circunscreve este texto, sob inspiração de uma das atividades produzidas no curso, após vivência pessoal, que acionou o desejo de replicar a produção de um flipbook que, na ocasião, tinha como temática as TDIC na Educação a Distância. Nessa enseada, durante a práxis, emergiu a mobilização dos discentes para a hiperautoria, incentivando-os a dar visibilidade, pelas TD, às narrativas do tempo pandêmico, que carregam em seu bojo marcas e memórias, por eles produzidas em proposta didática anterior. Também enfatiza como as TD ampliam modos de ensinar e de aprender; potencializam as práticas de linguagem, os processos interacionais e contribuem para o desenvolvimento das atividades que visam a formação do sujeito-autor que transita na rede, produzindo de forma ativa. Ademais, apresenta como se deram as práticas multiletradas interativas nesses ambientes, propostas por gêneros discursivos acionados para compor os processos formativos, produzidos durante um semestre letivo, em 2023. A experiência mobilizou nos discentes um perfil de autoria, haja vista as diferentes práticas linguageiras que foram acionadas no trabalho em rede. Assim, as narrativas hipertextuais cuja produção de sentidos se fez pelo “efeito da interação com o usuário” Lévy (2009, p. 40), por serem produzidas em rede, ressignificaram a atividade.

Consideramos que as implicações da dinâmica entre a autoria e a colaboração por espaços virtuais são compreendidas como práticas de hiperautoria – daí é que lhes atribuímos o perfil de hiperautor - resultado da ação multiletrada, que se deu na construção do flipbook. A materialização das práticas foi postada na rede social da escola, conforme rodapé.

Nesse mosaico, essa discussão se justifica, por enfatizar as narrativas hipertextuais, modalidade textual pouco utilizada como objeto de ensino, remixadas, com vistas a potencializar os multiletramentos, a fim de promover diálogos com a diversidade de textos, tanto da modalidade escrita quanto digital. Para construir informações, o estudo parte da seguinte questão: como a produção do flipbook digital, desenvolvida nas aulas de LP por processos de design, contribuiu para a formação dos estudantes como hiperautores? Para responder a essa questão, observamos o processo de hipertextualização das narrativas e as percepções dos hiperautores, potencializados pelas TD. Nesse ínterim, objetivamos compreender como a produção do flipbook digital, desenvolvida por processo de designers, contribuiu para a formação dos estudantes hiperautores.

Compreendemos que as memórias representam uma fonte de saberes dos estudantes, suscitando suas subjetividades, seus olhares para o tempo pandêmico, movendo-os para um



lugar simbólico, permeado por significados. As memórias constituem-se como produtos culturais e potentes formas de socialização e o ato de narrar, se faz na interação reverberando em sua propagação histórica. Nesse sentido, destacamos o sentimento de pertencimento ao dar visibilidade às narrativas e associamos o flipbook digital como lugar de memória itinerante, ou seja, um lugar, “não fixo e que se constitui espaço que carrega contributos culturais e traz em seu cerne as narrativas hipertextuais” (Anecleto; Dias, 2021, p. 23) para apreendê-las e torná-las memórias. Sobre a construção desses contributos, é possível intuir a relevância de rememorar e registrar textos recorrendo às histórias que experienciaram. Portanto, o registro coletivo gerou revisita as memórias, oportunizando sua propagação.

A teoria dos multiletramentos é a base epistemológica que fundamenta a construção das narrativas hipertextuais e associa-se aos estudos da linguagem híbrida, marcados pela multimodalidade linguística e visual, expressas nas ilustrações, no design da capa, na geração de links, QR Codes etc. Nesse sentido, ao considerar que os textos, como processos sociais que se interpõem nas rotinas envolvendo múltiplas linguagens, mídias e semioses, urge oportunizar que discentes se familiarizem com as configurações atuais associadas às práticas multiletradas e seus subsídios para tecer saberes/fazeres advindos das TD. Urge fomentar a formação de “designers do processo de aprendizagem e do ambiente educacional” (GNL, 1996, p. 11) visando contribuir para a formação de designers caracteristicamente ativos - hiperautores - em suas produções. Para tanto, tomamos como corpus, os textos hipertextuais do flipbook junto a outras interfaces digitais de uso gratuito, que costumam acessar nas redes, ainda que de modo incipiente no espaço escolar. As etapas para chegar ao flipbook demandaram pré-disposição inerente à lógica interativo-colaborativa, voltada à ideia de que os hiperautores são criadores críticos de significações que transformam textos da esfera escrita para a digital, atuando como redesign.

Consoante às considerações tecidas, este texto sustenta-se na abordagem qualitativa (Minayo, 2001), circunscrito numa pesquisa-ação e inspira-se no trabalho colaborativo. Relata o itinerário de ações multiletradas e discute como as práticas de linguagem contribuíram para mobilizar a hiperautoria, a partir de uma Sequência Didática, que teve como produção final a hipertextualização de memórias, denominada aqui Narrativas Hipertextuais, por meio do flipbook digital.



## **Tecituras coletivas: a hiperautoria multiletrada**

As práticas educacionais pensadas na perspectiva dos multiletramentos direcionaram para que os discentes produzissem suas memórias, tendo como pilar a mediação docente na articulação dos diálogos, no desenvolvimento da interatividade, intervenção e partilha de informações. Nesse trajeto, foram ampliadas as habilidades de produção e a aprendizagem em rede. O processo de hiperautoria perpassou pela autoria criativa mobilizando o protagonismo na produção. Nessa perspectiva, podemos afirmar que a autoria é o reconhecimento do indivíduo como protagonista do ato criativo do texto que coloca em evidência a sua ação sociodiscursiva, ao mesmo tempo que é identificado como um produtor do discurso – hiperautor – que induz uma articulação entre a realidade de seu contexto, a construção pessoal, a socialização e as estratégias organizadas nas práticas de linguagens. Neste ínterim, depreendemos o ciberespaço como lugar de enunciação do discurso, entendendo que produzir em rede, na experiência trocada “com o outro”, produz uma atividade social na qual o produtor interage e socializa impressões sobre o mundo por meio de seus textos. Assim, é preciso considerar as nuances da dinâmica entre autoria e colaboração em rede, imbricada aqui à hiperautoria. Em diálogo com Anecleto (2021, p. 3), essa prática

[...] oportuniza organizar um campo de possibilidades de interação dos interlocutores com o hipertexto, pela seleção de modos de linguagens. O autor, que se constitui de forma transitória e com identidade móvel, é considerado hiperautor e [...] não se torna um sujeito verbalmente uno, mas se forma pela multiplicidade de vozes sociais.

O trabalho com as narrativas hipertextualizadas que projetou contribuir para a formação do hiperautor envolvido na construção que representa as várias “vozes” e seus contextos serviu como estímulo para ampliar itinerâncias e interlocuções pelo ciberespaço, experienciando práticas imbuídas de letramento digital que transcenderam habilidades técnicas e o uso instrumental das TD. Destarte, essas narrativas cuja produção de sentidos se fez nas tecituras não lineares que se entrelaçam a outros textos – textos hipertextuais – abarcaram a diversidade de linguagens e de multissemioses, potencializando sentidos. A hiperautoria, portanto, se faz num movimento interlocutivo.

Acerca da arquitetura das narrativas hipertextuais e sua produção coletiva, o processo perpassou pela análise, negociação e seleção de ideias, visto ser inviável contemplar todos os textos construídos pelos partícipes. Portanto, o flipbook apresenta um mosaico de produção de sentidos, fruto da seleção e da prática de negociação feita pelos componentes,



responsáveis eleitos pela turma para essa etapa do trabalho. Nesse contexto, foi preciso atentar-nos sobre o lugar e o perfil responsivo da docente no trabalho coletivo e seu limite na interação, respeitando os processos discentes, vislumbrando garantir que fossem autores proativos e de autonomia; designers caracteristicamente ativos (hiperautores). À docente, coube limitar a intermediação empregada à produção sem ocupar espaço de protagonista apresentando contribuições sem desvalorizar o protagonismo do “sujeito de hiperautoria”. Para ilustrar, destacamos que as memórias com seus elementos identitários e os hiperautores imbuídos de múltiplos letramentos, representaram suas múltiplas vozes. É notório que, com a proliferação das redes digitais, é requerido um tipo de autor com um perfil de autonomia que possua formas de percepção que práticas textuais e seus suportes estão delineando. Por isso, esses suportes suscitam aos hiperautores maneiras de usufruírem das TD, (re)criando artefatos, fomentando inteligibilidades, gerando técnicas e tecnologias outras. Esses sujeitos tiveram suas possibilidades ampliadas, indo do papel à superfície das telas, constituindo-os designs ativos.

Assim, reafirmamos que práticas de hiperautoria pressupõem letramento digital crítico, construtores atentos às demandas contemporâneas, a partir de dimensões como corresponsabilidade ética entre sujeitos; habilidade para transitar em ambientes virtuais, deliberações consensuadas; legitimidade das participações; dialogicidade e outros. Contextualizando: para o trabalho didático-pedagógico, foram organizadas práticas de criação/recriação de designs por diferentes interfaces atentos às emergências de um novo espaço-tempo, articulando essas dimensões.

### **O design metodológico: delineando a travessia**

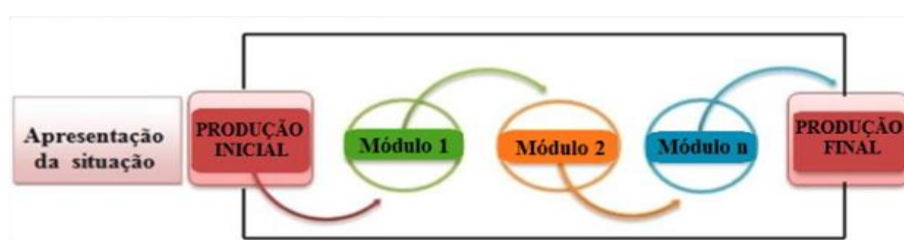
No intuito de atender às práticas circunscritas no campo da Linguagem imbricadas pela cultura digital foi projetado um design metodológico que estivesse em consonância com os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), traçado a partir do dispositivo Sequência Didática (doravante SD) e sua aplicação oportuniza a compreensão do uso de textos relevantes que ampliem a interação de partícipes pelas instâncias sociais. Para o desenvolvimento dessa ação, nos ancoramos nos pressupostos que balizam essa concepção por entendermos a necessidade da interação pela relação dialógica. De acordo com Roldão (2007, p. 27), o trabalho colaborativo “estrutura-se como um processo articulado em conjunto com base no enriquecimento trazido pela interação”, valorizando as contribuições e promovendo o descentramento das aprendizagens.





Notamos que o trabalho pressupõe um diálogo entre diferentes artefatos digitais perpassando pela elaboração de um planejamento que exigiu que o hiperautor viva a experiência da prática, principalmente, pelo fato de que, para além da criatividade, ao produzir a narrativa, demandou-se o estudo da técnica e a compreensão do texto/objeto para ampliar conhecimentos e melhor interagir com os pares. Portanto, o foco da ação participativa pressupõe escuta, partilha, negociação e apresentou potencial para fomentar fazeres colaborativos. Nessa esteira de construção, partimos da SD delineada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), composto por etapas, conforme apresentado pelo diagrama 01:

**Diagrama 01** – Estrutura da Sequência



**Fonte:** Esquema da SD de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 83)

Justificamos a escolha deste dispositivo para subsidiar as ações por facilitar o diálogo entre docente e discente. O trabalho com a SD propiciou condições ao aluno de sentir-se mais confiante ao produzir seus textos nas mais diferentes esferas, como a escrita e a digital, e, assim, ocupar um lugar de hiperautor em condições de elaborar produções interativas. As ações que compõem os módulos da SD se deram por oficinas e propiciou condições aos discentes de sentirem-se parte nas esferas de produção - da escrita ao remix - ocupando o lugar de hiperautoria. Acerca dessa ação, em consonância com o aporte teórico da SD, objetivamos fomentar a participação dos estudantes na construção das práticas multiletradas inerentes ao gênero discursivo memórias, promovendo seu redesigning em narrativas hipertextuais digitais.

Para isso, articulados a esse constructo, foram delineados objetivos específicos da SD: a) realizar escutas através de Rodas de Conversa sobre fatos marcantes do tempo pandêmico; b) fazer mapeamento dos conhecimentos prévios sobre os gêneros discursivos produzidos; c) compartilhar, para negociação e validação junto aos interlocutores, as atividades que compõem a SD; d) realizar o trabalho de redesign das narrativas contemplando as etapas inerentes à produção, edição, processo de remix e socialização; e) divulgar as narrativas em evento de lançamento na escola e espaços virtuais. Nessa esteira, consideramos que as atividades



oportunizaram experiências multiletradas, articulando as memórias com o flipbook, explorando TD nos processos.

### *As acontecências da práxis: nas trilhas do flipbook*

Conforme supracitado, a experiência ocorreu numa escola municipal da rede pública na Bahia, junto a discentes do 9º ano do Ensino Fundamental, identificados aqui como hiperautores, os quais relataram memórias e sentiram-se instigados a compartilhar o resultado de suas práticas autorais, apresentando-se textualmente em espaços digitais.

Os itinerários ancorados nos multiletramentos, partiram de uma Roda de Conversa e culminou na elaboração da SD, foram importantes por articularem os pressupostos com os objetivos da experiência que carrega em seu bojo uma concepção em que os hiperautores elaboram, reelaboram suas ideias, a partir de suas demandas reais. No desenvolvimento dos textos de memórias, etapa da SD, para facilitar o diálogo entre discentes, foi usado o Google Apresentações Interativo como espaço virtual discursivo de produção e de interação. Utilizamos também como espaço de diálogo, o aplicativo de mensagem WhatsApp. Nessa prática, a trajetória se deu num espaço fluido e significativo por ter sido resultado de processos coletivos. Daí destaca-se a importância da Roda de Conversa para (re)pensar os itinerários da SD, traçando caminhos alternativos. Assim, foram elaboradas temáticas que subsidiaram as oficinas, conforme o quadro 1.

**Quadro 1** – Apresentação dos itinerários didáticos colaborativos

<b>ITINERÁRIOS DIDÁTICOS: “EU SOU UM HIPERAUTOR”</b>
❖ Apresentação da situação inicial aos interlocutores para negociação.
❖ Produção inicial / mapeamento do conhecimento prévio.
❖ Oficinas (temas e atividades propostas).
<b>Oficina 1:</b> A (re)descoberta do gênero discursivo memórias - (Re)descobrimos memórias a partir leitura do livro “Diário de uma Favelada”, de Maria Carolina de Jesus e do audiobook “Memórias e vozes no ciberespaço: na trilha da cultura gLocal”, produzido por outros estudantes. - Olhando para plano global, elementos narrativos, linguagens do gênero etc. <b>Oficina 2:</b> Os gêneros memória e flipbook: entrelaçamentos - Desvendando características gerais <b>Oficina 3:</b> Tecendo os fios da memória: primeiras linhas - Produção do primeiro texto de memórias. <b>Oficina 4:</b> Socialização: “senta que lá vem memórias”. - Socialização das narrativas. <b>Oficina 5:</b> Na memória coletiva: narrativas do tempo pandêmico





- Despertando memórias e buscando pistas para a construção - Marcas e expressões linguísticas e progressão textual.

**Oficina 6:** Muitos olhares, muitas ideias

- Produzindo colaborativamente.

**Oficina 7:** Assim fica melhor

- Aprimorando o texto final utilizando o *Google Apresentação Interativo*.

**Oficina 8:** Na trilha da cultura digital

- Hipertextualização do Flipbook: técnicas/aplicabilidade; Produção QR Code.

❖ Produção final do flipbook por processo de *redesigning*; divulgação.

**Fonte:** Planejamento pedagógico docente

As oficinas foram desenvolvidas durante um semestre do calendário letivo de 2023, alternando as orientações nas aulas e em momentos dialógicos pelo aplicativo WhatsApp. Para atender a essa realidade de alternância e às insurgências vivenciadas, as atividades que compuseram as oficinas foram construídas por meio de diálogos entre o grupo num exercício de (des)construção, a partir das escutas e das demandas que foram, paulatinamente, surgindo no cenário de produção. A SD se constituiu em espaço didático, contribuindo para a articulação entre a teoria e prática, visto que o processo dialogou sobre funcionalidade e características dos gêneros discursivos; se aprofundou sobre plataformas, aplicativos e interfaces hipertextuais; viabilizou a partilha de experiências inerentes à constituição do flipbook.

*Entrelaçando reflexões e resultados sobre a produção do flipbook: da imagem fixa ao frame em movimento*

Para relatar a prática pedagógica, a qual fora vivenciada numa turma de 40 estudantes, apresentamos, nesta seção, uma breve descrição do seu percurso de elaboração. Como projetado no quadro 1, após apresentação da proposta e diálogos sobre os conhecimentos prévios, a prática iniciou com estudos sobre o gênero memórias e, visando um trabalho que desenvolvesse as potencialidades pedagógico-reflexivas da produção, os discentes foram instigados a definirem o tema que comporia as práticas textuais. O grupo elegeu como temática das narrativas alguns fatos vividos no tempo pandêmico, intituladas “Memórias de Quarentena” e, na sequência, como produção final da SD, esses textos de memórias foram remixados ao formato digital. O percurso de produção se deu vislumbrando, a hipertextualização dessas narrativas e os desdobramentos foram seguindo a proposta ora delineada, com adaptações de acordo as intercorrências.



Nesse intento, a atividade de natureza colaborativa, consistiu na produção escrita de uma versão individual das memórias e, em seguida, foram socializadas na turma pela interação no espaço virtual, num momento denominado “Senta que lá vem memórias”. A partir dessa escuta inicial, o grupo foi estimulado a analisar esse texto sobre seus aspectos linguísticos, produzindo novas versões a partir do arquivo produzido no Google Apresentação Interativo, estendendo a produção para o espaço-tempo de sala de aula presencial, visto que parte da turma que possuía dispositivos, como celular, não dispunha regularmente de conectividade, sendo necessário que muitas ações fossem realizadas no modo offline.

A etapa seguinte consistiu em agrupá-los para nova reescrita, subdivididos em equipes de edição inicial e de edição final, de digitação, de ilustração, de divulgação etc. Então, os discentes agrupados para a organização e análise do material, selecionaram quais das narrativas iriam compor a coletânea. Na sequência, na trilha das práticas multiletradas associadas à cultura digital, a docente mobilizou a pesquisa sobre detalhes do flipbook e outras produções que daria suporte. Dos estudos, destacamos o aprofundamento acerca dele como um gênero discursivo de linguagem, tradicionalmente multimodal visto ser um livreto que parte de frames fixos constituídos por uma série de imagens que mudam gradualmente de uma página para outra, de modo que, quando as páginas são visualizadas em rápida sucessão, as imagens parecem “animadas”. Sua construção, inicialmente, se dava por técnicas manuais de animação, utilizadas como recurso de representação gráfica e visual. Assim, para atender o registro dos enredos na produção de textos e desenhos, usava-se papel e lápis, inicialmente como registro fixo, sendo possível obter essas formas de movimento a partir da organização da sequência dos frames para produção do livreto.

Inspirado nesse modelo, o flipbook digital, potencializado pelas multissemioses, corresponde a um livro digital e pode ser definido como uma publicação HTML5, que recria o efeito de virar a página do livro impresso, tornando-se de fácil leitura a partir de qualquer dispositivo. Ele é digital, compacto e oferece uma experiência interativa aos interactantes ao gerar a ilusão de movimento e de imagem animada. Para a leitura, pode ser baixado em PDF ou em outro formato, o que permite a socialização offline. Destacamos, no flipbook, a mobilidade e a facilidade em contribuir na ampliação de práticas no ciberespaço, gerando engajamento. Para o campo da LP, oportunizou construir narrativas enriquecidas pelo remix em ambiente digital, ressignificadas por artefatos e pela integração de práticas discursivas escritas e hipertextuais.



O resultado que foi denominado “Memórias de Quarentena” apresenta um conjunto de narrativas hipertextuais organizadas em um arquivo único, sendo cada texto, uma página do diário. Cada narrativa constituiu-se parte de um mosaico hipertextual, produzido com o auxílio de aplicativos e plataformas, usadas, por exemplo, para a produção de QR Codes , cards etc. A produção foi composta por etapas, como: roteiro, seleção e digitalização das imagens, colorização, composição do design e estudo dos programas de software; resultou num material de 40 páginas que, movimentadas em sequência, tem a duração máxima de dois minutos. A escolha do programa para a criação on-line foi o Heyzine. Nessa construção, cada aprendiz se dispôs à reinvenção, engajando-se no intuito de ampliar repertórios e, por essa perspectiva, contribuiu para a veiculação da diversidade de memórias acionadas, o que reverberou na construção de interactantes das linguagens hipertextuais e hipermodais. Assim, ocorreu a mobilização das múltiplas linguagens, que favoreceram novos padrões de design na criação e na criticidade.

Sobre os efeitos da criação, ampliou-se o repertório cultural dos partícipes, principalmente pela veiculação no ciberespaço, acionando para acesso competências inerentes ao letramento digital. Resultado desses saberes foi a produção da capa do Flipbook, apresentada na figura 1:

**Figura 1** – Capa do Flipbook convertida na plataforma de criação on-line Heyzine



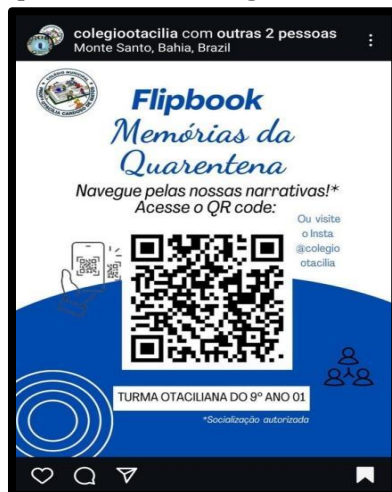
**Fonte:** Plataforma Heyzine. Disponível em <https://heyzine.com/flip-ook/e509458c3b.html#page/44>.

Destacamos um dos planos de divulgação do produto: uma Mostra, que requereu materiais específicos e ações para esse propósito, entre eles a divulgação de cartazes com QR Codes, fixados em pontos estratégicos da escola, como corredor, pátio e biblioteca. Desse modo, estudantes das outras turmas que circulam nesses ambientes puderam acessar o flipbook antes do dia da apresentação, que ocorreu no pátio da escola locus. Em dias seguintes, o flipbook foi



divulgado e, nas redes, oportunizou a outros discentes, o acesso à multiplicidade de linguagens, além de possibilitar exercerem seu papel como interactantes ao postarem comentários, emojis, ampliando formas de interação. Na figura 2 consta a produção do convite à visita ao flipbook, por meio de um card com QR code, que conduz o navegante à plataforma on-line Heyzine.

**Figura 2** – imagem do *card* postado no Instagram da escola *lócus*, @colegiootacilia.



**Fonte:** Rede social da escola. Disponível em @colegiootacilia. Acesso em: 11 out. 2024.

A socialização desses textos constitui-se em uma rede de conhecimento, sem desconsiderar as subjetividades e as escolhas que os levaram a refletir sobre sua história; figura um mosaico de memórias favorecendo a troca de experiências. Nessa prática de rememorar e trazer à baila as narrativas hipertextualizadas pelas TD aciona-se habilidades que transformam os modos de produzir e socializar textos, potencializando práticas de linguagem através da partilha via on-line, como forma de ampliar o ensino de LP. Para a docência, entender o espaço escolar sob essa perspectiva direciona para que se repense tendências padronizadas, rompendo com o caráter monocultural e hegemônico da escola, quando essa supervaloriza a cultura impressa em detrimento de outras experiências e vislumbra que novas ações multiletradas sejam acolhidas.

Ao associarmos os atos de escrita ao redesigning hipertextual das narrativas, vislumbramos a emergência de um novo design em que “promovem o empoderamento de vozes que são silenciadas não apenas na agência escolar, mas em outros contextos sociais (Anecleto; Miranda, 2016, p. 73)”. O modo de conceber o ensino pela ótica do empoderamento amplia o uso da escrita por considerar as dimensões social e cultural. Por isso, destacamos que as



memórias - que compõem a natureza humana - são práticas sociais e expressões culturais que podem ser utilizadas com propósitos comunicativos de empoderamento.

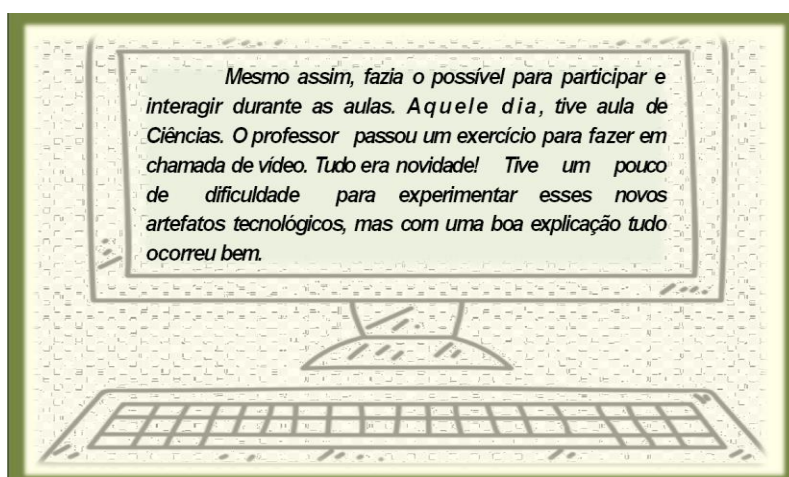
Nessa conjuntura, o acesso ao flipbook permitiu mais do que conhecermos as histórias do grupo; constituiu-se uma partilha por artefatos culturais que produziram memória coletiva, situada num contexto, advinda do ato de rememorar situações ampliando o repertório de usos da linguagem por recursos multissemióticos. Outrossim, entendemos o flipbook como incentivo à hiperautoria, pelas vias do ciberespaço, com as memórias remixadas em textos hipertextuais, buscando a interação pela tessitura textual.

### Reflexão sobre as acontecências dos processos de designing

No intuito de tecer algumas considerações sobre o trajeto do designing, salientamos que os processos que o permeiam favorecem múltiplas aprendizagens imbricadas a características, como: transformação pelo conhecimento; saberes implicados com um processo de pertencimento partilhado; viabilização das comunidades de aprendizagem nos ambientes digitais; promoção de ressignificações a partir da multimodalidade; desenvolvimento de habilidades cognitivas (Kalantzis; Cope; Pinheiro, 2020). Portanto, a proposição cumpriu seu intento em experienciar processos de designing e dar continuidade ao processo de veiculação dos textos, remixados por elementos multissemióticos.

Na experiência em foco, o hiperautor desenvolveu formas coletivas de pensar e agir sobre o texto, ao selecionar imagem representativa para explicitar impressões situadas no tempo pandêmico e contextualizá-la a fatos que marcaram o cotidiano, seus desafios e superações ao lidarem com as TD, conforme página do flipbook, apresentado na figura 3:

**Figura 4** – Página em que consta fragmento textual do flipbook





**Fonte:** Disponível em <https://heyzine.com/flip-ook/e509458c3b.html#page/44>. Acesso: 10 out. 2024.

No percurso, destacamos a ampliação do letramento digital, tanto pela novidade do flipbook que era até então desconhecido pelo grupo e pela docente, quanto à sua materialidade e aos elementos que o constitui: imagens, títulos, organização das ideias etc. Não obstante, embora reconheçam a potência das TD para práticas languageiras, enfrentamos mais desafios no processo, principalmente a dificuldade de conectividade à internet na escola, que impossibilitou, com recorrência, a produção online.

Apontamos também algumas inquietações das Rodas de Conversa sobre saberes implicados à atividade: quais características são inerentes aos gêneros discursivos produzidos? quais estratégias usar no processo de produção textual? como, ao selecionar ilustrações para o interior do livro e para a capa, combinar elementos multissemióticos? de que maneira contextualizar elementos da cultura visual às temáticas inerentes à pandemia conjugando de forma coerente texto escrito e imagem? quais interfaces tecnológicas seriam acessíveis para o grupo, visto que a maioria teria dificuldade com conectividade em casa e na escola?

Sobre pensar estratégias que garantam formas de comunicação e de inserção das TD por políticas públicas, destacamos que o trabalho com os suportes digitais que mediavam as ações didáticas ficava a cargo da própria docente em promovê-las, na solitude, ações pelas TD. Dessa forma, as ações constituem-se atos pedagógicos transgressores, porque ocorreram (e ocorrem geralmente) por “brechas” desarticuladas de um planejamento em rede, o que inviabilizou algumas ações programadas na SD, tornando o processo desafiador. Essa busca é resposta disruptiva às concepções, historicamente instituídas, pautadas nos “letramentos dominantes” (Street, 2014). Não obstante, ressaltamos que o percurso criativo e a coragem que permeia as práticas transgressoras (Hooks, 2017) foram ofuscando os entraves.

Durante a atividade, novos significados para as narrativas foram criados. O redesigning textual oportunizou a criação do produto da construção, dando dinamicidade à proposta. Entendemos que o processo de recriação textual da narrativa escrita ao flipbook tornou-se uma atividade transformadora de sentido, que gerou múltiplas aprendizagens para os estudantes, tornando-os designers dos significados. Em diálogo com os autores que compõem o arcabouço teórico deste estudo, ao nos engajarmos nas práticas de design, para criar novos designs, foi preciso pensar formas de elaborar, remixar, projetar sentidos a partir das linguagens já existentes, na busca de compreender as dimensões de significação dos modos semióticos ali empregados. Portanto, as práticas que conceberam as narrativas hipertextuais – flipbook -





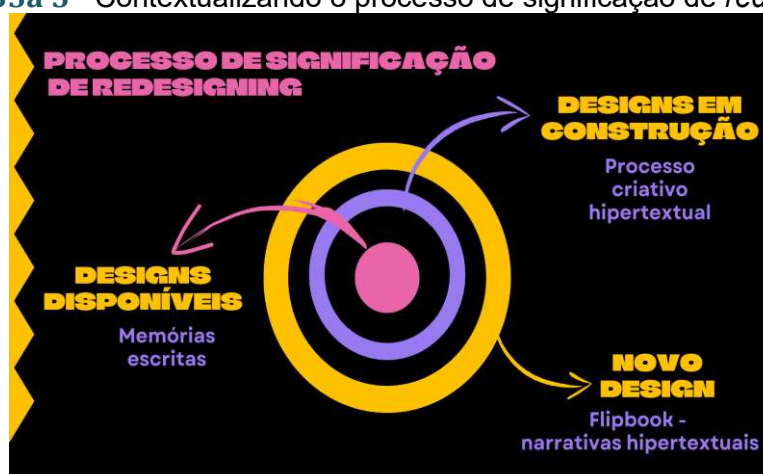
estiveram em consonância com a percepção de design como um processo criativo e dinâmico, que não finda em si.

Ainda nesse diálogo, Dias e Anecleto (2021) apresentam que “[...] as experiências com as práticas multiletradas concebem a (re)construção dos significados como um ato contínuo. Por isso, não ocorrem simplesmente uma reprodução de narrativas, mas, a partir dos processos de redesigned, esses textos ganham novos significados” (Dias; Anecleto, 2021, p. 172).

Fazendo uma analogia, os estudantes, a partir dos designs disponíveis – as memórias – dinamizaram agregando elementos, incorporando a multimodalidade, construindo designs, experienciando, assim, o processo de hiperautoria. No processo de designing, ao usarmos recursos de construção de significados com os designs disponíveis, engajamo-nos em atos de criação de designs. No entanto, ao colocar os designs disponíveis para uso, os hiperautores, não apenas replicam aqueles encontrados, mas criam um novo, sendo ele uma expressão de sua voz, conforme materializado, por exemplo, na capa do flipbook em que constam imagens com vírus representando a pandemia; telas de dispositivos; livros impressos em referência ao livro de Carolina, a cultura analógica e a origem das narrativas escritas; e mãos em referência à criação e a experiência tátil etc. Nesse contexto, o processo foi se rearticulando a partir da combinação de recursos. No ato de designing, o processo criativo perpassou por pesquisa, leitura, interpretação, seleção de recursos de edição etc.

À guisa dessas considerações, constatamos que nesse ato de design em construção (designing), seu exercício não se limitou à reprodução dos designs disponíveis, pois significados emergiram dos textos baseados em vivências pessoais e interesses para então transformar em (re)designer dos recursos que receberam. Esse ato de interação dinâmico do processo de redesigning é constituído de elementos que compõem a aplicação da prática, delineado abaixo:

**Figur33a 5** - Contextualizando o processo de significação de *redesigning*





**Fonte:** Esquema feito com base nos estudos de Kalantzis, Cope e Pinheiro (20203333, p. 173)

O novo design – o flipbook (redesigned) - foi, ao mesmo tempo, o resultado do processo de construção de sentidos com base no que já existia, e novo design disponível, a partir do qual serão potencialmente produzidos novos sentidos, e ao resultado das construções interativas refletem marcas pessoais ao ser compartilhado como legado. Após organizado o flipbook, o material foi publicado nas redes sociais da escola locus. Porém, essa publicação, resultado de práticas sociais de linguagem, não teria sentido se não compartilhado na ambiência escolar, fosse ele baixado em PDF para facilitar o acesso ou mesmo digital para que as histórias remixadas “fossem devolvidas ao mundo”. Para isso, demandou estratégias. A divulgação ocorreu inicialmente nos grupos de mensagem que se constituíam turmas virtuais do 6º ao 9º ano por aplicativo de WhatsApp, no qual “coabitam” familiares dos discentes para informes. Na sequência, projetamos outro compartilhamento, no intuito de um “lançamento” em um evento solene programado para conclusão do Ensino Fundamental para o fim do ano letivo.

Destacamos que os discentes, imbuídos desses multiletramentos desenvolvidos no espaço de atuação escolar, ao passarem pelo processo de metamorfose de design caracteristicamente ativos e analistas críticos, demonstraram interesse pela aprendizagem que foi construída, o que nos fez depreender que, no exercício de reproduzir os designs disponíveis - as narrativas, ressignificando-se pelo processo de redesigned para a modalidade hipertextual, foram mobilizadas linguagens múltiplas, que incidem nos letramentos digitais e foram materializados na culminância dessa trajetória – o flipbook.

Ainda sobre novas experiências mobilizadas, ressaltamos a visita de alguns dos hiperautores para divulgação nas demais turmas da escola, como vivência de intercâmbio entre eles. Ao convidá-los à apreciação das produções, oportunizou-se, para além da condição de apreciadores que interagem com o trabalho, acessar múltiplas produções multimodais e referências do mundo da cultura digital com diferentes interfaces.

## Conclusão

Este estudo teve como objeto de reflexão a prática de redesigner de narrativas, transformadas em narrativas hipertextuais, com ênfase nas práticas de hiperautoria. O trabalho visibilizou narrativas que resguardam percepções do tempo pandêmico, constituindo-se um produto sociocultural. Transcendendo a produção com as narrativas, destacamos a contribuição para a formação do hiperautor numa dimensão crítica, estimulando-os a



experienciar práticas que superaram habilidades técnicas, tecendo saberes/fazeres implicados nas configurações ciberculturais. A reflexão também traz à cena vivências que contribuem para instigar concepções que problematizam a pedagogia pautada na estrutura da língua e propõe ampliar práticas a partir da Pedagogia dos Multiletramentos (GNL, 1996) na relação dialógica com os gêneros discursivos.

Embasadas em base teóricas dos multiletramentos e na busca por responder à questão deste estudo, foi possível depreender que práticas interativas de diferentes linguagens que demandam condições de produzir sentidos pela convergência da multiplicidade de linguagens, contribuíram para a significação de práticas de hiperautoria.

Destacamos que ao criar formas de (re)criar, remixar, interagir com a linguagem multissemiótica/hipermediática, a atuação de muitos discentes e da docente foi de muita aprendizagem tanto em relação ao redesigned das narrativas escritas remixadas em flipbook, quanto ao lidar com diversas interfaces digitais, mobilizando habilidades existentes e despertando outras. Os artefatos culturais, como o flipbook, foram relevantes para a partilha de narrativas hipertextuais por se constituírem em um sistema de representação e difusão cultural, por competências dos partícipes, cujo perfil “dialoga com uma infinidade de links, designs, linguagens que exigem outras habilidades leitoras, que podem ser ampliadas no espaço escolar” (Silva; Santana; Anacleto, 2019, p. 28), retroalimentando suas experiências do cotidiano.

O itinerário fluiu entre o aprofundamento da discussão acerca dos elementos que permeiam os gêneros discursivos da SD; entre a partilha com a comunidade escolar; entre as práticas de leitura e (re)escrita; seleção e curadoria de um arcabouço de elementos multimodais associados às narrativas hipertextuais e por uma imersão no processo de redesigned, que parte do design disponível, perpassa pelo design em construção e produz novos conhecimentos. Concomitantemente, buscamos ampliar letramentos digitais com vistas a um perfil de leitor crítico, ampliando habilidades que fazem parte da vida dos partícipes quando

## REFERÊNCIAS

ANECLETO, Úrsula Cunha; MIRANDA, Josimara Divino Oliveira. Multiletramentos e práticas de leitura, escrita e oralidade no ensino de LP na Educação Básica. **Pontos de Interrogação**, Alagoinhas, v. 6, n. 2, p. 67-80, 2016.

ANECLETO, Úrsula Cunha. Cultura Digital e hiperautor: experiência com podcasts no PLE do Ensino Superior. **Debates em Educação**, Maceió, v. 13, n. 31, p. 1066–1090, 2021.



BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília-DF, 2017.

DIAS, Geisa Araújo. **(Multi)letramentos críticos e práticas de redesigning em podcasts: vozes de hiperleitores em narrativas hipertextuais**. Orientadora: Úrsula Cunha Anecleto. 2021. 218 f. Dissertação - Curso de Mestrado Profissional em Educação e Diversidade, Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Conceição do Coité, 2021.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michele; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: ROJO, Roxane; CORDEIRO, Glaís Sales (Trad. e Org.) **Gêneros orais e escritos na escola**. Mercado de Letras: Campinas-SP, 2004.

HOOK, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Editora Martins Fontes. 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

KALANTZIS, Mary; COPE, Bill; PINHEIRO, Petrilson. **Letramentos**. Campinas-SP: Editora Unicamp, 2020.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In ROJO, Roxane Helena Rodrigues; MOURA, Eduardo (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.