

O POTENCIAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA: UM ESTUDO A PARTIR DE UMA TURMA DE 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Cristina Oliveira Melgarejo²
Fabiane Sarmiento Oliveira Fruct³

RESUMO

Neste artigo, apresenta-se uma pesquisa referente ao gênero textual histórias em quadrinhos (HQ) como recurso escolar, a qual se investigou, através de uma abordagem metodológica qualitativa, como estas podem potencializar o desenvolvimento da leitura e escrita, bem como tornar a leitura um hábito entre os alunos. Desse modo, foram desenvolvidas atividades mediadas pelas HQ com uma turma do 5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Imperatriz Leopoldina de Porto Alegre - RS, uma vez que eles demonstraram um grande interesse nesse tipo de gênero. Assim, foram realizadas atividades de pesquisa na Internet e produções textuais relacionadas ao surgimento das HQ e, por fim, a construção de HQ mediadas pelo computador. Cabe destacar que em tais atividades foram trabalhadas interdisciplinarmente as temáticas como prevenção ao *bullying*, drogas, valores e datas comemorativas. Ao longo deste trabalho, as aulas se tornaram mais atraentes com o auxílio das tecnologias. Após a aplicação das tarefas, também observou-se uma grande satisfação por parte dos alunos, os mesmos produziram excelentes trabalhos. Além disso, foi possível perceber um avanço na aprendizagem de cada indivíduo devido à integração das HQ nas atividades escolares. Portanto, notou-se que as HQ de fato potencializaram o desenvolvimento das habilidades da leitura e escrita, desenvolvendo, nos alunos, a competência da criação coletiva de HQ mediadas pelo computador.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia educacional; Histórias em Quadrinhos; Leitura e Escrita.

ABSTRACT

This article presents a research in the comic strips genre (CS) as a resource at school, which we investigate, by means of a qualitative methodological approach, as these can enhance the development of reading and writing, and make reading a habit among the students. Thus, we developed activities mediated by CS with a 5th grade class from Public School for Primary Education Imperatriz Leopoldina of Porto Alegre - RS, since they showed great interest in this type of genre. Thus, research activities were conducted on the Internet and textual productions related to the emergence of the CS, and finally, the construction of computer-mediated CS. It should be noted that issues such as prevention bullying, drugs, values and commemorative dates, for such activities have been worked across disciplines. Throughout this Work, the classes have become more attractive with the help of technology. After application of the tasks, we also observed a great satisfaction by the students, they have produced excellent work. Moreover, it was possible a breakthrough in individual learning due to the integration of CS in school activities. We observe that the CS actually potentiated the development of reading and writing skills, developing in students the competence of the collective creation of computer-mediated CS.

KEYWORDS: Educational technology; Comics; Reading and Writing.

¹ Artigo apresentado ao Curso 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 Mídias na Educação, da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora orientadora, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

Vive-se atualmente em um mundo globalizado e altamente tecnológico. Nesse período de muitos avanços, a comunicação é fundamental para o entendimento e bom funcionamento da sociedade. Ao se reportar a essa realidade para dentro das escolas, é necessário que os docentes estejam preparados para acompanhar as mudanças dessa era contemporânea. Para assim atingir o seu objetivo, ou seja, a aprendizagem do aluno.

As pessoas estão imersas em um mundo digital, porém, ao se observar as escolas, pode-se deparar com uma realidade oposta a tudo que se imagina e acredita que esteja acontecendo. Em muitas instituições de ensino, a situação não é nada diferente dos anos 90, em que geralmente não se utilizava muito o recurso tecnológico. Em muitas instituições de ensino, a situação não é nada diferente daquela dos anos 90, em que geralmente não se utilizavam muito os recursos tecnológicos.

Em meio a tudo que se assiste e vivencia nas realidades dos professores e dos alunos, não seria nem um pouco pedagógico reforçar este quadro desmotivador, em meio ao século XXI. Nessa perspectiva, é preciso refletir sobre as práticas docentes, a fim de se obterem melhores resultados em sala de aula, com alunos mais motivados, interessados e, acima de tudo, qualificados.

Os professores precisam ponderar sobre onde querem chegar com o processo de ensinar, quais objetivos se quer alcançar e a quem se quer atingir, a fim de que isso se reflita diretamente na educação. Devem estar atentos ao que acontece no mundo fora do ambiente escolar, pois é preciso inovar, trazer para sala de aula o que está acontecendo fora dela.

Por isso, e para que possamos pensar o tema do conhecimento e, a partir dele, produzir uma reflexão que nos ofereça mais fundamentos para nossas práticas pedagógicas, é necessário, inicialmente, caminhar por algumas análises sobre a própria presença do ser humano na realidade e, dentro dela, o lugar do conhecimento em suas múltiplas dimensões. (CORTELLA, 2009, p.23)

Desse modo, este artigo aborda a integração do gênero textual histórias em quadrinhos (HQ) juntamente com o computador, visando potencializar o desenvolvimento da habilidade de leitura e, conseqüentemente, de escrita dos alunos do

5º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Imperatriz Leopoldina do município de Porto Alegre, RS.

Nesse contexto, este trabalho foi realizado devido à falta de hábito de leitura, dificuldade de expressão oral, dificuldade de comunicação, falta de concordância em diálogos, erros ortográficos muito severos, dificuldades na escrita e desmotivação geral em relação à leitura e escrita entre os alunos da referida escola.

Acompanhar as mudanças e os avanços das gerações é de extrema importância para motivar e desenvolver a aprendizagem dos alunos. É dessa maneira, que se poderá conquistá-los para que aprendam, contemplando seus interesses. Em meio a tantos estímulos fora da escola, em que o aluno não precisa de muito esforço e tem tudo nas mãos, precisa-se fazer das aulas um ambiente estimulador, propício para que a aprendizagem aconteça de forma lúdica e mediada pelas ferramentas tecnológico-educacionais. Tais recursos tornam as aulas mais qualificadas, fazendo com que a educação avance juntamente com a sociedade. Dessa forma, estar-se-á atualizando os alunos e desenvolvendo seu senso crítico, pois cidadãos conectados com o mundo são seres pensantes, capazes de discernir o certo do errado, formar opiniões e, acima de tudo, defendê-las.

No transcorrer deste trabalho, será abordado o potencial das HQ no âmbito escolar, o que estas despertam nos alunos e os resultados obtidos com a inclusão deste recurso na aprendizagem. Assim, a figura 1 apresenta a forma como se realizou o processo deste trabalho de investigação. Foram realizadas leituras e produções no papel, até se chegar à produção de HQ digitais, tendo como consequência o desenvolvimento da leitura e da escrita.

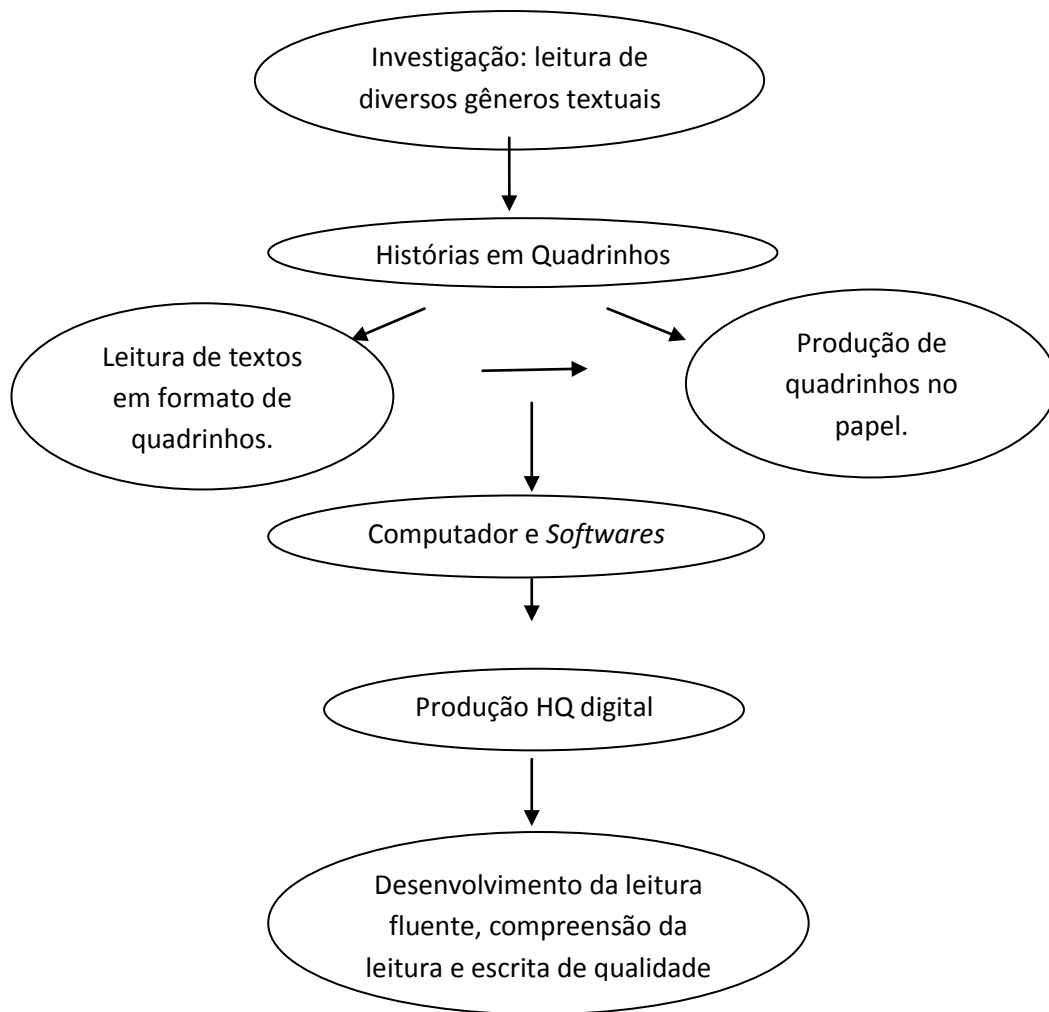


Figura 1 - Etapas do processo de investigação
 Fonte: Autor

2. A INTEGRAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NA PRÁTICA DOCENTE

Ao longo dos anos, com o avanço das tecnologias, a alfabetização bem como a escolarização em geral pode acontecer de forma mais lúdica, prazerosa e acima de tudo mais eficaz, despertando no aluno o interesse e motivando-o a querer aprender cada vez mais. Sendo assim surge um desafio aos docentes, à leitura em suportes visuais, tais como computadores, projetor multimídia, entre outros.

Vive-se em um mundo contemporâneo, onde as mudanças ocorrem a todo instante. Assim, como os avanços digitais, a utilização das mídias está crescendo e ganhando seu espaço, podendo tornar-se uma grande aliada na estimulação da leitura, uma vez que a leitura virtual permite pensar e estabelecer relações com outros fatos e demais leituras, como no hipertexto. Este é um momento de constante progresso em diversos quesitos, mas o mais significativo é o avanço das tecnologias, por isso o professor tem de estar atualizado e ligado e tudo que se passa dentro e fora da sua sala de aula, para que assim possa estimular seus alunos. Mediante esta evolução é importante que os docentes resgatem recursos “menos utilizados” e os integrem com o computador, este que é a tecnologia do momento, assim as aulas serão mais lúdicas e pedagógicas, sendo assim atingirá seu objetivo que é a aprendizagem dos alunos de forma mais eficaz.

Há alguns anos atrás não era muito comum uso das HQ em sala de aula, hoje, elas são utilizadas como recurso pedagógico de grande qualidade. Como afirma Martinez e Albornoz (1998), a história da tecnologia é a narrativa dos esforços humanos para dominar em seu proveito o universo material. É o empenho em aproveitar da natureza mais do que ela oferece sem a intervenção humana, através das capacidades de pensar e de criar.

A escola é um espaço de diversidade. Cabe aos professores gerenciar esta riqueza de ideias e recursos, sair da mesmice e incorporar na sala de aula o mundo contemporâneo, onde se vive cercado de inovações e desafios. As práticas educativas vivem um momento de reavaliação de seu papel, de seus conteúdos e métodos, para melhor se adequarem às exigências postas pela sociedade contemporânea, informatizada e globalizada.

Frente aos novos tempos e às novas exigências da sociedade, do conhecimento, do aluno, dos diversos universos culturais e dos meios de comunicação, os professores, por sua vez, se deparam com o desafio de reverem sua prática educativa e sua didática, enquanto corpo de conhecimentos específicos ao exercício da docência.

O uso da tecnologia tem se mostrado uma alternativa à qual instituições de ensino têm recorrido para apoiar atividades tradicionalmente desenvolvidas em salas de aulas e para ampliar os programas educacionais oferecidos presencialmente, expandindo a abrangência e o conteúdo do currículo. Tais iniciativas se, por um lado, satisfazem às necessidades dos alunos, por outro, acabam se constituindo em desafios aos professores

e às instituições a que pertencem, pois requerem novas abordagens e novos modelos pedagógicos. Alava (2002, p. 205) traduz como, “não é (seja) um espaço educativo construído para o aluno, o estudante, o aprendiz. É um espaço aberto e vivo; portanto, um mundo de risco”.

3. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA

As HQ são um gênero literário com estimado valor na educação como um todo, desde a alfabetização até o Ensino Médio. Nessa narrativa, estão explicitadas as diversas formas de comunicação social. Nas histórias HQ, são usados vários recursos visuais (desenhos, balões, cores, forma de letras...) e verbais (palavras, frases...) que reforçam sua importância. Os efeitos visuais são elementos de qualidades consideráveis para a compreensão de uma HQ. A mesma pode ser utilizada de diversas formas em todas as disciplinas e também de maneira interdisciplinar. Acredita-se que essa característica seja um ponto positivo essencial, pois pode ser um grande aliado didático e tornar as aulas mais leves (divertidas e prazerosas), sendo assim a construção do conhecimento de dará de forma natural, bem como o hábito pela leitura.

No entanto, o conhecimento tem uma especificidade inerente que o liga à História em sua estrutura e conjunturas e que é, em cada época, manifestado em seu sentido de diferentes maneiras no interior da Escola. Por isso, um esforço que é exigido hoje da prática em Educação é o de relativizar o peso dos conhecimentos científicos, não como forma de desqualificá-los (o que seria abstruso), mas como um rico veio para possibilitar a historicização da produção humana e diminuir a presunção aleatória contra o passado e contra os não-escolarizados. (CORTELLA, 2009, p.44)

Esse tipo de histórias tem inúmeros pontos positivos, visto que estimula a leitura e a produção de textos. Também pode tornar a leitura mais crítica, auxilia na interpretação de textos, aprimora a ortografia e também pode desenvolver, nos alunos, a

criatividade, coesão na escrita, entre outras habilidades. As HQ podem tratar de diversos assuntos, diferentes personalidades e pensamentos (dos personagens), diversidade de lugares e fatos, etc. Nesse sentido, aborda-se-á sobre esse gênero textual como narrativa e forma de comunicação social.

Conforme os estudos de Dutra (apud JARCEM, 2007),

As Histórias em Quadrinhos, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis. (DUTRA apud JARCEM, 2007, p.2)

Em meio a um mundo globalizado e de constantes mudanças, no qual o aluno interliga e pensa diversas coisas ao mesmo tempo, seria injusto colocá-los em uma sala de aula altamente tradicional, sem nenhum atrativo (recurso pedagógico ou metodológico) e sem sentido para ele. Isso seria monótono e desmotivador demais, tendo como conseqüência o desinteresse do aluno, podendo ter como resultado o fracasso escolar.

Nesse contexto, as HQ são consideradas uma importante ferramenta pedagógica e de grande alcance entre os estudantes, pois desenvolve neles o hábito da leitura, já que a torna interessante por apresentar textos de fácil compreensão e agregar a ludicidade própria do gênero. Consequentemente, esse processo desenvolve a habilidade da escrita, bem como alcançar o propósito de integrar o computador com as , tendo como objetivo principal a produção de uma história em quadrinhos em formato digital.

Os docentes precisam propiciar momentos que estimulem o desenvolvimento e a criatividade dos alunos, dando a eles a possibilidade de criarem e, a partir disso, construïrem seu próprio conhecimento. Isso é encorajá-los a pensar sobre o novo que está sendo desvendado, participando ativamente de toda essa caminhada como centro do processo.

De acordo com Zabala (1998), para que o aluno aprenda deve haver um clima e um ambiente adequados, constituïdos por relações em que predominem a aceitação, a confiança, o respeito e a sinceridade. Nesse intuito é necessário promover um ambiente

que favoreça a participação e a relação entre os professores e os alunos e os alunos entre si.

Certamente são muitos os desafios para a educação na atualidade, portanto é necessário além da busca de alternativas para superação das dificuldades de aprendizagem, que estão presentes em sala de aula, o repensar das práticas pedagógicas dentro das instituições e o resgate do papel da família dentro desse processo.

4. CONTEXTO E METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

Neste trabalho, foi realizada uma investigação em relação à leitura, oralidade e escrita, quando se indicou aos alunos diferentes gêneros para a leitura. Leituras estas sempre de acordo com a faixa etária e os interesses dessa turma de 11 alunos. Este foi o primeiro passo da pesquisa que visou encontrar o gênero textual que mais se encaixasse com os interesses da turma. Este estudo está embasado em uma abordagem metodológica qualitativa, a qual visa analisar os estímulos dos envolvidos (alunos) a pensarem de forma livre sobre o conteúdo a ser estudado, os aspectos subjetivos alcançam motivações não formais, sendo elas espontâneas.

A partir disso, ficou evidente o interesse deles pelas Histórias em Quadrinhos, o entusiasmo dos alunos era muito significativo, tornando-se emocionante pra quem estava de fora observando o processo. Os alunos retiravam livros deste gênero na biblioteca, traziam de casa, compravam os lançamentos da semana e recortavam as tiras de jornais e revistas. Ao chegar à sala de aula, trocavam-nas entre si para diversificar casa vez mais a leitura, todos os dias era cedido um espaço da aula para o “momento leitura”, chegou-se a criar o cantinho da leitura (espaço reservado para leitura na sala). O trabalho estava só começando, mas já era possível visualizar a empolgação dos envolvidos nesse processo.

Frente a isto foram propostos inúmeros trabalhos interdisciplinares com o uso das HQ como norte das tarefas. Partindo dessa constatação construiu-se estratégias didáticas com a utilização das HQ, onde cada vez mais se evidenciava o prazer que os alunos tinham em ler os mesmos, com a rotina da leitura, as ilustrações, o formato, o

vocabulário, estímulos externos (proporcionados pela professora), desafios, entre outras coisas, tornaram a compreensão do texto algo espontâneo. No decorrer, trabalho foi sendo aperfeiçoada a compreensão da leitura dos alunos, bem como a fluência oral na comunicação como um todo e também na expressão clara de ideias.

Durante o trabalho realizado, também foram realizadas atividades com s mediadas pelo computador, com vistas a tornar a leitura mais prazerosa e lúdica, podendo-se, assim, aprimorar tudo que ficou pendente em relação ao letramento desses alunos. Em inúmeros momentos, a leitura não passou de algo mecânico e reprodutor, em que o aluno codificava e reproduzia as letras sem compreender o que estava escrito.

Ao longo deste trabalho, a turma do 5º ano, juntamente com inúmeras leituras, começou um trabalho de familiarização com o computador, tendo em vista que muitos alunos não possuem este recurso em casa, devido ao baixo poder aquisitivo, não sabendo manuseá-lo, nem mesmo ligá-lo, muitas vezes. A Escola Imperatriz Leopoldina de Porto Alegre - RS disponibiliza um laboratório de informática de ótima qualidade, com 20 computadores com acesso a Internet. A ideia foi passar para o virtual o que se tinha no papel. Com o conhecimento prévio e estudos desenvolvidos, passou-se a utilizar *softwares* que auxiliavam na elaboração de s mediadas pelo computador. Também foi realizado um estudo sobre editor de textos e editor de imagens, recursos que ajudam na criação de HQ.

No decorrer do projeto, trabalharam-se inúmeras etapas, leituras, escolhas de um gênero textual, produções escritas, até chegar à construção de uma HQ digital, cujo processo visou potencializar a leitura e a escrita dos alunos do 5º ano da escola pesquisada.

Essa escola localiza-se em um bairro de classe média, porém os alunos vêm de longe e são filhos de trabalhadores das redondezas. Então, o público alvo possui um baixo poder aquisitivo e grande vulnerabilidade social, uma vez que moram em vilas e se deslocam apenas para estudar. Nesse espaço de aprendizagem, os professores respeitam seus alunos como um todo e acima de tudo os valorizam por suas forças de vontade, o querer ir longe, não se acomodar por uma determinada condição que a vida lhes apresenta.

Saber que não posso passar despercebido pelos alunos, e que a maneira como me percebam me ajuda ou desajuda no cumprimento de minha tarefa de professor, aumenta em mim os cuidados com meu desempenho. Se minha opção é democrática, progressista, não posso ter uma prática reacionária, autoritária, elitista. Não posso discriminar o aluno em nome de nenhum motivo. A percepção que o aluno tem de mim não resulta exclusivamente de como atuo mas também de como o aluno entende como atuo. (FREIRE, 1996, p.97)

Sabe-se que os professores, exemplos positivos ou negativos, são sempre modelos para os alunos, por isso é necessário fazer a diferença para eles e ter uma prática condizente com o discurso.

4.1 DESENVOLVIMENTO E RESULTADO DAS ATIVIDADES ESCOLARES: LEITURA E PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO

Os primeiros contatos dos alunos com as HQ ocorreram através de inúmeras leituras de diversos gêneros literários, uma vez que os alunos mostraram um grande interesse e motivação ao ler os quadrinhos (assuntos variados). Partindo dessa escolha, dada a importância das HQ, realizou-se um trabalho de revisitação desse gênero literário, cujo surgimento também suscitou pesquisas com o auxílio do computador conectado na Internet. Ao realizarem as leituras, os alunos se perguntavam como havia surgido este formato de texto tão criativo e educativo que prendia tanto a atenção deles.

Uma vez estabelecidos os primeiros contatos e pesquisas sobre o seu surgimento, foi feito um debate, quando cada um expôs suas opiniões e idéias. Finalizado esse momento inicial, partiu-se para a produção individual. Nesta etapa os alunos ainda estavam produzindo no papel. Ao perceberem a possibilidade de criarem, estes se engajaram firmemente no trabalho.

A ideia primordial seria dar os primeiros passos a uma escrita com qualidade, uma vez que os estudantes desta turma possuíam alguns erros grafos e ortográficos bem acentuados, bem como vícios de linguagem devidos ao ambiente onde vivem, pois, são oriundos de classes populares.

Este primeiro trabalho foi um sucesso. Foram abordados temas do cotidiano dos alunos, como prevenção ao *bullying*, drogas, valores morais e datas comemorativas. As

produções foram muito boas. Após as devidas correções e finalizações, a turma realizou uma mini feira na Escola, onde foi permitida a exposição dos trabalhos, apresentações e inclusive apresentações dos alunos de como surgiu este gênero no Brasil e no mundo.

Ao vivenciar o resultado dessa etapa, pode-se perceber que o grande desafio havia sido lançado com êxito. Foram aprofundadas, então, as leituras, as escritas e o manuseio do computador para, enfim, produzir as HQ em formato digital. Nesse momento, já era notória a evolução dos autores (alunos) na escrita. Surpreendentemente, a leitura acompanhava esse crescimento, uma vez que não havia mais tantas inadequações ortográficas e de pronúncia. Nessa etapa da caminhada, muitos avanços já estavam explícitos. A rotina de leitura tornou-se um hábito para eles, o que lhes possibilitou a percepção de erros de escrita cometidos anteriormente, o conhecimento de palavras novas e maior criatividade.

No início do trabalho, decidiu-se em comum acordo que seriam utilizados os programas *Paint* e/ou *Word*. O *Word* apresenta inúmeros recursos que facilitaram a criação das HQ. Esse programa oferece diversas imagens, figuras, gravuras, ferramentas que auxiliam na organização dos quadrinhos, como as falas e cenários. Os alunos passaram, primeiramente, por um período de adaptação ao uso das novas ferramentas, buscando auxílio, quando necessário, na Internet.

A fase experimental rendeu boas lições, esse trabalho prático no computador foi realizado por etapas. A primeira foi à escolha do tema, preferencialmente algo trabalhado de forma interdisciplinar, o tema era livre, mas, deveria ter relação com mais de uma disciplina. Dessa forma também era possível trabalhar o lado crítico de cada aluno, bem como suas escolhas, uma vez que os mesmos deveriam argumentá-las. Após aprovação da fase anterior, foi produzida a parte escrita, o texto no geral. Esta escrita foi desenvolvida no computador, onde foram tomados todos os cuidados com título, criatividade, personagens, falas, narrações, cenários desejados, entre outros. A satisfação da professora com os resultados até então obtidos já era muito grande. Naquele momento pode observar o amadurecimento e crescimento das crianças e sua evolução frente ao projeto.

Após a idealização e a escrita das HQ, partiu-se para as escolhas de imagens, formatação de balões, cenários e demais configurações. Vale salientar que todos os alunos optaram por produzirem no *Word*. Paralelamente a este trabalho, foram realizadas inúmeras outras atividades em que se envolveram leitura, escrita espontânea,

interpretação de textos, ditado, entre outras. Cada vez mais, ficou evidente o crescente em que os alunos se encontravam, a produção escrita já estava em um nível bastante avançado em relação às criações anteriores ao projeto. As notas referentes às avaliações em geral subiram significativamente, podendo-se perceber a influência positiva deste trabalho na aprendizagem dos alunos desta turma de 5º ano.

Partiu-se, então, para as criações: um quadrinho de cada vez, o qual, a cada passo, era salvo em um determinado arquivo. No decorrer desse período, o aluno foi percebendo o desenvolvimento do seu potencial, motivando-se cada vez mais e compreendendo que é capaz de ler e escrever com qualidade e relacionar isto com os conhecimentos prévios e o que aprende na escola.

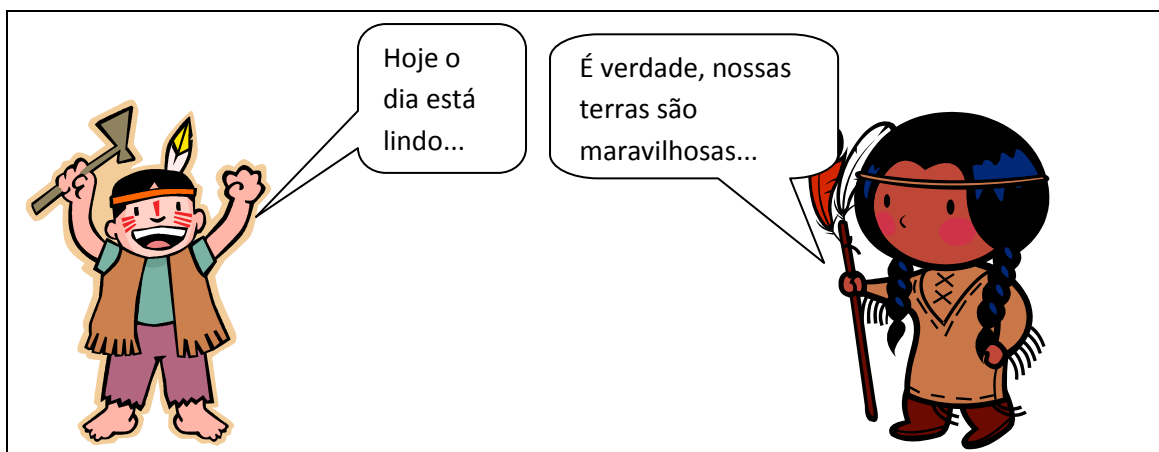
Com esse gênero textual, foi possível trabalhar o subjetivo, o que é dito nas entrelinhas, em que o aluno deverá ter percepção e atenção para entender a história. As HQ levam o aluno a desenvolver não só observação, mas sim saber interpretar o não dito, os desenhos, as paisagens, enfim é necessário ter atenção e dar significados ao que não está explícito nos quadrinhos.

Ainda com a referida turma, também de forma coletiva, foi desenvolvido um projeto sobre a importância da cultura indígena. A turma sugeriu uma produção em grupo sobre os índios como parte da culminância do projeto. Elencaram as ideias, escolheram personagens e paisagens, tamanho da produção e por fim escreveram o texto coletivamente. Aos poucos, os alunos foram criando os quadrinhos (no *Word*). A figura 2 mostra parte dessa produção coletiva.

Vida de Índio



Os índios eram os habitantes destas terras...



...

Figura 2 – Produção coletiva dos alunos de uma história em quadrinhos

Fonte: Material produzido pelos alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental Imperatriz Leopoldina de Porto Alegre - RS

Observou-se, então, que os alunos, agentes ativos do processo de aprendizagem, ficaram muito motivados a continuar este trabalho. Os resultados deste projeto foram

surpreendentes e atingiram um nível acima do esperado. Ficou comprovado a eficácia das HQ no desenvolvimento da leitura e da escrita desses alunos investigados.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi constatado, neste estudo, é possível utilizar as HQ como um recurso pedagógico potencializador da leitura e da escrita dos alunos. No transcorrer deste trabalho, eles participaram ativamente da construção e aperfeiçoamento de seus conhecimentos, desde as primeiras etapas até a finalização. A cada momento foi possível notar os progressos alcançados pelos estudantes, traduzidos por um grande desenvolvimento destes não só no aspecto da leitura e da escrita, mas também no da interpretação de texto.

Os alunos foram muito participativos na realização das atividades. Todos se comprometeram com a proposta, trabalharam de forma eficaz, podendo, assim, estreitar os laços afetivos entre si e com o professor e, desse modo, dar maior fluência ao trabalho. Com a prática das tarefas, os estudantes foram, aos poucos, perdendo seus vícios linguísticos, diminuindo significativamente os erros ortográficos e realizando leituras fluentes e interpretativas, em diferentes tipos de textos. Passaram a produzir seus próprios textos, suas HQ e até pequenos livros, cada vez mais motivados, prazerosamente.

Cabe salientar que o presente trabalho incentivou e valorizou as produções individuais e coletivas da turma, além de ter sido um notável desafio para os alunos oriundos das classes populares menos favorecidas. A motivação foi tanta que os estudantes pretendem ir além do realizado: planejam dar continuidade à produção artístico-literária.

Enfim, evidencia-se, pelo pleno êxito dos objetivos alcançados na aplicação deste projeto, que inserir as tecnologias nas escolas é dar subsídios para uma aprendizagem mais eficaz, motivadora, contextualizada e significativa. Sendo assim, os resultados finais serão cada vez mais satisfatórios.

6. REFERÊNCIAS

ALAVA, S. et al. **Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais.** Artmed, 2002.

CORTELLA, M.S. **A Escola e o Conhecimento: fundamentos epistemológicos e políticos.** Cortes, 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** Paz e Terra, 1996.

JARCEM, R. G. R. História das histórias em quadrinhos. **Revista História, imagem e narrativas.** n. 5, ano 3, setembro/2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/edicao5setembro2007/06-historia-hq-jarcem.pdf>> Acesso em: 02 de set. 2011.

MARTINEZ. E.; ALBORNOZ, M. **Indicadores de ciência y tecnologia: estado del arte y perspectivas.** Unesco, 1998.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar.** Artes Médicas, 1998.