

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Ana Paula Silveira da Silva

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO
SUPPORTO À PRÁTICA PEDAGÓGICA.**

Cachoeira do Sul, RS

2017

Ana Paula Silveira da Silva

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE À
PRÁTICA PEDAGÓGICA.**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientador: Fabrício Tonetto Londero

Cachoeira do Sul, RS

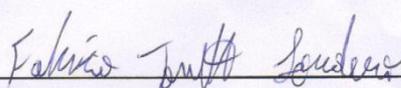
2017

Ana Paula Silveira da Silva

**A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE À
PRÁTICA PEDAGÓGICA.**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Aprovado em 21 de Outubro de 2017:



Fabrício Tonetto Londero, Prof. Me. (UFSM)

(Presidente/Orientador)



Lisandra Manzoni Fontoura, Profª. Dra. (UFSM)



Luis Alvaro Lima da Silva, Prof. Dr. (UFSM)

Cachoeira do Sul, RS

2017

A UTILIZAÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO SUPORTE À PRÁTICA PEDAGÓGICA¹

THE USE OF HISTORIES IN QUADRINHOS AS A SUPPORT FOR PEDAGOGICAL PRACTICE

Ana Paula Silveira da Silva²

Fabício Tonetto Londero³

RESUMO

O presente artigo teve como objetivo analisar a utilização das histórias em quadrinhos no processo de ensino e aprendizagem, com alunos do 5º ano de uma escola do interior de Cachoeira do Sul-RS. Este trabalho abordou a aplicação das histórias em quadrinhos no ambiente escolar, considerando como um recurso no qual as crianças conseguem compreender o significado das histórias a partir da observação de imagens. O aluno deixa de ser passivo para se tornar ativo no processo de aquisição de conhecimento, passando a desenvolver competências e habilidades tais como: pensar, criar, aprender, pesquisar, estimular leitura, propiciar o trabalho coletivo e individual com total autonomia.

DESCRITORES: Histórias em quadrinhos, ensino e aprendizagem, educação.

ABSTRACT

This article had as objective to analyze the use of comics in the process of teaching and learning, with students of the 5th year of a school of interior of Cachoeira do Sul-RS. This study addressed the implementation of comics in the school environment, whereas as a resource in which children are able to understand the meaning of the stories from the observation of images. The student ceases to be passive to become active in the process of acquisition of knowledge, develop skills and abilities such as: think, create, learn, search, encourage reading, provide the collective work and individual with full autonomy.

KEYWORDS: Comic books, Teaching and learning, Education.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

A história em quadrinhos é um gênero da literatura, que contém uma arte de narrativa, em imagem acessível, até mesmo às pessoas que não sabem ler. Sua leitura abrange qualquer tipo de público, tanto crianças, adolescentes e adultos de diferentes níveis socioeconômicos e educacionais.

Infelizmente na comunidade onde os alunos estão inseridos, ainda existem problemas com relação ao gosto pela leitura, e, uma das causas é a dificuldade de acesso, por se tratar de uma zona rural. Dessa forma os gibis se configuram como uma mídia acessível, não só no que se refere à leitura, mas também por ser um material barato que muitas crianças têm em casa.

A linguagem das histórias em quadrinhos possibilita uma nova realidade no contexto da sala de aula, visto que propicia aos alunos uma forma de leitura e produção mais dinâmica e atrativa. De acordo com Jost et al (2012), as histórias em quadrinhos são muito importantes para iniciar o caminho que leva a consolidação do hábito de ler e escrever de forma prazerosa.

Diante disto, o trabalho torna-se cada vez mais necessário e a escola deve propiciar um ambiente que estimule a formação de leitores. Desta forma, acredito que a utilização das histórias em quadrinhos é um meio estimulante de comunicação e entretenimento, fazendo do divertimento uma forma prática e eficiente de aprendizado concreto.

O objetivo deste trabalho foi proporcionar aos alunos a utilização e exploração das histórias em quadrinhos como recurso didático, despertar no aluno, o interesse pela leitura, de forma lúdica, espontânea e prazerosa. Neste sentido, buscou-se utilizar o computador como instrumento no processo ensino aprendizagem, reforçar a aprendizagem dos alunos nas diferentes disciplinas com o uso do computador e promover a inclusão digital;

2. A HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos mais antigas surgiram nos primórdios, basta lembrar que os homens das cavernas comunicavam-se através das pinturas rupestres, contando através de desenhos a saga diária de nossos ancestrais na luta pela sobrevivência.

A primeira história em quadrinhos de que se tem notícias no mundo foi criada pelo artista americano Richard Outcault. A linguagem das HQs, tal qual conhecemos hoje, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos dispostos em balões de texto, foi inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova York com uma tirinha de Outcault, chamada The Yellow Kid, e fez tanto sucesso que acabou sendo disputada por jornais de renome. As histórias em quadrinhos passaram a ser publicadas em páginas dominicais dos jornais e, em seguida, como tirinhas publicadas diariamente, transformando-se assim em um produto de consumo massivo.

Figura 1 - The Yellow Kid, do artista americano Richard Outcault

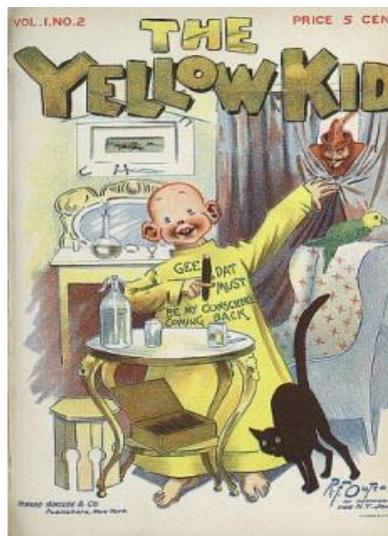


Figura 1 - The Yellow Kid, do artista americano Richard Outcault, inaugurou a publicação dos quadrinhos em jornais.

Fonte:

Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>

Segundo Perez (2012), as comics, como são conhecidas nos países de língua inglesa, surgiram na mesma época do cinematógrafo, mas diferente do que aconteceu com o cinema, que desde sua estreia foi considerado a sétima arte, os quadrinhos não receberam da crítica a devida importância, sendo até mesmo considerados como uma má influência para crianças e adolescentes. Isso aconteceu

em virtude das temáticas abordadas, que fugiam às narrativas convencionais, pois se nem a disposição no papel era convencional, por que a linguagem o seria? Essa inovação provocou grande estranhamento e as impressões iniciais sobre as HQs transportaram a arte sequencial para o submundo das artes, onde permaneceu até a década de 60, quando invadiu o universo acadêmico e ganhou a simpatia de estudantes e professores.

Inicialmente as histórias em quadrinhos eram criadas para humor, mas durante a Segunda Guerra Mundial os quadrinhos passaram a ser fonte de interesses políticos, levando a criação de personagens como os super-heróis, cercados de todos os conceitos ideológicos daquele momento histórico.

Segundo Alves (2001), no Brasil a primeira história em quadrinhos foi publicada na revista *Vida Fluminense*, “As aventuras de Nhô Quim, tendo como autor Angelo Agostini. Em seu enredo contava a história de um homem simples do interior brasileiro. Nos quadrinhos do cartunista não continham balões e nem onomatopeias, que são elementos característicos dos quadrinhos atuais. No ano de 1905 a revista *Tico-Tico* foi lançada voltada para o público infantil. Em seu conteúdo eram publicado temas folclóricos e geográficos. Na nossa atualidade, o autor da famosa “Turma da Mônica”, ainda faz o maior sucesso nas mais variadas gerações.

Em 1944, O instituto Nacional de Educação e Pesquisa (Inep), expôs um estudo de forma preconceituosa sobre as histórias em quadrinhos, afirmando que elas causavam nos leitores uma “lerdeza mental”. Dessa forma pais e professores proibiam a leitura dos quadrinhos. Felizmente a partir de meados de 1990, as Histórias em Quadrinhos passaram a ser incluídas nos livros didáticos, sendo utilizadas como textos informativos e atividades complementares.

A partir dos anos de 1980, com o aparecimento dos softwares voltados para os desenhos, elas passaram a ser introduzidas no computador. Atualmente com a popularidade da internet, alguns quadrinistas lançam seus próprios sites e softwares de forma muito rápida e de fácil manipulação (FRANCO, 2004).

2.1. Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos são narrativas compostas de dois meios de expressões diferentes: o desenho e o texto, expostos em quadros, lembrando que como meio de comunicação de massa, conforme são utilizadas atualmente, as histórias em quadrinhos são tipos de narrativas que se expressam essencialmente por meio de imagens. A imagem é, nesse tipo de texto, o elemento principal da narrativa, pois sugere movimento e sucessão de fatos. Isto implica dizer que muitas histórias em quadrinhos não apresentam texto verbal. Assim, para entender uma história, não basta que os leitores saibam ler o que está escrito, é preciso também ler o que as imagens representam, como o lugar onde acontecem e os personagens.

Neste sentido as histórias em quadrinhos constituem-se em um produto cultural, pois, trazem em seu bojo implicações sociais e ideológicas Higuchi (1997), que envolvem uma ampla variedade de disciplinas em sua atividade, que o torna um material riquíssimo por exigir do leitor “um ato de percepção estética e de esforço intelectual” (EISNER, apud BIM, 2001, p. 10) para a compreensão de seu conteúdo. Diante desta riqueza de elementos verbais e não verbais, as histórias em quadrinhos constituíram-se em um importante recurso que foi gradativamente incorporado ao universo pedagógico, tornando-se parte integrante das propostas curriculares e das avaliações nos vestibulares (HIGUCHI, 1997).

O gênero História em quadrinhos possui elementos que por sua utilização constante tornaram-se característicos. Segundo Santos (2002), os elementos que compõem o desenvolvimento da narrativa nas histórias em quadrinhos são:

Requadro: é a moldura dentro da qual se colocam objetos e ações separando as vinhetas, reveste-se de uma significação de acordo com o seu traçado, sugerindo algo, como por exemplo, o tempo (passado, presente, futuro) que a história está sendo contada.

Balão é uma linha que envolve as palavras e os signos relacionados a um personagem, indicando que o personagem indicado está praticando a ação, de acordo com sua forma, a fala e o pensamento dos personagens (cochicho, sussurro, grito, xingamento, suspiro...).

Recordatório: são painéis dentro dos quadros, utilizados pelo “narrador” para auxiliar o leitor em seu entendimento. Eles tratam do ocorrido, indicam

tempo/espço, acontecimento paralelo, esclarecendo o que não ficou claro no desenho e nem foi dito pelos personagens.

Onomatopéias: são palavras que representam os sons e são utilizadas como efeitos visuais nos quadrinhos dando mais impacto às cenas. (BUM!, CRACK!, SNIF!, TCHIBUM!, UPT!, GLUP!...).

Metáforas visuais: são imagens contidas nas histórias que possuem outro significado e que conseqüentemente já nos leva a o mesmo. Exemplo: uma lâmpada acesa sobre a cabeça = ter uma idéia, falar cobras e lagartos = xingar, ficar irado, quando a personagem está apaixonada seu coração salta pela boca e etc;

Linhas cinéticas: são linhas que indicam o movimento dos personagens ou de objetos em plena ação demonstrando dramaticidade dentro da história, tornando os quadrinhos menos estáticos. Exemplo: movimento de aviões, automóveis, balas de pistolas, duelos de espada, pedras atiradas.

Desta forma, observa-se que toda esta organização de itens visuais, linguísticos e até sonoros, característicos das histórias em quadrinhos é o que lhe confere um grande potencial criativo e comunicativo, não encontrado nos demais gêneros textuais, tornando este gênero um material muito rico visualmente.

Assim, segundo Bim (2001) o uso pedagógico das histórias em quadrinhos é bastante pertinente, por se tratar de um gênero literário que sempre despertou o interesse das crianças. Esta predileção é própria e necessária à dinâmica psicológica infantil, pois estimula a imaginação ativando o desenvolvimento psicológico, que é essencial para o crescimento dos padrões físicos e mentais das crianças.

2.2. Ferramentas para criar histórias em quadrinhos:

Atualmente, existem alguns programas específicos para a criação de histórias em quadrinhos:

2.2.1. HAGAQUÊ:

É um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. O Hagáquê facilita o processo de criação de uma história em quadrinhos por uma criança em

processo de alfabetização, além de possuir recursos facilitadores para que o aluno tenha liberdade de expressão, oferecendo a possibilidade de compor diferentes personagens como em uma história em quadrinho.



Figura 2 – Tela do software Hagaquê

Fonte: Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>

2.2.2. PIXTON :

Com acesso em português, é a opção mais funcional e completa para criar quadrinhos sem a necessidade de se saber desenhar. Possui versões para uso pessoal, educacional e profissional. Não há limitação de forma para os quadrinhos, nem de posição para os painéis. Aceita fotos e objetos.

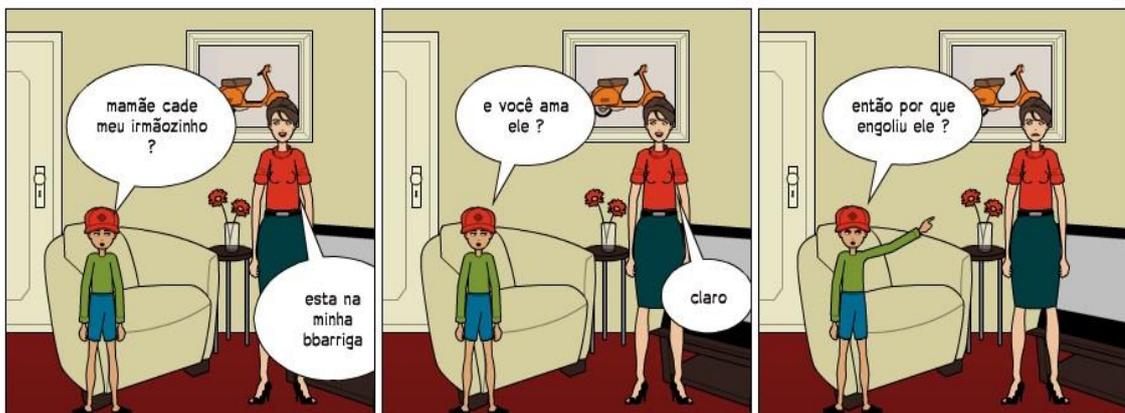


Figura 3 – Pixton

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.3. TOON DOO:

É um dos sites mais populares para criação de tiras de quadrinhos. A quantidade de recursos disponíveis é muito grande. Permite diversas diagramações, inclusive em mini-livros.



Figura 4 – Toon Doo

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.4. STRIP CREATOR:

A interface de composição é pouco atrativa, mas funciona corretamente. São dezenas de opções de cenários e personagens. Entre as limitações estão a impossibilidade de mover os balões e de alterar o tipo de fala. Aceita tiras de até 3 quadros e oferece modelos de composição próprios, só para inserção de texto.



Figura 5 – Strip Creator

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.5. WITTY COMICS:

Utiliza uma interface semelhante à do Strip Creator. As miniaturas do menu são de difícil visualização. Porém, oferece opções diferentes de balões de fala. Só aceita tiras de 3 quadros.



Figura 6 - Witty Comics

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.6. STRIP GENERATOR

A interface do site é funcional e simples, assim como o layout dos personagens. Permite que você escolha a quantidade de quadrinhos na tira, tamanho dos personagens, disposição e objetos adicionais. Não é necessário fazer cadastro para começar a criar – mas nessa modalidade há limitação de funcionalidades.



Figura 7 – Strip Generator

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.7. MAKE BELIEFS COMIX:

A interface do site é simples, mas não muito prática. Oferece pouca diversidade de personagens, que aparecem num estilo mais cartunesco. Tem modelo de tira em 4 quadros e não há cenário disponível. Algumas opções de objetos para inclusão na narrativa.



Figura 8 – Make Beliefs Comix

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.2.8. BOYS LIFE COMIC CREATOR:

A mecânica do site é mais voltada para crianças. As opções de edição são poucas, mas é possível compartilhar o resultado final diretamente nas redes sociais, tais como: Facebook, Twitter, LinkedIn.



Figura 9 – Boys Life Comic Creator

Fonte: Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>

2.3. A Importância das Histórias em Quadrinhos na Aprendizagem

A introdução das histórias em quadrinhos (HQs) na educação aconteceu de forma bastante restrita, utilizadas inicialmente nos livros didáticos para ilustrar textos complexos. Com o tempo, foi sendo observada a boa aceitação entre os alunos e as pesquisas mostraram benefícios de sua utilização nas salas de aula como apoio pedagógico as diversas disciplinas (VERGUEIRO, 2010).

O ensino com as histórias em quadrinhos justifica-se pelo fato deste material estar presente no cotidiano dos alunos. De acordo com Oliveira (2007), as HQs

fazem parte de materiais pedagógicos usados em escolas, visando despertar a criatividade, provocar a sensibilidade, a sociabilidade, o senso crítico e a imaginação criadora, pois possui uma linguagem simples, curta é apresentada em quadros coloridos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) reafirmam a importância da escola na formação de indivíduos competentes para a sociedade: [...] é necessário que a escola garanta um conjunto de práticas planejadas com o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira crítica e construtiva (BRASIL, 1997, p. 33).

De acordo com os PCNs, as HQs deverão estar inseridas nos conteúdos de temas transversais que tratam de questões sociais (saúde, orientação sexual, cultura, meio ambiente e ética). Organizadas em diversas linguagens, as histórias em quadrinhos viabilizam diferentes contextos e produzem informações vinculadas aos temas sociais (BRASIL, 1997). É um material rico para trabalhar os conteúdos transversais, pois tem boa aceitação entre alunos e pode render outras produções do conhecimento mais interessantes a cada faixa etária.

Dentro da diversidade de textos existentes, os quadrinhos são sugeridos pelos PCNs como um gênero adequado para o trabalho de desenvolvimento na escrita no primeiro e segundo ciclo do ensino fundamental. Os quadrinhos satisfazem a necessidade de leitura dos alunos que ainda não sabem ler convencionalmente. E, por serem atraentes, tornam prazerosas as atividades de leitura. Este tipo de leitura pode ser trabalhado em diversas disciplinas, são elas: Língua Portuguesa, Artes, História, Matemática, podendo auxiliar no ensino das proporções, porcentagens e, até mesmo, frações são possíveis de serem ensinadas ou, pelo menos, fixadas por meio de exercícios práticos com histórias em quadrinhos.

Em especial as Histórias em Quadrinhos promovem a imaginação e a inteligência, a partir do ordenamento sequenciado dos cenários e personagens, das palavras e frases pensadas e elaboradas para a produção de todo o enredo. Para Oliveira (2010) as atividades lúdicas que promovem o envolvimento das crianças e trabalham o imaginário, tem nítida função pedagógica e contribuem diretamente no processo de desenvolvimento das mesmas. Além de todas as vantagens da

usabilidade das Histórias em quadrinhos que foram citados acima, elas ainda proporcionam habilidades como, por exemplo, ampliação do vocabulário, melhor compreensão nas interpretações, criticidade, imaginação e criatividade. Tudo isso facilita o processo de ensino e aprendizagem.

A importância da presença das HQs em sala de aula é destacada por Vergueiro (2010), quando trata que a sua utilização é bem ampla, cabendo a criatividade de cada professor para tratar de assuntos complexos de uma forma lúdica e descontraída.

Assim, a utilização das HQs nos espaços escolares requer do professor compromisso com o fazer pedagógico e domínio metodológico do conteúdo a ser trabalhado com os alunos, além da criatividade e ousadia para utilizar os quadrinhos. Nesse sentido, a usabilidade pedagógica das histórias em quadrinhos é bastante pertinente, por se tratar de um gênero textual que sempre despertou o interesse das crianças, uma vez que estimula a sua imaginação, ativando o seu desenvolvimento psicológico que é essencial para o crescimento dos seus padrões físicos e mentais.

3. TRABALHOS CORRELATOS

Um exemplo de experiência bem sucedida aconteceu no Colégio Estadual Padre Manuel da Nobrega em Umuarama-PR. Este trabalho foi feito por Marjory Cristiane Palhares com objetivo de utilizar HQs no ensino de História, dentro do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), durante os anos de 2008 e 2009. O estudo foi realizado com alunos da 5ª série. Primeiramente foram escolhidos os quadrinhos que atendessem a esse enfoque. Foram escolhidos Piteco e personagens inspirados nos homens da caverna e, Papa Capim, personagem de um menino índio que vive na Amazônia, ambos de Maurício de Souza. Para a realização da proposta foi feita a implementação de um acervo das HQs escolhidas. Em sala de aula, rodas de leitura articularam a leitura com o conteúdo trabalhado sobre os períodos pré-histórico. Houve também, dinâmicas de oralidade e produção textual. O resultado foi satisfatório uma vez que a maioria dos alunos conseguiu associar o conteúdo estudado e apresentar as semelhanças entre os personagens das história em

quadrinhos e os homens pré-históricos, que é possível aprender História com histórias em quadrinhos (PALHARES, 2009).

Feitosa (2014) apresenta o resultado de um trabalho de análise do uso das HQs digitais como suporte de mediação à prática pedagógica docente, utilizando as histórias em quadrinhos no computador em sala de aula, buscando a interação entre crianças, desenvolvendo suas potencialidades e trabalhando suas habilidades. Ficou evidente em todo o processo de intervenção, a dificuldade que os alunos apresentaram na questão ortográfica, sendo assim que atividades como essas sejam desenvolvidas, para que cada vez mais as produções textuais sejam aperfeiçoadas.

Zancanaro (2011) apresenta a avaliação da usabilidade das histórias em quadrinhos, no auxílio do processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa. Durante o processo, nos primeiros três contatos, as crianças tiveram embaraços ao manusear periféricos do computador, tais como: mouse e teclado. Tiveram também, dificuldades em familiarização com as ferramentas. Porém, o autor destaca que os alunos, após utilizarem essa mídia, tiveram um aumento significativo na capacidade de ler, de produzir textos com diferentes objetivos comunicativos, adequados à situação e ao destinatário, como também, apresentaram melhoras no empenho, cooperação e capacidade de avaliar e criticar. Neste trabalho de pesquisa também houve avaliação da progressão e empenho dos alunos em relação a utilização dos computadores e softwares, e notou-se que os alunos foram além, demonstrando que não é só na área de Língua Portuguesa que se pode trabalhar com este tipo de mídia.

4. METODOLOGIA

Com o intuito de desenvolver o processo de ensino e aprendizagem e a prática da leitura, utilizando as histórias em quadrinhos como recurso, buscou-se um grupo de cinco alunos, do 5º ano de uma escola de ensino fundamental, com idades entre 10 e 12 anos, localizada no meio rural, no Distrito de Cordilheira, na cidade de Cachoeira do Sul. Os alunos selecionados apresentavam grandes dificuldades de leitura e escrita.

O software HagáQuê foi utilizado como interface para a realização deste trabalho, por perceber-se que as crianças tem uma grande curiosidade e um apreço por histórias em quadrinhos, nas quais a leitura é somente um passatempo bastante comum e apostando no seu potencial de uso, tanto na educação de modo geral, como com a utilização dos computadores.

De acordo com Kanno (2008), o programa foi criado a partir de um Projeto de Iniciação Científica e de parte da dissertação de mestrado de Sílvia Amélia Bim, (2001). O software é gratuito e de fácil instalação, permitindo ao aluno criar sua própria história em quadrinhos com personagens, cenários e sons. Sendo que, depois de instalado, possibilita a criação das histórias sem o uso de internet, o que nos facilita muito, por termos problemas de rede na escola.

Conforme Bim (2008), Hagaquê possui uma interface agradável e colorida, sendo esta destinada ao público infantil, podendo também ser utilizada na educação especial, desenvolvendo assim sua criatividade. Utiliza-se de atividades lúdicas para transmitir algum conhecimento e assim contribuir para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e afetivo da criança.

Inicialmente foi feito um questionário com os alunos, onde responderam as seguintes questões:

- a) Já conhecem histórias em quadrinhos?
- b) Tem por hábito a leitura de histórias em quadrinhos?
- c) Quais os seus conhecimentos em relação ao computador e internet?
- d) Tem interesse em participar de um Projeto com a utilização de histórias em quadrinhos?

A partir das respostas, pode-se conhecer melhor os alunos, dos seus interesses, dos seus hábitos de leitura, das suas dificuldades em relação a utilização das mídias.

No primeiro momento, foi explicado aos alunos o gênero textual histórias em quadrinhos, foram explorados os recursos gráficos e expressivos dos quadrinhos

como os balões, onomatopéias, tipos de letras utilizadas, cenários, e a distribuição disso tudo nas páginas do gibi.

Em um segundo momento, foi entregue o gibi (material impresso) para que os alunos adquirissem gosto pela leitura. Cada criança recebeu um gibi, após a leitura, escolheu uma das histórias e contou para os demais colegas.

No terceiro momento, foram realizadas a produção de HQs no papel ofício, na qual os alunos reproduziram a sua história e escolheram os seus temas. Abaixo algumas das histórias criadas pelos alunos:



Figuras 10 e 11 – Chico Bento
Fonte: Confeção manual dos alunos

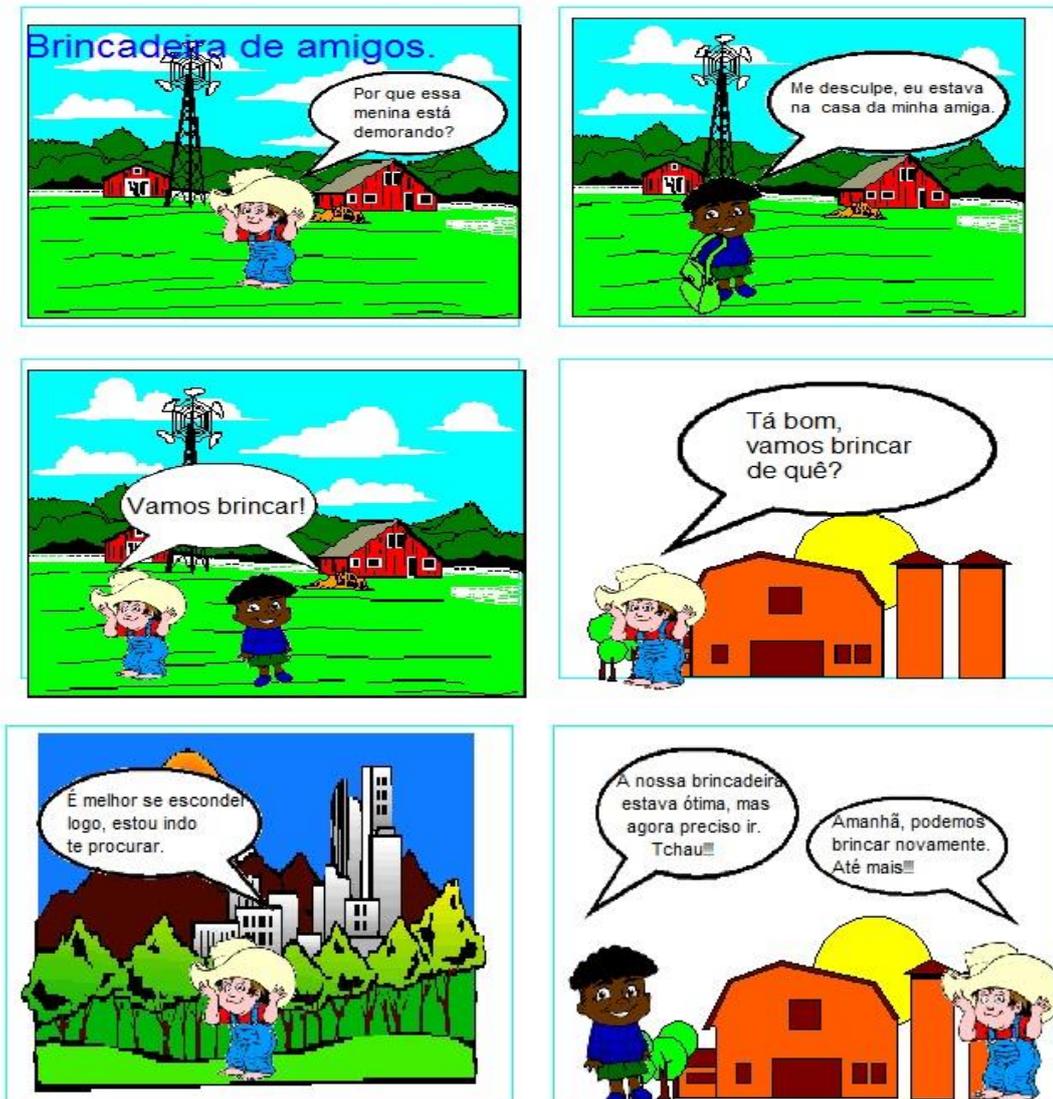


Figuras 14 e 15 – Fotos dos alunos
Alunos no Laboratório de Informática

- Fotos dos alunos previamente autorizadas pelos pais ou responsáveis.



Figuras 16 e 17 – Hagáquê.
Criação dos alunos.



Figuras 18 e 19 – Hagaquê
Criação dos alunos.

Por fim, será realizada a exposição dessas histórias na Feira do Livro da escola, que acontecerá em Setembro deste ano. Neste sentido, comprova-se o que afirma Vergueiro (2006), que os quadrinhos podem ser utilizados para aprofundar um tema já trabalhado.

5. RESULTADOS

O objetivo deste trabalho foi de proporcionar aos alunos a utilização e exploração das histórias em quadrinhos. Para tal, utilizou-se a ferramenta Hagaquê na criação de histórias em quadrinhos, desenvolvendo assim a imaginação e a criatividade.

Participaram da experiência cinco alunos, sendo quatro meninos e uma menina, com idade entre nove e onze anos.

Os alunos receberam as instruções iniciais de utilização do software, e não apresentaram dificuldades em manusear o computador e suas ferramentas. Todos os alunos consideraram que as instruções dadas sobre a utilização do software foram claras e fáceis de serem entendidas, facilitando a realização da atividade proposta.

O trabalho apresentou como pontos positivos a participação dos alunos, visto que todos participaram plenamente da produção de histórias em quadrinhos, bem como as produzidas manualmente, mas ainda apresentaram dificuldades na produção de textos e também na ortografia.

Assim, observou-se que na sua totalidade, a aceitação foi ampla, necessitando apenas aprimorar a escrita, implicando que os alunos passem por fases do conhecimento. Por exemplo, partiu-se do simples para o mais complexo, no qual os alunos tiveram um primeiro contato com as histórias em quadrinhos da turma da Mônica, para mais tarde conhecer e explorar o universo do software Hagaquê.

Diante deste exemplo, foi constatado que ao escreverem os diálogos entre os personagens, os alunos cometeram alguns erros como: letras minúsculas no início das falas e pontuação. Sendo assim, é imprescindível que atividades como estas sejam expandidas, para que cada vez mais as produções textuais venham aprimorar a escrita e leitura dos alunos.

A cada nova história produzida pelos alunos, o professor notou melhoras obtidas através da utilização das HQs, principalmente em relação à criatividade, à ortografia, elementos de pontuação, entre outros recursos exigidos no momento da produção. Os alunos exploraram os recursos disponibilizados pela internet e pelas ferramentas digitais, aprimorando a oralidade e a escrita de forma lúdica e prazerosa. O Hagaquê e o computador neste contexto se tornam ferramentas facilitadoras e complementares a este trabalho contribuindo para o efetivo processo ensino-aprendizado.

Foi notável o crescimento dos alunos, pois houve clareza nas histórias, eles preocuparam-se em manter uma coerência entre início, meio e fim. Verificou-se que os alunos não tiveram dificuldades em manusear o computador e seus periféricos. Durante a execução e confecção das histórias, principalmente em relação à escrita, apresentaram melhoras, mas ainda ocorreram erros de ortografia e pontuação. Os alunos deverão continuar sendo incentivados e motivados constantemente para se obter um resultado plenamente satisfatório.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta experiência realizada no 5º ano do ensino fundamental, trouxe resultados positivos quanto ao desenvolvimento e crescimento de todos os envolvidos no processo. Mostrou a importância da utilização das histórias em quadrinhos, pois através delas, os alunos interagiram, desenvolveram as suas potencialidades e aprimoraram as suas habilidades.

Sabemos que as tecnologias poderão colaborar com a compreensão dos conteúdos, já que fazem parte da vida dos alunos, cabe à escola e principalmente, ao professor a responsabilidade de buscar formas e metodologias de uso, de modo a contribuir com a aprendizagem significativa dos alunos. Nesse sentido, buscou-se a realização de uma prática inovadora, como recurso facilitador do processo de aprendizagem.

A atividade desenvolvida demonstrou que é possível, incorporar a utilização das mídias no ambiente escolar, de modo a melhorar, ajudar, incentivar nos alunos a criatividade, imaginação, enfim, a interagir de forma lúdica e prazerosa. Além de, melhorar minha atuação como docente, uma vez que busquei conhecimentos a respeito das tecnologias em educação e sua importância, bem como saber utilizá-las de modo significativo e não somente como transmissor de conhecimentos.

No futuro, acredita-se que os professores possam adequar-se, para estar em sintonia com os alunos, tornando assim, as aulas criativas, de forma a despertar o gosto pela aprendizagem, já que estamos vivendo na era das tecnologias. Nesse sentido, ressalta-se que a interação do professor com as mídias tecnológicas é necessária para potencializar o ensino e melhorar a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Moysés Alves. Histórias em quadrinhos e educação infantil. Rev. Psicologia ciência profissão v.21 n.3 Brasília set. 2001. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1414-8932001000300002script=sci_arttext Acessado em 26 de abril de 2017.

BIM, Sílvia Amélia. Hagáquê: editor de histórias em quadrinhos.2001. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: Ministério da Educação. 1997.144p.

CRIE SUA HQ. Disponível em: <http://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>. Acessado em 01 de Maio de 2017.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRANCO, Edgar Silveira. Hqtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet. In: Cadernos da Pós-Graduação. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, SP - Brasil, 2000.

FEITOSA, D. O uso do software Hagáquê como Suporte à Prática Pedagógica, Campina Grande – PB, 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/4156>. Acesso em 05 de Maio de 2017.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. Super-Homem, Mônica & Cia. In: CITELLI, Adílson. Aprender e ensinar com textos não escolares. Vol. 3. São Paulo: Editora Cortez, 1997.

KANNO, Sandra Elizete. Ações pedagógicas em ambientes virtuais: utilização do programa HagáQuê na educação especial. Artigo apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE/2007, como requisito parcial para conclusão da participação no programa. Maringá, 2008.

OLIVEIRA, Ronilço Cruz. O papel do gibi no processo de aprendizagem, na afetividade e nas emoções. 2007. Disponível em: <http://www.ucdb.br/gibiteca/experiencia.php> Acesso em 03 maio de 2017.

PALHARES, Marjory Cristiane. História em quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de história. 2009. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>. Acesso em: 20 de maio de 2011.

PEREZ, Luana Castro Alves, História da História em Quadrinhos. Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/literatura/historia-historia-quadrinhos.htm>. Acesso em 26 de Abril de 2017.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (Org.). Histórias em quadrinhos & Educação: formação e prática docente. São Bernardo do Campo: UESP, 2011. p. 107-125.

SANTOS, Roberto Elísio; Vergueiro, Waldomiro. A história em quadrinhos no âmbito acadêmico: 35 anos de pesquisas realizadas na universidade de São Paulo. revista eletrônica. Cadernos.Com. v. 4, n.1 – 1º semestre de 2009. Disponível em: http://www.uscs.edu.br/revistasacademicas/caderno/caderno_com_v04_n01.pdf. Acesso em 01 de Maio de 2017.

SOFTWARE HAGÁQUÊ. O que é HagaQuê? Disponível em <http://www.nied.unicamp.br/~hagaque/>. Acesso em 01 de Maio de 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma— alfabetização necessária. In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). Como usar as historia em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino In: RAMA, Angela.; VERGUEIRO, Waldomiro. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2010.

ZANCANARO, E. Avaliação do Software Hagáquê, auxiliando no Processo Ensino – Aprendizagem da Língua Portuguesa, Cuiabá – MT, 2011. Disponível em:

http://www.ic.uftm.br:8080/c/documents_library/get_file?p_l_id . Acesso em 06 de Maio de 2017.