



ZUMBI DE PALMARES EM NARRATIVAS TRANSMÍDIA: UM NOVO ETHOS PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA

Dalila Maria Silva de Macêdo – dalilamariabm@ufpi.edu.br

Universidade Federal do Piauí, UFPI, Teresina, Piauí, Brasil; <https://orcid.org/0000-0002-5183-2187>

Naziozênio Antonio Lacerda – zenolacerda@gmail.com

Universidade Federal do Piauí, UFPI, Teresina, Piauí, Brasil; <http://orcid.org/0000-0001-5910-0725>

RESUMO: Este artigo tem o objetivo de analisar como as narrativas transmídia acerca do personagem Zumbi de Palmares contribuem para um novo *ethos* no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa. A pesquisa fundamenta-se na teoria dos novos letramentos, para investigação de um novo *ethos*, com base em Alves e Cruz (2021), Lankshear e Knobel (2007) e Takaki e Santana (2014); e nos estudos sobre narrativas transmídia realizados por Figueiredo (2016), Jenkins (2009), e Torre Aranda e Freire (2020), dentre outros autores. Na metodologia, adota-se uma abordagem qualitativa, juntamente com as pesquisas descritiva, documental e aplicada. Para análise, utiliza-se um *corpus* formado pela cantiga de capoeira “Homenagem a Zumbi de Palmares”, pelo vídeo intitulado “Dia Nacional da Consciência Negra”, pela história em quadrinhos “Edição Comemorativa dos 300 anos de Zumbi de Palmares” e pelo quiz “Zumbi de Palmares”. Os resultados mostram que as narrativas de cada mídia digital tratam como tema principal a vida do personagem Zumbi, carregadas de informações detalhadas com significados abrangentes, além de influenciar o comportamento crítico, colaborativo e participativos tanto dos produtores das narrativas como dos professores e alunos que podem utilizar essas narrativas para o ensino em sala de aula. As narrativas carregam um aspecto expansionista, pois, ao mesmo tempo que possuem uma temática em comum, buscam preencher lacunas de outras narrativas. Conclui-se que as narrativas transmídia sobre Zumbi de Palmares contribuem para a transformação de um novo *ethos* e de uma nova mentalidade no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa no contexto da educação básica.

PALAVRAS-CHAVE: Novo *ethos*; narrativas transmídia; Zumbi de Palmares.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em um espaço e tempo com acesso a diversos tipos de informação através da evolução e do avanço do digital na sociedade. Os meios tradicionais de comunicação, como o impresso/verbal estão sendo atualizados e evoluídos para se encaixar às novas necessidades comunicativas. É nesse sentido que “o cidadão do senso comum faz uso de tecnologias avançadas quase diariamente” (Takaki; Santana, 2014, p.61). Em contrapartida, quando não estamos atualizados com os diversos meios midiáticos usados em nossa sociedade nos encontramos em posição obsoleta, pois, as necessidades do contexto atual exigem uma apropriação da cultura digital.

Diante disso, precisamos transformar nossa prática comunicativa mais habilidosa de maneira que responda às competências exigidas para o uso e compartilhamento dos dispositivos e plataformas digitais, seja para produzir conteúdo, seja para interagir entre si ou para contar alguma história. É nesse sentido,

que trazemos neste trabalho as noções de transmídia como meio de narrar histórias, acontecimentos e promover conhecimentos, de maneira que tenha utilidade no processo de formação e ensino de Língua Portuguesa pelo professor e no processo de aprendizagem pelo aluno.

As narrativas transmídia se conectam ao uso de diferentes plataformas e meios midiáticos ou de comunicação para “[...] contar suas próprias versões das histórias, isto é, das histórias que o rodeiam (as próprias e as alheias), das histórias que inspiram seus sonhos, que os fazem pertencer a uma cultura local que também dialoga com outras culturas [...]” (Torre Aranda; Freire, 2020, p. 1533). O uso desses elementos digitais alcança diversos públicos para o acesso, compreensão e reflexão dos fatos narrados, servindo como instrumento para disseminação e compartilhamento de informações.

É nessa perspectiva, que escolhemos discutir como o personagem Zumbi de Palmares é descrito e narrado em quatro plataformas midiáticas diferentes: letra de música de capoeira, em uma história em quadrinhos, em um vídeo e em um quiz interativo. Essa escolha se deu pelo *corpus* se materializar em gêneros dinâmicos, acessíveis e gratuitos, os quais podem ser atrativos para o aluno em sala de aula. Notaremos quais aspectos da história são narrados e como sua junção forma uma totalidade significativa para a compreensão desse personagem tanto no contexto em que tomou destaque quanto nos dias atuais.

Para realizar esta análise, este artigo apresenta definições acerca da narrativa transmídia, embasadas principalmente em Henry Jenkins (2009) com a noção de *cultura de convergência* e como essas construções se caracterizam como letramentos digitais e críticos e, conseqüentemente, como novos letramentos, além de refletir e promover a narrativa transmídia como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa em sala de aula. É importante ressaltar que não é um trabalho prático, de observação ou de aplicação metodológica de Língua Portuguesa, mas uma possibilidade de incentivo e proposta para a prática docente a fim de facilitar o processo de formação de um indivíduo participativo, colaborativo e crítico na sociedade.

Esta pesquisa fundamenta-se na teoria dos novos letramentos com base em Alves e Cruz (2011), Lankshear e Knobel (2007) e Takaki e Santana (2014); e nos estudos sobre narrativas transmídia realizados por Figueiredo (2016), Jenkins (2009), e Torre Aranda e Freire (2020), dentre outros autores.

Diante disso, a metodologia da pesquisa se caracteriza como uma abordagem qualitativa, uma vez que descreve e analisa indutivamente as narrativas transmídia, sem o uso de técnicas estatísticas. No que se refere aos objetivos da pesquisa, a investigação enquadra-se como descritiva. Quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa documental, pois analisa quatro narrativas transmídia com um tema em comum e que ainda não receberam o tratamento analítico. E em relação à natureza, a pesquisa é aplicada por voltar-se para uma finalidade específica, que é o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa.

Por fim, o presente trabalho está organizado em etapas: uma breve discussão teórica acerca dos novos letramentos e do espaço híbrido, seguida de uma explanação acerca das narrativas transmídia como ferramenta para o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa. Após a explanação teórica, realizamos a análise dos *corpus*, relacionando e apresentando os fatos ocorridos no contexto social aos quais se referem e à nossa realidade atual. Concluimos o artigo com os resultados e contribuições, seguidos das considerações finais.

2 NOVOS LETRAMENTOS E O ESPAÇO HÍBRIDO

Os novos letramentos é uma corrente teórica que surgiu com os estudos de Lankshear e Knobel (2007) a partir do avanço das novas tecnologias e das novas formas de comunicação, denominadas de TDIC. Os autores previam a necessidade de novas formas de pensar e de agir (novo *ethos* e nova mentalidade) perante as informações que se desenvolviam e se disseminaram com essas tecnologias.

Com base nisso, Araújo (2023) notou que o crescimento das TDIC influenciou os comportamentos dos sujeitos quanto à forma de produzir e de consumir informações, tendo em vista que a evolução digital exige conhecimentos e habilidades multimodais para um uso efetivo. Para além dessas exigências, esse crescimento exige que o sujeito, nesse novo contexto, possa receber e avaliar as informações de maneira crítica, questionando ou acrescentando.

Os novos letramentos estão inseridos em um contexto em que a sociedade passa de uma fase industrial para pós-industrial, exigindo novos conhecimentos e novas visões de mundo diante da multiplicidade de tecnologias digitais da atualidade. Assim, percebemos com Duboc (2011, p. 10) que com a transformação social “de um saber científico, uno e hegemônico [...] passamos a legitimar saberes heterogêneos, subjetivos e múltiplos”.

Essas mudanças apontadas pela autora na citação do parágrafo anterior contribuem para o surgimento de uma nova cultura. Lima, Mercado e Versuti (2017) apontam para a existência de uma nova cultura influenciada pelo avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), as quais influenciam novas formas de se comunicar através de diferentes tipos de linguagens em variadas plataformas, sejam ou não digitais.

O novo *ethos* e a nova mentalidade determinados por Lankshear e Knobel (2007) refletem novas maneiras de distribuir e compartilhar significados agindo com um novo pensamento e uma nova ética que reflita comportamentos críticos, participativos e colaborativos na compreensão e construção de conhecimentos significativos. Essas novas ações dos sujeitos, características do novo *ethos*, proporciona certa transformação das informações em conhecimentos, de maneira que o sujeito que as recebe tem a capacidade e a disposição de questioná-las ou até mesmo modificá-las.

É nesse sentido que destacamos a noção de ciberespaço: um local aberto, ilimitado para o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, em que se desenvolvem os novos letramentos. Segundo Lévy (2003), o ciberespaço é um novo ambiente que surgiu na relação e conexão dos computadores, incluindo a relação entre multimídias interativas, *videogames*, simulações, hipertextos, entre outros recursos digitais.

No entanto, admitimos que a noção de ciberespaço evoluiu e hoje vivemos um hibridismo de espaços, com a vida *OnLIFE* (e não mais *on line* ou *of line*), conforme argumenta Floridi (2015). Nessa nova visão sobre o espaço híbrido, Haraway (2000, p. 40) defende o surgimento da figura do ciborgue como representativa dos hibridismos contemporâneos: “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”.

Essas ideias de Floridi (2015) e de Haraway (2000) afetam a relação homem-máquina, passando de uma dicotomia a uma junção, mediante a criação do ciborgue como um ser que atua nos espaços híbridos. É nessa nova forma de comunicar e nesse novo agir criticamente que surgem as narrativas transmídia, capazes de utilizar diferentes meios digitais e tecnológicos para narrar histórias, descrever personagens e construir informações de forma crítica, participativa e colaborativa.

3 NARRATIVAS TRANSMÍDIA COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM

Pensar em narrativas transmídia de maneira direta, observando sua própria nomenclatura, nos faz compreendê-la como múltiplos meios de comunicação pelos quais a história pode ser contada. Para subsidiar essa concepção geral, podemos expor a compreensão de autores que discutem esse tema. Giovagnoli (2011), por exemplo, apresenta esse conceito como a promoção de múltiplas mídias, no nosso caso a cantiga de capoeira, o vídeo, a história em quadrinhos e o quiz, para explorar histórias com a mesma temática (a história e a vida de Zumbi de Palmares), mas apresentando diferentes perspectivas delas.

Ainda a respeito de narrativas transmídia, há autores que apresentam o seguinte conceito, como é o caso Lima, Mercado e Versuti (2017), os quais consideram que as narrativas transmídia utilizam estratégias para alcançar o público que exige diferentes visões para compreender e estabelecer sua opinião acerca de determinado fato. Esse conceito nos leva a entender os objetivos das narrativas transmídia, ultrapassando apenas a exposição de alguma história e focando na participação e interação do sujeito receptor, o qual pode explorar e até mesmo produzir sob determinada história.

Em acordo com a ideia discutida acima, Figueiredo (2016) considera que a narrativa transmídia atribui o uso de diferentes plataformas digitais para contar uma determinada história, a seu jeito, de maneira que cada uma contribua de uma forma para a constituição e compreensão dessa narrativa. A autora enfatiza que:

[...] uma vez que um único texto não conseguiria abranger todo o conteúdo da narrativa, um texto central oferece vários pontos de acesso ao enredo, pontos esses que são explorados em outras mídias tais como jogos digitais, histórias em quadrinhos, sites, vídeos online, blogs, redes sociais etc. (Figueiredo, 2016, p. 46)

Lima, Mercado e Versuti (2017) afirmam que as narrativas transmídia tanto podem ser um projeto em que há divisão, em partes, de uma determinada história para ser reportada em diferentes meios de comunicação, como podem partir de uma história inicial, as quais são capazes de receber acréscimos e expandir sua narrativa, seja pelos autores ou leitores. Além disso, os autores compreendem algumas características que fazem parte das narrativas transmídia: a extensão de uma narrativa para outra mídia, construção de novas histórias e personagens, coautoria, entre outros.

Segundo os autores supracitados, para que uma narrativa seja expandida a outras mídias diferentes daquela na qual primeiramente se realiza, necessita-se de um determinado gênero textual ou discursivo e uma intencionalidade comunicativa. É válido enfatizar que tais elementos devem levar em conta o contexto socio-histórico e a realidade atual, principalmente, sob as influências do digital.

Assim sendo, Figueiredo (2016) pondera que as narrativas transmídia podem fornecer exposições e destaques para outros elementos da história contada, como personagens diferentes dos protagonistas, perspectivas diferentes dos fatos ou até mesmo preenchimento de lacunas que podem ficar de uma outra mídia. Assim, diversas “partes” da história trabalhadas nas diferentes mídias resultam em uma compreensão total da narrativa.

Pensando nisso, há diversificadas maneiras de se comunicar através de variadas linguagens em ambientes digitais diferentes, tendo em vista que facilita o processo de troca e interação entre os usuários promovendo um espaço maior para expor ideia e pensamentos de maneira autônoma e crítica. Portanto, a abrangência comunicativa promove atuações autônomas e inovadoras dos sujeitos que fazem parte desse processo.

Além do conceito e função da narrativa transmídia, é importante compreender como essa noção começou a ser estudada. Figueiredo (2016) destaca que tais estudos possuem uma frequência maior com Henry Jenkins, o qual entende que a transmídia promove novas narrativas e que na era das convergências das mídias é quase impossível que não haja a produção de conteúdos em diferentes meios de comunicação para complementar um todo.

Em concordância, Torre Aranda e Freire (2020) afirmam que o conceito de narrativa transmídia foi apresentado por Henry Jenkins em 2003, o qual se desenvolveu ainda mais na sua obra *Cultura de Convergência*. Jenkins (2009) reconheceu que as pessoas se utilizavam de uma mentalidade 2.0 para criar e compartilhar informações para desenvolver suas próprias narrativas acerca de uma determinada história/fato/personagem.

Assim, para Jenkins (2009) a narrativa transmídia é uma nova forma que se desenvolveu pela convergência das mídias, a qual exige um comportamento participativo e colaborativo entre os indivíduos ou uma comunidade para criar novas significações do mundo e, assim, através de cada criação com complementos essenciais, completar a história original.

Assim, compreendemos com Moura e Franco (2023) que essas narrativas partem de movimentos onde o sujeito está posto como participante ativo e crítico no uso das mídias, utilizando-se de estratégias para construir sentidos. Tais ações desses sujeitos influenciam o surgimento de versões das histórias, que não são únicas, mas cabíveis a outras que se desdobram e se complementam entre si para constituir sentidos panorâmicos.

Para além dessas considerações que levam em conta o sujeito como “produtor ativo e colaborativo”, Figueiredo (2016) reconhece a constituição de uma tríade que comporta as narrativas transmídia: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. O primeiro elemento da tríade, a convergência dos meios de comunicação, seria uma espécie de relação de conteúdos dentro de mídias que não se unem, exatamente, para formar um todo, mas que através da interação entre os usuários se complementam para formar o sentido geral para cada indivíduo. A segunda tríade, a cultura participativa, comporta os sujeitos com ações participativas, colaborativas e interacionistas no contato com a transmídia ou nas próprias construções desta. Quanto à inteligência coletiva, expressão criada por Pierre Lévy, é a habilidade que o indivíduo tem de receber as informações de diferentes meios e, a partir disso, naturalmente, uni-las para reconhecer o produto final.

Para além disso, segundo Figueiredo (2016), podemos entender que as narrativas transmídia fornecem alguns tipos de histórias, abordando diversas temáticas como: os personagens, um mundo ficcional, uma verossimilhança ou aspectos mitológicos e icônicos. A história contada acerca de um personagem coloca em foco um indivíduo capaz de causar emoções no leitor. Estes sentimentos são influenciados não só pelas ações do personagem, mas pelo significado que ele tem no contexto social ou cultural do leitor que adere àquela narrativa, se tem relevância social ou se causa certas sensações.

É notório que a cada dia as escolas, em sua composição pedagógica, estão se aproximando cada vez mais dos novos meios de comunicação, já que estes são elementos da realidade social circundante. Por isso, notamos a inserção dos meios digitais como ferramentas comunicativas para facilitar e promover uma prática pedagógica inovadora do professor e para contemplar uma aprendizagem significativa pelos

alunos. Em diálogo com essa compreensão, Lima, Mercado e Versuti (2017, p. 1317) consideram que “se a cultura muda, o sujeito cultural muda e, conseqüentemente, as práticas pedagógicas oferecidas a esses sujeitos devem mudar, justapondo-se a essas novas maneiras de comunicação”.

Nesse intuito, considerando que, de certa maneira, as instâncias sociais estão se adaptando à cultura digital, a educação tem o papel de se envolver cada vez mais com as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) para tornar o ensino mais significativo, eficaz e próximo da realidade e necessidade do aluno em situação de aprendizagem. Souza (2001), acrescentam à essa ideia, a importância do professor em assumir uma postura dinâmica e distante de um domínio de conhecimento único, apresentando mediações que promovam interações de saberes entre os usuários.

Diante disso, Lima, Mercado e Versuti (2017) refletem a importância das narrativas transmídia nas relações e interações entre os alunos, além da sua participação ativa e colaborativa na construção ou adaptações nas histórias sob seu olhar e crítico dentro do seu contexto social real. Tais práticas, desenvolvidas a partir da transmídia, transformam de início o aluno, para que ele realize ações na sociedade em que vive de maneira mais crítica, sob um novo olhar e uma nova mentalidade, contribuindo efetivamente para o desenvolvimento do indivíduo social.

A prática de construção de transmídia vai promover também uma manipulação esperada do sujeito sobre as TDIC, e não o contrário. Haverá um uso e elaboração de conhecimentos úteis e significativos, com base no contexto real, para o progresso do indivíduo de qualquer grupo, ou para o aluno, na perspectiva educacional, e até mesmo de um uso e domínio eficaz do professor.

Moura e Franco (2023) refletem acerca dessa alternativa de incluir no processo educacional a elaboração de histórias pelos alunos e professores mediante o fazer transmidiático. Essa possibilidade pode ser refletida, inicialmente, no processo formativo do docente, em que o professor em formação precisa se apropriar e se incluir em um espaço híbrido para agir de maneira mais interativa com a realidade do aluno.

À vista disso, pensamos a importância da narrativa transmídia no ensino em sala de aula, de diversas disciplinas, tendo em vista o objetivo inicial de incluir o professor na cultura digital. Entretanto, é preciso que ele tenha habilidade para utilizar essa expansão com o digital relacionando as narrativas trabalhadas com outros contextos, outros ambientes, lugares e épocas, já que nenhum texto produzido é totalmente autônomo, sempre há um contexto sob influência histórica e cultural.

Ademais, reconheçamos também o papel do aluno na elaboração dessas narrativas transmídia. Ao colocar o aluno em uma posição participativa e colaborativa na construção de uma narrativa, garantimos também a oportunidade do indivíduo, em formação social, pensar, pesquisar, acrescentar e expandir, sob o seu olhar crítico, uma história que fez ou faz parte do seu contexto de vida, contribuindo

para uma formação geral da história. Entendemos que é uma mediação para um sujeito mais ativo socialmente, instruído a questionar o senso comum para formar suas opiniões.

É necessário reportar que, apesar de destacarmos as consequências mais reais, às quais os sujeitos estarão submetidos, o processo de construção de história em diferentes modalidades midiáticas inclui também, segundo Moura e Franco (2023), a capacidade que os sujeitos podem ter em relacionar o real com a imaginação para auxiliar na desenvoltura e na expansão das histórias para além do que é dito em apenas um recurso. Assim sendo, o sujeito pode expandir, reconstruir e até construir narrativas com base em uma história original, sempre acrescentando informações relevantes que aprimorem determinado fato. Com base nisso, Moura e Franco (2023) afirmam:

Nessa perspectiva, os sujeitos passam a mobilizar diversos aspectos cognitivos para sua efetivação, desenvolvendo e assimilando múltiplas interpretações das histórias, criando novas histórias a partir de seus pontos de vista, investigando a biografia de seus personagens favoritos e descobrindo informações que não foram esclarecidas totalmente em todos os produtos. São, sobretudo, novas e próprias maneiras de produção de conteúdo em/com as mídias, de produção de texto, que advém das práticas sociais sob múltiplas linguagens (Moura; Franco, 2023, p. 333).

Essas reflexões nos fazem perceber que a narrativa transmídia ganha importância no processo formativo do professor, enquanto mediador e facilitador do conhecimento, e do aluno, ao passo que rompe os comportamentos tradicionais de um ser passivo perante os fatos sociais. Além do mais, essa prática de construir narrativas em diferentes mídias gera a otimização das aprendizagens e a representação de mundo, não impõe limites, mas abrangendo ainda mais novas possibilidades.

4 O RETRATO DE ZUMBI DE PALMARES EM NARRATIVAS TRANSMÍDIA

Para discussão sobre Zumbi de Palmeiras em narrativas transmídia, selecionamos e analisamos quatro recursos midiáticos em que há construções de narrativas acerca desse personagem marcante na sociedade brasileira. Esse procedimento está embasado em Torre Aranda e Freire (2020), pois estas autoras afirmam que as narrativas transmídia se encaixam no uso de diferentes meios midiáticos.

Inicialmente, apresentamos as quatro narrativas transmídia selecionadas e discorremos sobre as informações trazidas em cada uma para, ao mesmo tempo, reconhecendo as frases de impactos que interligam e complementam umas às outras para formar um texto coerente e significativo. Por conseguinte, refletimos como essa percepção de interligação entre as narrativas pode influenciar outros tipos de histórias para serem trabalhadas em sala de aula.

Enfatizamos que a análise realizada neste trabalho não é uma proposta metodológica que já foi ou que deverá ser utilizada em sala de aula pelo professor, mas é uma maneira de reconhecer a existência

das narrativas transmídia, seus benefícios para o desenvolvimento crítico e ativo dos indivíduos e sua importância na formação social e cultural do sujeito. Dito isso, iniciamos com a primeira observação de narrativa através da cantiga de capoeira “Homenagem a Zumbi de Palmares” de Boa Voz (Cantiga 1), praticante de capoeira¹. É válido ressaltar que tal cantiga pode ser encontrada em diversas plataformas, como *Spotify* e *Youtube*.

Cantiga 1- Homenagem a Zumbi de Palmares

Angola terra dos meus ancestrais, Angola
Angola êêê terra dos meus ancestrais, Angola
De onde veio a capoeira, Angola
Do toque do berimbau, Angola
E vivia no Quilombo
O valente rei Zumbi
Guerreiro de muitas lutas
Por seu povo sofredor
Foi general de batalha
Sem patente militar
Inteligência e coragem
Não lhe podiam faltar
Ele nasceu no Quilombo
Porém foi aprisionado
Criado por Padre Antônio
Francisco foi batizado
Aprendeu língua de branco
Mas não se subordinou
Dentro dele era mais forte
O seu "eu" de lutador
Fugindo para Palmares
Ganga Zumba o recebeu
O Quilombo estava em festa
Viva Zumbi Ganga o rei
Foi quando tudo mudou
Até vir a traição
Mataram Zumbi guerreiro
Sem nenhuma compaixão
Seu nome será lembrado
Para sempre na história
Força de espírito presente
Não nos saia da memória
Iê, viva meu Deus
Iê, viva Zumbi.
Iê, viva meu Mestre.
Iê, a capoeira.
Iê, viva Deus do céu.
Iê, salve a Bahia.

Fonte: Boa Voz (2012)

¹ Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/0l8Pr1xTLL0k5WdcBuA3Hb?si=fcaf81a117804a52&nd=1&dlsi=94ba35e15af94a85>

Ao mesmo tempo que discorremos acerca das narrativas encontradas na cantiga, compreendemos o personagem Zumbi de Palmares e sua história marcada temporalmente na sociedade, que corresponde ao período da escravização no Brasil. A cantiga inicia-se com uma aclamação ao país Angola, conhecido, historicamente, como o local de onde os negros eram traficados para serem levados à escravização. Por conta disso, as cidades de Angola são bastante representadas nas cantigas de capoeira, considerando que as heranças culturais, como a própria capoeira, derivaram da África.

Logo após, o cantador narra acerca de Zumbi, um negro que fora escravizado e depois passou a viver em um quilombo, local onde os negros se abrigavam após fugir das senzalas. Ele aponta características de Zumbi como um sujeito guerreiro, valente, estratégico e corajoso, associando-as a suas ações de defesa e proteção pelo seu povo que passava por situações desumanas, típicas da escravização da época.

Nos versos seguintes, o enunciador da cantiga retoma um tempo passado, a época do nascimento de Zumbi. Ele cita que o personagem nasceu em um quilombo, mas logo foi capturado e acabou sendo criado por um padre chamado Antônio, que o batizou como Francisco. Há uma explanação interessante que interfere em uma das suas características, a de que ele teve contato com a cultura do branco – a língua, comportamentos –, porém não se limitou e nem deixou isso tomar sua essência.

Diante desse reconhecimento pessoal da sua cultura, ele decide fugir para o quilombo de Palmares onde foi recebido por outro personagem, o Ganga Zumba (o líder do quilombo de Palmares da época), que é exposto de maneira secundária. Ao chegar, Zumbi é aclamado também como líder pelos seus feitos. Nos últimos versos, a cantiga dá um salto temporal e expõe que Zumbi foi morto por uma traição, sem piedade, mas afirma que seu legado e sua influência permaneceriam para sempre.

A narrativa explicada no parágrafo anterior é construída de maneira bem elaborada através dos elementos históricos sobre o personagem Zumbi, além de que o fato de estar disponível em diferentes plataformas digitais torna-se uma acessibilidade maior aos sujeitos que leem ou escutam a cantiga, podendo interferir de diferentes maneiras. Assim, com base em Lankshear e Knobel (2007) notamos um novo *ethos*, um novo agir para tratar da vida de Zumbi, resumindo em breves versos informações históricas que influenciam os comportamentos do personagem discutido nas lutas pela liberdade e proteção. Não há apenas uma descrição sem intenções aprofundadas, mas destaques para as estratégias em influenciar a compreensão do sucesso de Zumbi nas conquistas, por conta da sua formação política e militar.

A segunda narrativa escolhida encontra-se em uma outra mídia digital e possui o formato de vídeo com uma composição multimodal (verbal, som, imagem, cores) que a complementa e a expande em comparação à cantiga analisada neste artigo (Cantiga 1). O vídeo é nomeado “Zumbi dos Palmares-Dia

Nacional da Consciência Negra”, possui 5:24 minutos de duração e pode ser acessado em <https://www.youtube.com/watch?v=AtWUKCsQHqQ> (Mundo de Kaduzinho, 2021). Há uma apresentação complementar da história, o que caracteriza a colaboração e a participação do sujeito que produziu tal narrativa. Isso referencia a ideia do acréscimo de novos conhecimentos com mais detalhes e associação à data comemorativa que reflete acerca de um período perverso, repleto de violência e sofrimentos dos negros que buscavam sua liberdade (Alves; Cruz, 2021).

O vídeo se refere à vida de Zumbi de Palmares e começa com a apresentação do dia da Consciência Negra, a qual é comemorada no dia 20 de novembro, data referente à morte de Zumbi. Logo após essa introdução, o vídeo retorna, assim como a cantiga faz, ao dia do nascimento, dessa vez com datas especificadas, no ano de 1655, em uma das aldeias do Quilombo de Palmares. Ainda há uma expansão de informações quando o topônimo do quilombo é explicado – escolhido por conta da quantidade de palmeiras existentes no local e também pela marcação geográfica. O quilombo ficava na Serra da Barriga, em Alagoas. No vídeo, podemos notar a proporção e a significância do quilombo de Palmares ao observar a quantidade de habitantes, 20 mil negros escravizados, que fugiram dos engenhos de Pernambuco e de outras regiões.

Além disso, há uma retomada da captura de Zumbi pelo Padre Antônio Melo mencionada anteriormente na cantiga agora, com toda a exposição do seu desenvolvimento intelectual, como os estudos de latim e português, estratégias de xadrez, o que pode ter influenciado nas suas habilidades em batalha e na sua inteligência para lidar com o inimigo e vencer diversos conflitos. Figueiredo (2016) argumenta que a narrativa transmídia pode destacar outros elementos da história contada e até mesmo preencher lacunas de outras mídias.

Assim como também explicitado na cantiga, o vídeo mostra a fuga de Zumbi de volta para o quilombo aos seus 15 anos, por volta de 1670 e seu encontro com Ganga Zumba, o líder do quilombo de Palmares e tio de Zumbi. Esse personagem apresentado como secundário é visto sob uma perspectiva mais eufêmica, como um sujeito cansado de tantas guerras e de responsabilidades, justificativas para a assinatura de um tratado de paz entre os escravizados e os brancos que ele realizou. Bem como na cantiga, o vídeo apresenta esse fato como o precursor dos comportamentos mais ativos de Zumbi na defesa dos seus irmãos, razão pela qual teria sido denominado o novo líder, o mais famoso de Palmares.

Toda exposição acerca da sua formação intelectual nos ajuda a entender como Zumbi de Palmares obtinha tanto sucesso nas suas batalhas e como seu nome era associado ao significado de força e espírito presente. Diferente de Ganga Zumba, que não tinha a confiança dos moradores do quilombo, Zumbi era aclamado e respeitado como um líder leal e incansável na sua busca por libertação. Toda a sua habilidade em atacar de surpresa os estabelecimentos canavieiros, e de utilizar armas de fogo e munições

preocupou tanto os senhores de engenho como o próprio governo colonial, oponentes que obviamente pretendiam continuar a colonização e a dominação.

Para finalizar o vídeo, há novas informações acerca do processo de decadência do poder de Palmares e posteriormente sua morte. Essas informações se findam na invasão do quilombo, em 1694, pelas tropas comandadas por Domingos Jorge Velho, outro personagem destacado nessa nova mídia. Ele queria “recuperar” os negros escravizados que viviam no quilombo de Palmares para manter a escravização. Nessa invasão, Zumbi é ferido, mas consegue se salvar. Entretanto, esse fato resultaria mais tarde na sua captura e morte em 20 de novembro de 1695. Essas novas informações surgem, principalmente, pela abrangente possibilidade conferida pelos meios tecnológicos do gênero vídeo. É o uso dessas narrativas através do digital que promove não um comportamento essencialmente novo, mas comportamentos críticos e criativos que funcionam para uma exposição clara da vida e história de Zumbi de Palmares, considerando os tempos modernos.

Para além disso, percebemos que essa narrativa possui diversos elementos, como as imagens, cores, sons que promovem novas informações para a composição da história e preenchimento de lacunas deixadas pela anterior (Figura 1).

Figura 1 – Habitantes do quilombo de Palmares



Fonte: Mundo de Kaduzinho (2021)

Outra narrativa que destacamos neste artigo está presente em uma história em quadrinhos de acesso gratuito, disponível no *site*: https://lemad.fflch.usp.br/sites/lemad.fflch.usp.br/files/hq%20zumbi_0.pdf, que foi criada em homenagem aos 300 anos da morte de Zumbi de Palmares e baseada em pesquisas de historiadores que se dedicaram ao estudo da trajetória desse personagem e das suas influências revolucionárias. Ao mesmo tempo, a narrativa contada busca reconhecer uma verdadeira comemoração de afirmação política e étnica protagonizada pelos oprimidos e discriminados.

Nessa narrativa há, constantemente, uma autenticidade da participação dos negros que assumiram posições ativas no período colonial, momento de domínio quase total dos fugitivos pelo poder e reconhecimento político, econômico e social quando pensamos no tamanho territorial e na proporção de habitantes em Palmares, além de toda habilidade de combate e de acesso a terras férteis e abundância de alimentos. Por conta disso, o autor Clóvis Moura e o ilustrador Álvares Moya (Souza, 1995) substituem o nome “quilombo de Palmares” por “República de Palmares”.

Alves e Cruz (2021) afirmam que o agir ético é voltado para a conexão entre a colaboração, participação e distribuição em uma nova forma de pensar e agir acerca de uma história utilizando as tecnologias. Como consequência disso, a escolha em apresentar uma narrativa sob uma história em quadrinhos, disponível gratuitamente em um *site* digital, é um novo *ethos* facilitador para a compreensão dos alunos através da leitura verbal e não verbal, além de incentivo para a coparticipação dos estudantes na construção dos sentidos e possíveis acréscimos da história, já que ninguém detém todas as informações acerca de Zumbi de Palmares.

Considerando a extensão da narrativa presente nesse recurso de comunicação, apresentamos apenas recortes e analisamos as informações sobre a história de Zumbi, começando pelo recorte do primeiro líder de Palmares (Figura 2).

Figura 2 – Primeiro líder de Palmares



Fonte: Souza (1995)

Preferimos explorar os quadrinhos da Figura 2 para dar ênfase ao personagem bastante citado nas narrativas transmídia que escolhemos neste trabalho, o Ganga-Zumba. Notamos como ele tomou importância nessa história, já que era um ex-escravizado responsável por levar diversos fugitivos para a nova terra fértil, além do que foi ele quem primeiro liderou batalhas contra diversas tropas que tentaram acabar com a República de Palmares e aprisionar novamente os negros. A sua participação teve muita influência no crescimento populacional e na segurança do quilombo.

Durante a leitura, constatamos que os quadrinhos não focalizam sua narrativa no nascimento e criação de Zumbi. Por conta disso, ao decorrer da história ressaltam-se as lutas e as ações do jovem Zumbi de modo menos nuclear do que nas transmídias anteriormente citadas. Por outro lado, há novos nomes que surgem na narrativa e que nos fazem compreender ainda mais certos fatos explicitados em minúcias, como os motivos para a traição que Zumbi sofreu, concentrados nos elementos da inveja e no medo de perder o poder. Aqui observamos a expansão da narrativa para além do que é dito apenas em uma mídia, o que está de acordo com o pensamento de Moura e Franco (2023), como podemos observar na Figura 3.

Figura 3 – Zumbi de Palmares



Fonte: Souza (1995)

Diante de todas as conquistas que Zumbi estava obtendo como evidência de sua persistência e êxito contra as tramas organizadas pelo governo colonial, Ganga-Zumba começou a se desmotivar e decidiu assinar um “acordo” de paz, que na verdade era uma armadilha, proposta pelos brancos, apoiando-se nas orientações do seu irmão Ganga-Zona e em alguns habitantes que não queriam continuar nos combates violentos e fatais. A partir dessa decisão do líder, surgiram diversos efeitos dentro da República (Figura 4):

Figura 4 – Zumbi vira líder de Palmares



Fonte: Souza (1995)

Os quadrinhos da Figura 4 apresentam detalhes da discordância que Zumbi e seus guerreiros experienciaram em virtude da decisão do líder Ganga-Zumba, de modo que logo perceberam a inaplicabilidade do contrato assinado. Dessa maneira, tiraram-no do poder, executaram-no como traidor e covarde e deram continuidade à sua proteção e estratégias de ataque para quando a tropa de Ferrão Castilho avançasse sobre o quilombo. Nota-se que, até agora, apreendemos com mais detalhes acerca da relação entre Ganga-Zumba, Zumbi e a República de Palmares e como foi encerrado esse ciclo.

A partir de agora, assimilamos como Zumbi virou o líder de Palmares e como o governador tentou incansavelmente acabar com esse reinado e com o domínio dos negros que a cada dia estavam mais confiantes e experientes. Essa apresentação singular preenche uma lacuna deixada na cantiga e no vídeo analisados anteriormente e nos faz ter mais elementos para compreender a real significância da história de Zumbi e de sua representação social, trazendo mais informações e destaques, como é o caso da relação entre Zumbi e Ganga Zumba, os vários confrontos até a derrota de Zumbi e as estratégias utilizadas nas batalhas tanto pelos moradores de Palmares como pelas tropas portuguesas, conforme explica Figueiredo (2016).

Após vários anos, a liderança de Zumbi foi se fortificando cada vez mais e ele passou a manter um tipo de troca comercial com os colonos a fim de dominar, além das armas construídas pelos escravizados, também as armas de fogo e munições para promoverem lutas mais justas e eficazes. Essa foi outro esclarecimento na história em quadrinhos, mas também discutida nas outras narrativas, o qual explica as táticas que influenciaram tantos sucessos de Zumbi.

Nesta narrativa, a morte de Zumbi é minuciosamente descrita, através do ataque organizado por Domingos Jorge Velho, um bandeirante famoso por liquidar diversos povos indígenas e africanos. Com a leitura dos quadrinhos, percebemos que a derrota de Zumbi não se deu simplesmente por uma nova comanda de tropas, mas por um esforço ainda maior em aumentar o número de soldados do exército e em criar novas estratégias de ataque fatal com o apoio de artilharia e de “golpes baixos”, como a interrupção do acesso à água e suprimentos para os palmarinos:

Figura 5 – A morte de Zumbi



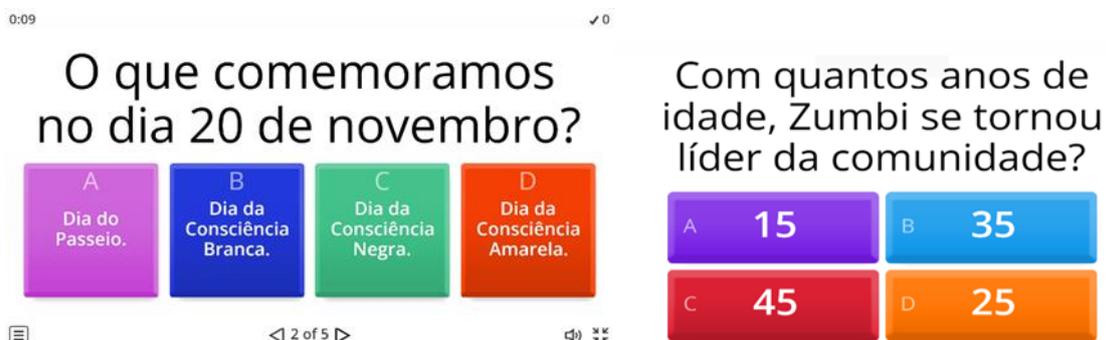
Fonte: Souza (1995)

Comparando este enredo com as outras narrativas explanadas aqui, a história em quadrinhos é, sem dúvidas, a narrativa transmídia mais constituída de detalhes e informações, subsidiada a partir de fontes históricas, as quais viabilizam percepções sensivelmente distintas acerca de Zumbi de Palmares, o

que contribui para questionar e complementar outras narrativas. Além disso, influencia a disseminação oral crítica sobre o tema. Lima, Mercado e Versuti (2017) defendem a importância das narrativas transmídia nas relações e interações com os alunos, mediante a colaboração e participação ativa, o que se enquadra nos novos letramentos. Tais características também explanadas por Alves e Cruz (2021) refletem os comportamentos assumidos pelos produtores das narrativas ao utilizarem uma multiplicidade de elementos verbais e não verbais capazes de acionarem sensações e questionamentos sobre a temática. Além do mais, há o possível desenvolvimento de uma nova mentalidade e de um novo *ethos* pelo aluno e pelo professor através das discussões críticas acerca da história de Zumbi de Palmares, bem como dos questionamentos e reflexões reais acerca da escravização.

Para finalizar a análise das narrativas, selecionamos um recurso digital, também pedagógico, para ser trabalhado de maneira mais dinâmica e interativa em sala de aula com os alunos. Trata-se de um jogo de perguntas e respostas, conhecido como Quiz, da plataforma *Wordwall*. O jogo contempla apenas 5 perguntas sobre a história de Zumbi de Palmares, as quais refletem pontos principais citados nas outras três narrativas analisadas (Figura 6). O jogo está disponível para acesso gratuito em: <https://wordwall.net/resource/7059282/zumbi-dos-palmares>.

Figura 6 – Jogo de perguntas e respostas sobre Zumbi de Palmares



Fonte: Quiz Zumbi de Palmares (2024)

É importante relatar que o jogo é tanto uma maneira de reforçar as narrativas expostas acerca de Zumbi de Palmares como também uma forma de desenvolver a participação do indivíduo que está em processo de aprendizagem e que pode agir criticamente ou até mesmo fazer novas pesquisas e estudos sobre o assunto para responder as perguntas. Além do mais, a *Wordwall* é uma plataforma de acesso gratuito que dá liberdade, seja para o professor ou para o aluno, de ter autonomia e produzir por si só novos questionamentos, alterar as perguntas que já existem, construir respostas mais elaboradas, modificar os elementos audiovisuais, de acordo com sua bagagem de conhecimento sobre a temática.

Dessa forma, há uma possibilidade de incluir na construção dessas narrativas indivíduos mais livres das amarras tradicionais de conhecimento, passando a participar e colaborar na construção de

informações significativas do mundo. Assim, através da *Wordwall*, as narrativas transmídia influenciam diretamente na coautoria, na criação, na reformulação de uma história, proporcionando olhares mais questionadores e reflexivos, relacionando com a realidade social de cada um, contribuindo para um novo *ethos* e uma nova mentalidade (Lankshear; Knobel, 2007). Considerando o jogo como uma plataforma acessível a alterações por qualquer pessoa que faça o cadastro no *site*, há possibilidade do professor levar a ferramenta digital para sala de aula e modificar de acordo com a necessidade da turma e da temática da aula ou o próprio aluno inserir novos questionamentos sobre o assunto levando em conta seu contato com a história e suas percepções críticas sobre ela. Tais ações são caracterizações de um comportamento mais colaborativo e participativo na sala de aula, através da narrativa transmídia presente no jogo.

Portanto, com base na visão de Jenkins (2009), as narrativas transmídia analisadas possuem um caráter de expansão e adaptação na construção de informações de maneira que parecem ser “ganchos” de uma para outra a fim de alcançar um enredo mais significativo no sentido social e cultural da temática. Essa relação entre as narrativas pode ser implementada com outras narrativas que aprimorem os conhecimentos sobre Zumbi de Palmares e, assim, proporciona um compartilhamento de ideias, informações sobre um personagem que representa além do seu tempo, proporcionando discussões acerca dos fatos da atualidade, como é o caso da discriminação e do racismo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os diferentes meios digitais, influenciados pela cultura digital e pelo avanço das TDIC, influenciam diretamente a interação entre os sujeitos, em qualquer contexto social onde estejam inseridos. Por isso, a educação é uma instância principal para adotar tais práticas da cultura digital, principalmente, porque os sujeitos estão sempre consumindo, compartilhando e criando novos conhecimentos a partir dos que já existem e sob a égide das ferramentas digitais.

Tais práticas se caracterizam como ações dos novos letramentos, levando em consideração, os possíveis novos comportamentos que os sujeitos podem ter perante as novas possibilidades de aprendizagem no contexto das TDIC. Diante disso, a proposta exposta neste artigo é uma inovação que se caracteriza dentro dos novos letramentos, já que propõe ao mesmo tempo a autonomia dos indivíduos em construir novos conhecimentos sob uma perspectiva crítica, inovadora e participativa junto a outros.

Concluimos, assim, que as narrativas transmídia sobre Zumbi de Palmares contribuem para a transformação de um novo *ethos* e de uma nova mentalidade no ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa no contexto da educação básica.

A pesquisa relativa a um novo *ethos* presente nas narrativas transmídia acerca do personagem Zumbi de Palmares proporcionou reflexões sobre o período da escravização e da atualidade, bem como

despertou a possibilidade de realização de futuras investigações no tocante ao preconceito e ao racismo, envolvendo temáticas como o letramento racial e a educação antirracista.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

REFERÊNCIAS

ALVES, J. R. V. CRUZ, S. X. O “novo” na escola tipográfica: ética e novos letramentos no ensino de Língua Inglesa em escolas públicas. *Migulim - Revista Eletrônica do Netlli*, Crato, v. 10, n. 2, p. 619-634, 2021. Disponível em: <http://www.periodicos.urca.br/ojs/index.php/MigREN/article/view/3196>. Acesso em: 10 jul. 2024.

ARAÚJO, F. C. V. M. de *Novos letramentos na plataforma Google Classroom: uma análise da perspectiva acadêmica e educacional de professores de Língua Portuguesa*. 2023. 110 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2023.

BOA VOZ. Homenagem a Zumbi de Palmares. 2012, 3:37 minutos. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/0l8Pr1xTLL0k5WdcBuA3Hb?si=fcaf81a117804a52&nd=1&dlsi=94ba35e15af94a85>. Acesso em: 03 jan.2024.

DUBOC, A. P. M. O ‘novo’ nos novos letramentos: implicações para o ensino de línguas estrangeiras. *Revista Contexturas: Ensino Crítico de Língua Inglesa*, v. 18, p. 9-28, 2011. Disponível em: <https://www4.fe.usp.br/wp-content/uploads/duboc-o-novo-nos-novos-letramentos.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2024.

FIGUEIREDO, C. A. P. de. Narrativa transmídia: modos de narrar e tipos de história. *Letras*, Santa Maria, v. 16, n. 53, p. 45-64. 2016.

FLORIDI, L. The Onlife Manifesto: the onlife initiative. In: FLORIDI, L. (ed.). *The Onlife Manifesto*. London: Springer Open, Oxford Internet Institute, University of Oxford, 2015.

GIOVAGNOLI, M *Transmedia storytelling: imagery, shapes e tecniques*. Pittsburgh: ETC PRESS, 2011.

HARAWAY, D. J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, T. T. (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 33-118.

JENKINS, H. *Cultura de convergência*. 2. ed. ampl. e atual. Tradução de Susana Alexandrina. São Paulo: Aleph, 2009.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling the new in new literacies. In: KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. (ed.) *A new literacies sampler*. Nova York: Peter Lang, 2007.

- LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- LIMA, D. de J.; MERCADO, L. P. L.; VERSUTI, A. C. A transmídia e sua potência na prática de leitura e produção textual. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, [S. l.], v. 12, n. esp. 2, p. 1313-1330. 2017.
- MOURA, K. M. de P.; FRANCO, S. R. K. Narrativa transmídia na formação de professores: produções e potencialidades. *Revista Contemporânea de Educação*, [S. l.], v. 18, n. 41, p. 327-345. 2023.
- MUNDO DE KADUZINHO. Zumbi de Palmares - Dia Nacional da Consciência Negra. Vídeo (5:24 min). *Youtube*, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AtWUKCsQHqQ>. Acesso em: 03 jan. 2024.
- QUIZ ZUMBI DE PALMARES. Zumbi de Palmares. *Wordwall*. Disponível em: <https://wordwall.net/resource/7059282/zumbi-dos-palmares>. Acesso em: 20 jan. 2024.
- SOUZA, C. R. de. *Edição comemorativa dos 300 anos de Zumbi de Palmares*. Funarbe. 1995. Disponível em: https://lemad.fflch.usp.br/sites/lemad.fflch.usp.br/files/hq%20zumbi_0.pdf. Acesso em: 03 jan. 2024.
- SOUZA, E. M. P. de. A cibercultura e ensino da Língua Portuguesa. *Revista Comunicação Universitária*, Belém, v. 1, n. 1, p. 16, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/comun/article/view/4363>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- TAKAKI, N. H.; SANTANA, F. B. de. Entendendo os novos letramentos da perspectiva educacional: foco nas práticas sociais diárias. *Revista Diálogos Interdisciplinares – GEPPFIP*, Aquidauana, v. 1, n. 1, p. 52-66, out. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/deaint/article/view/567>. Acesso em: 30 jun. 2024.
- TORRE ARANDA, M. del C. de la; FREIRE, M. M. Narrativas transmídia: entre multiletramentos e letramentos transmídia, o que levar para a aula de línguas? *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, n. 59.2, p. 1531-1554. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tla/a/NpJtT'ZS7Wv'TSNKN4NPXNJTd/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 30 jun. 2024.

Title

Zumbi de Palmares in transmedia narratives: a new ethos for teaching and learning.

Abstract

This article aims to analyze how transmedia narratives about the character Zumbi de Palmares contribute to a new ethos in teaching and learning of Portuguese language. The research is grounded in the theory of new literacies, investigating a new ethos based on Alves and Cruz (2021), Lankshear and Knobel (2007), and Takaki and Santana (2014). It also draws from studies on transmedia narratives conducted by Figueiredo (2016), Jenkins (2009), Torre Aranda, and Freire (2020), among others authors. The methodology adopts a qualitative approach, along with descriptive, documentary, and applied research. For analysis, a corpus is formed by the capoeira song “Homage to Zumbi de Palmares”, the video titled “National Black Consciousness Day”, the comic book “Commemorative Edition of Zumbi de Palmares’ 300 years”, and the quiz “Zumbi de Palmares”. The results reveal that narratives across digital media focus on Zumbi’s life, providing detailed information with broad meanings. These narratives influence critical, collaborative, and participatory behavior among both narrative producers and teachers and students who can use these narratives for classroom instruction. Furthermore, the narratives exhibit an expansionist aspect, simultaneously addressing common themes while filling gaps left by other narratives. In conclusion, transmedia narratives about Zumbi de Palmares contribute to transforming a new ethos and mindset in the Portuguese language teaching and learning within the context of basic education.

Keywords

New ethos; Transmedia narratives; Zumbi de Palmares.

Recebido em: 10/05/2024

Aceito em: 12/07/2024