

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**

**USO DO COMPUTADOR E INTERNET PARA MELHORAR A LINGUAGEM  
ESCRITA E VISUAL DOS ALUNOS DO ENSINO BÁSICO: UM ESTUDO EM  
DUAS ESCOLAS PÚBLICAS DE SANTA MARIA/ RS**

---

MARIA HELENA MARTINUZZI BURIOL

**SANTA MARIA, RS, BRASIL**

**2011**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>3</b>
<b>2. A ESCOLA FRENTE A UM NOVO APRENDIZ .....</b>	<b>5</b>
2.1 O “instrucionismo” pedagógico: a Escola deve buscar alternativas, gerenciar mudanças e estratégias .....	6
2.2 O interesse dos alunos pelas novas tecnologias .....	7
2.3 A História em Quadrinhos integrada ao uso da Informática .....	8
<b>3. METODOLOGIA .....</b>	<b>10</b>
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>12</b>
4.1 Atividades realizadas: Folhetos, Cartazes e <i>Folders</i> .....	14
4.2 As Histórias em Quadrinhos .....	16
4.2.1 Algumas considerações gerais sobre a tentativa de trabalhar com Histórias em Quadrinhos .....	18
4.3 Entre os resultados não só problemas, mas também soluções.	
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>19</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>21</b>

# USO DO COMPUTADOR E INTERNET PARA MELHORAR A LINGUAGEM ESCRITA E VISUAL DOS ALUNOS DO ENSINO BÁSICO: UM ESTUDO EM DUAS ESCOLAS PÚBLICAS DE SANTA MARIA/ RS<sup>1</sup>

Maria Helena Martinuzzi Burio<sup>2</sup>

Fabio Teixeira Franciscato<sup>3</sup>

## RESUMO

O uso adequado das linguagens e dos recursos da tecnologia moderna é elemento importante para a construção da aprendizagem. Neste artigo são descritas experiências desenvolvidas principalmente com a mídia impressa em uma escola municipal e uma estadual no município de Santa Maria/RS onde foram encontrados fatores favoráveis e desfavoráveis que vão desde os recursos materiais e humanos até os fatores culturais, intelectuais e afetivos que movem as pessoas para a busca, descoberta e construção de novas formas de aprendizagem. Seguindo direções já traçadas por outros pesquisadores e analisando os resultados obtidos com os alunos frente a novos desafios foi constatado um avanço tanto na soma de conhecimentos como na concepção de um novo modo de aprender com uma troca de experiências que pode ir além dos muros da escola.

**Palavras-Chave:** Educação; Novas Tecnologias; Comunicação e Expressão; Mídia Impressa

## ABSTRACT

The proper use of language and the resources of modern technology is important for the construction of learning. Experiments described in this article are developed primarily with the print media in a city and a state school in Santa Maria / RS where they were found favorable and unfavorable factors ranging from the human and material resources to the cultural, intellectual and emotional move people to search, discovery and construction of new forms of learning. Following directions already outlined by other researchers and analyzing the results with the students face new challenges was found both in an advance sum of knowledge on how to design a new way to learn from an exchange of experiences that extend beyond the school walls.

**Keywords:** Education, New Technologies, Communication and Expression; Print Media

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa foi realizada na cidade de Santa Maria, estado do Rio Grande do Sul, visando aplicar uma metodologia sobre a Mídia Impressa em duas escolas, uma estadual e outra municipal sendo a maioria das atividades

---

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 Aluno (a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

3 Professor Orientador, Mestre em Computação, Professor do Instituto Federal Farroupilha.

desenvolvidas na Escola Municipal de Ensino Fundamental Livia Menna Barreto (EMEFLMB). Com alunos do 6º ao 9º ano do fundamental envolvendo as disciplinas de Artes, Geografia e Inglês visando melhorar o desempenho do aluno na realização dos trabalhos escolares. A maior causa desta iniciativa está no desinteresse do aluno pelos métodos tradicionais, necessitando, assim, buscar meios motivadores para a construção da aprendizagem.

A experiência com a elaboração de mídia impressa na SI (sala de informática) na escola ocorre no momento em que é fornecida pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) uma visão panorâmica da educação no Brasil, alertando que, embora existam avanços, é necessário melhorar a educação em todos os níveis (TACIRO; MKANNO, 2011). Segundo estes autores, o Brasil ocupa um nível médio de classificação e se encontra na direção certa, mas ainda está distante das metas desejadas que são: dominar linguagens, compreender e interpretar fenômenos, solucionar problemas, construir argumentação e elaborar propostas.

Concluindo a análise Taciro e Mikanno (2011) afirmam que o Brasil ainda precisa avançar muito para alcançar o primeiro grupo dos países com bom nível de Educação.

Entende-se também que aos professores das áreas de linguagens cabe estimular o aluno a ler, entender textos, interpretar diagramas, gráficos, ilustrações, quadrinhos, pinturas, charges e esquemas. De outra parte, é reconhecido o computador como um grande emissor e transmissor dessas linguagens sendo usado como uma importante ferramenta na elaboração de mensagens. É também um meio que oferece inúmeras possibilidades para o estudo da imagem, da cor e da legibilidade desses elementos que fundamentam a linguagem visual.

Embora um número significativo de escolas já possua bons laboratórios de informática, esse apoio técnico não é suficiente. Grande parte dos professores não está segura sobre a maneira de utilizar as ferramentas que o computador e a Internet oferecem. Constata-se, portanto, a necessidade da Escola enfrentar esse novo desafio que é conhecer os recursos tecnológicos educacionais e as potencialidades cognitivas de um novo aprendiz desta

sociedade digital. Com um trabalho visando o uso das mídias na Educação, alguns professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Livia Menna Barreto (EMEFLMB) oportunizaram aos alunos a realização de atividades tendo como base as orientações dadas em aulas de Arte, Geografia e Inglês e Informática.

Tendo em vista essas possibilidades, o objetivo deste trabalho foi melhorar o uso da linguagem escrita e visual para reconstruir informações cujo aluno seja o construtor de seu conhecimento tendo como ferramenta o computador e como suporte para os trabalhos a mídia impressa. Outros objetivos visaram melhorar a diagramação e estrutura na reconstrução de textos. Conhecer e utilizar adequadamente os códigos da comunicação escrita e visual na confecção de folhetos, *folders*, cartazes, histórias em quadrinhos e páginas impressas. Explorar alguns recursos disponíveis no computador, para obter melhores resultados na construção da mensagem escrita e visual dos trabalhos escolares.

## **2. A ESCOLA FRENTE A UM NOVO APRENDIZ E A UMA NOVA CONCEPÇÃO DO APRENDER**

Segundo Petarnella (2008) professores vivem numa sociedade digital e nesta ingressam obrigatoriamente, isto é numa nova sociedade que se modernizou em que o professor, como parte desta, passou a integrá-la. No entanto, segundo esse autor, o professor continua usando como principal fonte de informações na sala de aula, os jornais e revistas, enquanto que, para o aluno, o principal meio é a Internet. Outra visão do mesmo autor é que os avanços da Tecnologia conceberam um novo homem com uma nova maneira de pensar. Este aspecto se refere às influências das Tecnologias Midiáticas e Digitais de Informação e Comunicação (TMDICs) em que Petarnella (2008) cita estudos relacionados à capacidade de percepção e cognição deste novo homem ao qual a escola deve observar com um novo olhar.

É na interação entre o homem e as TMDICs que se constitui o desenvolvimento, pelo homem de uma lógica de raciocínio tele democrática. Diferentemente das anteriormente concebidas, esta cria uma geração de pessoas que estão nascendo e crescendo em um ambiente envolvido pelas TMDICs, alterando não suas formas de contato com as tecnologias, mas, a maneira como as tecnologias as

envolvem e circulam no seu interior. A circulação de informações entre os indivíduos, seja na forma de texto, de imagem, seja na convergência de ambos sob a forma de dados digitais, permite inferir, metaforicamente, que o convívio dos sujeitos com as TMDICs, na sociedade digital, fazem deles cabeças digitais. (PETARNELLA, 2008, p.42)

Analisando as transformações sociais, Petarnella (2008) chama a primeira fase deste fenômeno de “princiado eletrônico”, referindo-se a Maquiavel sucedido pela “metamorfose cultural”, referindo-se a Gramsci (apud PETARNELLA p.19) e conclui que hoje, o que se percebe, é uma nova sociedade caracterizada pelo sincretismo cultural, isto é a fusão das múltiplas culturas ligadas num único sistema. Quanto a essa nova cultura Amora (2008) se refere a Jacquinot no seu ensaio “O que é um Educomunicador?”( p.23) que aborda esta questão e sugere uma nova forma de educar, utilizando a educação com e para as mídias.

## **2.1 O “INSTRUCIONISMO” PEDAGÓGICO: A ESCOLA DEVE BUSCAR ALTERNATIVAS, GERENCIAR MUDANÇAS E ESTRATÉGIAS.**

Se antes era definida a capacidade do aluno mediante uma resposta “sim” ou “não” ou na repetição fundamentada no simples “instrucionismo” (DEMO 2002), o que é substituído com vantagens pela mídia eletrônica, segundo Demo (2006), atualmente, é reconhecido que aprendizagem não ocorre na aula, mas na pesquisa, elaboração, exercício constante de argumentação e contra-argumentação, trabalho individual ou em grupo e feitura de textos próprios. Segundo Demo (2006) o instrucionismo pedagógico é o ensino fundamentado no treinamento e na instrução sendo este na verdade uma ação antipedagógica por ter características deformadoras, o que nos conduz à visão das teorias críticas como “A Reprodução” de Bourdieu e Passeron (1975) onde a educação serve como instrumento para manter o poder dos governantes sobre a sociedade.

Segundo Demo (2002) existe a necessidade de uma nova forma de ensinar e aprender a de “aprender fazendo”, no qual o aluno, em parceria com o professor, elabora conceitos, identifica e cria relações. Desta forma o aluno constrói sua autonomia o que na palavra de Maturana (apud Demo, 2002, p.89)

torna-o sujeito. Para os especialistas em educação como Nogueira (2001), uma das alternativas promissoras para a Escola, é a Integração das mídias com a estratégia de projetos. Afirma Nogueira (2001) que para elaborar projetos não existem fórmulas, mas condições favoráveis, que dependem de fatores como interesse dos alunos, a compreensão e re elaboração de conceitos que irão contribuir para uma verdadeira aprendizagem.

Complementando a idéia de que a escola deve buscar alternativas Moran (2006) afirma que a tecnologia ajuda, mas ela não dá conta sozinha da tarefa de ensinar. É preciso a presença do profissional da educação para gerenciar as informações e motivar os alunos para continuar aprendendo com estímulo constante e de forma colaborativa. Por sua vez, Mello (2000) afirma que apenas o equipamento tecnológico na escola não contribui para os fins da Educação: é necessário um projeto político e um consenso entre todos os que participam da comunidade escolar. Esta é uma condição para melhorar a qualidade de ensino a qual temos muitas teorias críticas, mas ainda muito pouca ação que nos transmita a certeza de que esse é o caminho para a verdadeira aprendizagem.

## **2.2 O INTERESSE DOS ALUNOS PELAS NOVAS TECNOLOGIAS**

Entre os especialistas como Petarnella (2008) e Silva (2000) é reconhecido o interesse dos alunos pelos novos meios de comunicação: computador e Internet. Neste aspecto Silva (2000) se refere à cada vez mais acentuada dificuldade para motivar o educando no sistema conservador sendo este aluno caracterizado por um novo perfil talhado por uma nova maneira de conviver com as linguagens, exigindo, assim, uma nova visão das políticas educacionais dos novos paradigmas da educação. Segundo Silva (2000) é de grande valia a integração de vários recursos tecnológicos, pois estes são meios motivadores e criativos para a estruturação das linguagens e da informação.

Estes permitem a aquisição de múltiplas competências como a melhoria na leitura, escrita, percepção e crítica com maior capacidade de sintetizar, organizar e comunicar informações produzidas pelos sujeitos envolvidos no processo. Conclui o autor que além da melhora no conteúdo propriamente dito vai melhorar a capacidade de associar outras formas de linguagem como

desenhos, gráficos, animações, efeitos sonoros, fotografias e conexões em rede. Silva (2000) cita a interatividade favorecida por esses meios em que o participar e o intervir são muito mais do que responder “sim” ou “não”. É uma maneira de interferir de forma multi-direcionada usando a hibridização, isto é visando uma aprendizagem multidisciplinar e usando várias formas de linguagem, ampliando assim a liberdade de quem se encontra no sistema. A tecnologia disponibiliza meios para que a escola seja um ambiente de integração e interação e para que o professor não permaneça apenas como transmissor de conhecimentos, mas estimulador e facilitador para que o aluno tenha acesso à descoberta, associação, interligação e construção de aprendizagem (FREIRE, 2008).

### **2.3 A HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTEGRADA AO USO DA INFORMÁTICA**

Sobre as possibilidades que a História em Quadrinhos (HQ) oferece para os educadores, Pessoa (2006) fala sobre a importância deste meio (HQ) como objeto de estudo no campo da educação básica. Argumentando cita a obra “Desvendando os Quadrinhos” de Mccloud,( apud Pessoa, 2006,p.03) que afirma ser hoje, eles (os quadrinhos) uma das poucas formas de comunicação de massa na qual vozes individuais ainda têm chance para serem ouvidas”. Quanto ao poder cultural desse meio e o papel da escola Fronza (2007) estuda perspectivas relacionadas ao uso da História em Quadrinhos como elemento mediador entre a cultura do jovem e o ensino formal.

Outras atribuições são dadas à história em quadrinhos realizada na escola além de elemento de comunicação, proporciona autonomia ao aluno que a produz, baixo custo, formas com textos que fascina o leitor. Pessoa (2006) chama os educadores para ver quais as possibilidades educacionais são oferecidas por esta linguagem, propondo uma relação dialética sobre o papel dos quadrinhos como um meio para atingir os objetivos de certa disciplina ou um fim para preparar profissionais “quadrinistas” aos quais somos deficitários. Sobre o fato da HQ ainda não ser devidamente utilizado, Gonçalves (2009) chama a atenção para o desconhecimento por parte do



professor e a necessidade de mais estudos que tragam respostas significativas.

Além desses questionamentos, Pessoa (2006) informa sobre o uso desta mídia em aulas de história e geografia na rede pública de ensino de São Paulo e ressalta a importância do texto e imagem nos estudos de geografia. No ensino das artes, ele justifica a presença desta técnica mediante o argumento de VILELA (2004) todos os principais conceitos das artes plásticas estão embutidos nas páginas de uma história em quadrinhos” (VILELA, 2004, p.131). Esta afirmação define a importância da história em quadrinhos para o arte - educador. Fala o autor da maneira prática e divertida de se estudar até aspectos mais sofisticados do desenho como perspectiva, anatomia, luz e sombra além de cores e composição visual. (Vilela, 2004. P.131)

Referindo-se aos quadrinhos as edições mostram como estes se integram aos PCNs (ATUALIDADES, 2011, p.105) reconhecendo assim o valor desta linguagem: “Consideradas durante muito tempo expressão da cultura das massas, as histórias em quadrinhos ocupam totalmente espaço nobre entre as linguagens do mundo contemporâneo.” (NOVOENEM, 2009, p.15 e p.142). De outra parte observando a importância que essa mídia tem na formulação dos PCNs, Braga (2007) enfatiza o papel da História em Quadrinhos como facilitadora da ação interdisciplinar.

Muitas causas são citadas para dificultar a prática da elaboração da história em quadrinho (HQ) nas aulas de Informática das escolas públicas. Pessoa (2006) afirma que os docentes não apresentam entusiasmo na proposta devido a ações de vandalismo aos computadores. Outra dificuldade são as classes superlotadas e ainda faltam periféricos como impressora e *scanner*, o que impossibilita o aluno de exportar o desenho feito a lápis para o computador. Falta de conhecimento dos professores sobre *software* se existe o ainda o “engessamento” da estrutura escolar que muito dificulta o andamento dos “projetos”.

O autor sugere como soluções para esses problemas a construção de *sites* e recorrer a *Lan Houses*, uma vez que o preço é bem acessível. Porém a construção de um site não deve ser tarefa fácil para o professor que tem geralmente dois turnos de aulas e todas as atividades que cumpre em casa. É

muito válido e provável que o professor encontre a parceria do aluno nesse sentido. Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Livia Menna Barreto EMEF LMB existem experiências em que o aluno mostra-se um colaborador ativo.

As sugestões de Pessoa (2006) não parecem ser suficientes neste momento em que o fator negativo não é unicamente o custo, mas a sobrecarga de trabalho e a falta de motivação do profissional da educação tão pouco valorizado (DEMMO, 2002). Mesmo assim os profissionais da educação estão estudando as potencialidades da História em Quadrinhos em benefício do conhecimento. Trata-se de um recurso notável pelas possibilidades de construir idéias onde interagem a emoção e a razão o sentir o apreciar e o saber (MENDONÇA, 2006).

Constatando a necessidade de encontrar alternativas para o papel da escola, é pertinente o estudo sobre esses recursos em benefício da aprendizagem seja como estímulo ou meio de construção e divulgação do saber. Diante de todas estas afirmativas admite-se que embora toda a mídia impressa contribua para o aprendizado, a história em quadrinhos (HQ) é um o meio mais completo para trabalhar linguagens e melhorar as formas de comunicação e expressão na escola.

### **3. METODOLOGIA**

O ponto de partida foi uma sondagem feita pela professora de Arte para os alunos do fundamental da escola municipal e fundamental e médio na escola estadual. Foi pedido que os alunos enumerassem as técnicas (em número de sete) desenho, pintura, recorte e colagem, modelagem, teatro, informática e outras a sugerir na ordem de preferência. A EMEFLMB conta com equipamento razoável de informática e boa assistência para resolver problemas técnicos. A SI possui 16 computadores tendo Internet com velocidade de 2Mbits. O projeto foi apresentado na forma de slides para os professores e convite impresso aos alunos das quatro escolas no início do ano letivo de 2011.

No resultado da sondagem ficou evidente a preferência por trabalhos práticos em detrimento ao teórico e em grupo, que superou a preferência pelo individual.

A preferência da maioria pela técnica do desenho fez com que os trabalhos não se detivessem tanto na imagem importada da internet ou obtida através da fotografia, mas também na imagem criada graficamente pelo aluno, seja com linhas ou com formas trabalhadas juntamente com a cor e obtidas de forma eletrônica ou manual. As aulas de Arte transcorreram na forma de teoria e prática com textos relativos à História da Arte, Teoria da Forma e da Cor para os alunos das séries finais do Fundamental. As atividades foram em grande parte direcionadas a programação gráfica e visual da página desde a formatação ao uso de imagens (incluindo desenhos ou fotos dos próprios alunos) e de cores sendo os alunos previamente preparados em sala de aula.

Além da elaboração de *layouts* com planejamento gráfico e visual e diagramação, os alunos deveriam copiar as técnicas na folha de desenho (como confeccionar um folder dobrando o papel em três faces) e receberam informações de como proceder no computador. Na EMEF Livia Menna Barreto, a aula foi novamente apresentada na forma de *slides* na Sala de Informática. Foi revisto todo o processo com as complementações técnicas que o professor de Informática julgou necessário. Após a explanação da professora e do professor de informática, os alunos, de forma individual ou em dupla, iniciaram as atividades no computador.

Foram orientados pelos professores a buscar na internet imagens e textos relacionados com temas a serem trabalhados. (Educação para o Trânsito, Malefícios do fumo e outros). Os temas surgiam de atividades integradas que fazem parte de projetos da escola como Educação Fiscal, Educação para o Trânsito, Meio Ambiente e outros mais restritos como Prédios Históricos de Santa Maria (artes) Alimentação Saudável, Malefícios do fumo (ciências). Os alunos selecionaram e modificaram textos para acrescentar nas peças por eles produzidas como folders, folhetos ou páginas impressas.

Na disciplina de arte foram consideradas a Criatividade, o Domínio de Técnica e Boa Apresentação. Também foi observada pelos professores a situação motivacional dos alunos, o desempenho e os resultados atingidos em

relação aos objetivos de cada disciplina. A apresentação final foi em forma de Mídia Impressa ou *Slides*. Com o fato dos professores tomarem conhecimento do quão é importante a técnica da História em Quadrinhos na aprendizagem e os alunos manifestarem a preferência pela Informática e pelo Desenho, foi incentivada essa técnica não só na forma manual, como também on-line. A internet, então bastante apreciada pelos alunos, passou a ser um novo meio de criação divulgação dos trabalhos.

Com a finalidade de desenvolver a criatividade e conhecer novas ferramentas de desenho, ampliando conhecimentos culturais e técnicos os alunos a partir do 2º semestre de 2011, começaram a participar da elaboração de Histórias em Quadrinhos com técnicas e sugestões oferecidas pela escola “PIXTON COMICS INC” do Canada. Os alunos que não aderiram a esse sistema online continuaram a executar a técnica da História em Quadrinhos, como anteriormente era trabalhada em sala de aula.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No resultado da sondagem ficou evidente a preferência por trabalhos práticos em detrimento ao teórico e em grupo, que superou a preferência pelo individual..Ficou também evidente que grande parte dos alunos possui computador, embora sem acesso á internet. Foi pedido aos alunos das turmas 71, 72, 8º e 9º ano que enumerassem as técnicas como desenho, pintura, recorte e colagem, modelagem, teatro, informática e outras em ordem de preferência. Na escola municipal (Figura 1) oitenta por cento dos alunos preferiram desenho e informática em primeiro lugar.

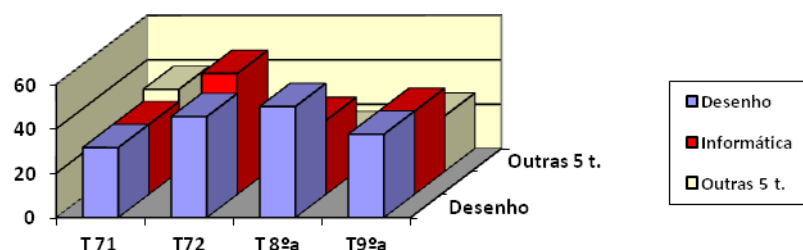
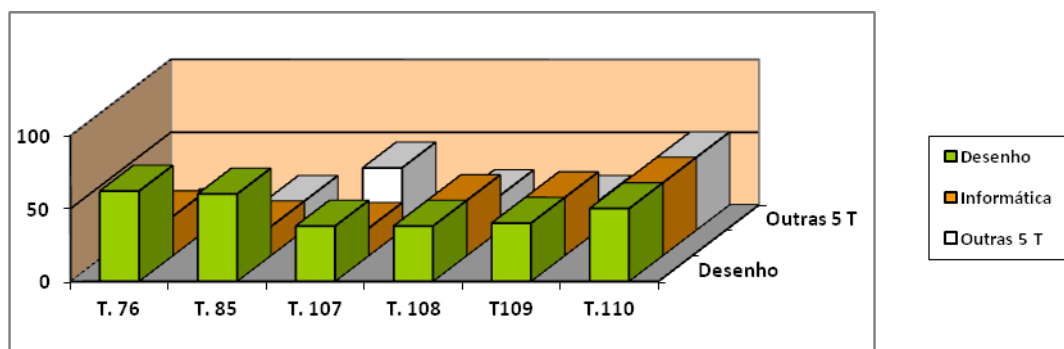


Figura 1. Dados da EMEF Livia Menna Barreto

Na Escola do Estado oitenta e quatro por cento dos alunos do ensino fundamental e 78% dos alunos do ensino médio (conforme mostra o gráfico da Figura 2) preferiram desenho e informática em primeiro lugar).



**Figura 2. Dados referentes à escola estadual**

O trabalho teve o andamento e o resultado diferenciado da intenção exposta no projeto. A maioria das atividades foram realizadas na EMEFLMB devido a uma série de fatores que facilitaram o uso do computador. A diferença entre as escolas é que enquanto na escola municipal os alunos têm a presença do professor de informática durante as aulas na SI (Sala de Informática) na escola estadual o professor regente de classe permaneceu sozinho para resolver todos os problemas e imprevistos que são variados e freqüentes. Um dos problemas era a proibição do uso de *pendrive* ou CDs no laboratório, o que impedia que alunos levassem trabalhos digitalizados para serem trabalhados.

O motivo era a invasão de vírus sem o devido controle por não haver professor responsável pelo laboratório no turno da noite, permanecendo na sala de informática só o professor regente de classe orientando os alunos no uso do computador.

É interessante ressaltar que as Histórias em Quadrinhos com técnicas mais elaboradas só foram realizadas na escola onde se encontra um professor responsável, uma vez que a escola municipal não dispõe de periféricos como *scanner* e impressora, cabendo ao professor utilizar seu *hardware* de uso pessoal. Nessas condições realizou-se a maior parte do estudo na EMEF LMB, permanecendo sempre o professor da disciplina e o professor de informática e da disciplina para auxiliar o aluno e às vezes ser auxiliado, dando a este grande autonomia nas decisões durante a execução dos trabalhos. A interação

aluno com aluno ou aluno – professor, ou professor – professor foi freqüente nestas situações sendo o aluno colaborador ativo em relação ao grande grupo.

#### 4.1 ATIVIDADES REALIZADAS: FOLHETOS, CARTAZES E *FOLDERS*.

Como previsto no projeto, os alunos realizaram atividades que tiveram como suporte a mídia impressa. Os alunos compuseram figuras a partir da associação de formas do *Tangram* e Origami, podendo reestruturar no computador conhecimentos trabalhados anteriormente em aula. Outros trabalhos foram feitos com imagens de Internet, porém com nova montagem e com texto próprio. Alguns alunos encontraram resultados muito interessantes e influenciaram os colegas com soluções criativas. Temas integradores, como Educação Ambiental, agradaram os alunos que mostraram motivação pela informática e resultados bastante diversificados.

Valores como respeito aos animais ou “*bullying*” foram trabalhados de forma eventual com notícias sobre esses fatos. Nas aulas de informática o aluno pode acessar o *youtube* e rever as cenas reconhecendo-se o fator emocional presente nos desenhos das Figuras 3 e 4



Figura 3. Desenho dos alunos



Figura 4. Desenho dos alunos

A confecção de cartões, cartazes e folhetos ou apresentação de slides nas tarefas escolares não implicou em grandes dificuldades. A novidade implantada no ano de 2011 foi confecção de *folders* para os alunos do 9º ano e de História em Quadrinhos no computador para todos os alunos. As explicações técnicas foram suficientes para que os alunos iniciassem o processo. Mesmo assim a presença dos professores no grupo foi de grande importância para ajudar os alunos a superar dificuldades. Os folhetos e os

*folders* sobre o trânsito foram distribuídos em via pública pelos alunos durante a campanha de Educação para o Trânsito.

A professora de inglês utilizou esta técnica de divisão por colunas para um tema de sua aula que seria apresentado na forma de marcador de página. Nesse caso foi acrescentada a técnica de repetir, colar e fazer impressão em séries. A professora de arte usou a idéia da professora de inglês para fazer marcador de página sobre arquitetura histórica de Santa Maria. Foi sugerido que os alunos explorassem os tipos de fontes e os efeitos de preenchimento de fundo. Algumas fotos eram tomadas dos próprios alunos, outras eram buscadas na internet. Foi uma técnica desafiadora, desta vez para os alunos do 8º ano que receberam o texto sobre a arquitetura histórica de Santa Maria fornecido pela professora na forma de *xerox*.

Nesta turma os alunos não demonstraram muita autonomia como no caso do 9º ano, em que o grupo de alunos é menor, mais homogêneo e com maior capacidade de decisão. Enquanto que, nas outras turmas, o número de alunos era maior e a imaturidade era mais acentuada, foi necessário que professor direcionasse as atividades. Outra técnica trabalhada foi a do cartaz, assunto que faz parte do programa do 7º ano após os alunos terem estudado no 6º ano formas cores e textura. Todos os alunos do turno da manhã participaram, pois o cartaz pode ser confeccionado independente de normas gráficas nas séries iniciais ou nas finais. O tema foi o Meio Ambiente, como pode ser observado nas Figuras 5, 6 e 7.



Figura 5. Cartaz do 9º ano



Figura 6. Cartaz 8º ano



Figura 7. Cartaz 7º ano

No segundo trimestre a etapa a ser vencida pelo 9º ano foi a elaboração de História em Quadrinhos com as ferramentas do computador, atividade

proposta para todos os alunos da escola. O *blog* do 9º ano, [http://mennamais.blogspot.com/ /](http://mennamais.blogspot.com/) foi criado com a colaboração de um aluno com a finalidade de divulgar trabalhos sendo este e mais três alunos responsáveis pela edição e divulgação dos trabalhos realizados pela classe.

## 4.2 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Após ser trabalhado o desenho dos quadrinhos de forma manual, a próxima etapa passou a ser a produção desses efeitos no computador. Uma busca apontou a existência do curso “PIXTON para Escolas” cujo objetivo é levar a tecnologia da História em Quadrinhos até os alunos. O resultado da busca interessou aos professores locais, despertado pelos depoimentos favoráveis de professores de outros países principalmente no que diz respeito à motivação gerada nos alunos. Os depoimentos encontram-se no portal <http://www.pixton.com/br/schools/buzz>

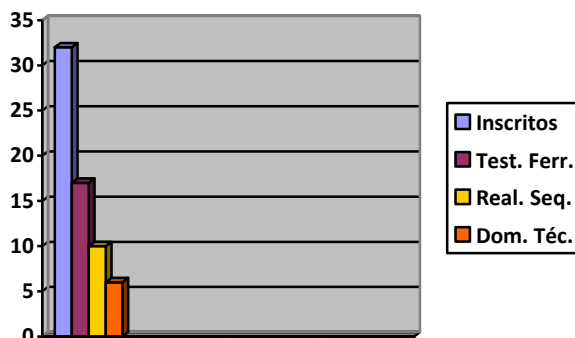
Os alunos puderam realizar as primeiras experiências de forma gratuita passando depois a ter acesso ao software mediante pagamento. Quinze HQ foram enviadas podendo-se considerar que seis alunos dominaram bem a técnica. Os alunos receberam material em mídia impressa que consistia em uma história em quadrinhos confeccionada pela professora de arte contendo exemplos de como os trabalhos poderiam ser inseridos e outras inúmeras possibilidades de aliar o conhecimento e criatividade.

A aula foi ministrada na forma de projeção com a demonstração do uso das ferramentas de desenho do software PIXTON para HQ e dessa maneira, o aluno foi estimulado a participar do projeto “Pixton para Escolas”. De trinta e dois alunos inscritos no programa ‘PIXTON para Escolas’ apenas dez (todos da escola municipal) conseguiram compor uma história com a tecnologia “PIXTON” o que significa que o aluno também encontra dificuldades no uso do computador e alguns precisam de mais apoio para enfrentar novos desafios. Nessa escola dezessete alunos tentaram realizar os trabalhos, sendo que apenas um terço destes conseguiu dominar a técnica enquanto que outros não chegaram ao final do processo. O fato de três alunos, dentre os dez, elaborarem mais de uma História em Quadrinhos significa que estes alunos



não trabalharam por obrigatoriedade, mas por atitude espontânea de realizar as atividades indo além do solicitado.

Resultados obtidos na escola municipal onde foi possível acessar o software da "PIXTON para Escolas": 32 alunos inscritos – 17 alunos testaram as ferramentas de desenho, 10 realizaram algumas seqüências e 6 dominaram bem a técnica (Figura 8).



**Figura 8. Dados sobre a utilização do Software PIXTON para Escolas**

Os professores ofereceram alternativas para a realização dos trabalhos o que não impediu o avanço do aluno que deseja ir além do exigido.

Na escola estadual, com oito inscrições, nenhum aluno iniciou a atividade online devido a lentidão da Internet. Embora a escola possua um amplo e confortável laboratório de informática, os resultados foram insatisfatórios quanto ao uso do computador, predominando a técnica manual para a execução da maioria das Histórias em Quadrinhos. A internet lenta na escola e a as dificuldades econômicas devido a renda familiar dos alunos que impedia acesso à Internet em casa foram fatores decisivos que impediram a execução das atividades online, além da ausência de um professor responsável pela sala de informática no turno da noite.

Também foram comuns as queixas dos alunos que ao deixar as tarefas acabadas ou não, não voltavam a encontrá-las.



**Figura 9. Desenho de aluna da Escola B**

Na Figura 9 a aluna desenhou, pintou e criou roteiro da história na forma de texto separado do desenho. A pintura feita com lápis de cor pode ser melhorada usando os recursos do computador. Após o desenho *scaneado na casa da professora* a aluna executou o texto e balões de fala no *PowerPoint na escola*.

#### **4.2.1 Algumas considerações gerais sobre a tentativa de trabalhar com Histórias em Quadrinhos.**

A técnica pareceu muito complexa, o que levou alguns alunos de séries variadas a desistirem enquanto outros persistiram. Embora exista o individualismo entre poucos adolescentes, a complexidade dessa linguagem oportuniza o trabalho em pequenos grupos, uma vez que são necessários conhecimentos técnicos de comunicação visual, culturais para criação de roteiro e conhecimentos gramaticais com obediência às normas de escrita. Nos trabalhos individuais pode ser observada a discrepância do domínio da linguagem escrita e da capacidade de redação entre os alunos.

Nas Histórias em Quadrinhos são visíveis os erros gramaticais nos textos dos alunos de 6º e 7º ano persistindo no 8º e sendo menos freqüentes no 9º ano. O fato de enviar a História em Quadrinhos online fez com que o aluno se preocupasse mais em evitar os erros gramaticais. As diferenças econômicas ainda causam limitações mesmo em se tratando de escola pois a Internet é acessível à poucos, devido também à localização como no caso da Cohab Santa Marta onde residem os alunos da escola estadual.

#### **4.3 ENTRE OS RESULTADOS NÃO SÓ PROBLEMAS, MAS TAMBÉM SOLUÇÕES**

A História em Quadrinhos possibilita uma avaliação de diversos aspectos, além dos conhecimentos técnicos e culturais. O autor da HQ demonstra seu apego a valores morais (relatando *bullying*, golpes nas Redes Sociais), familiares(o sentido do Natal na família ) e até sexuais (namoro), o que permite conhecer mais profundamente o aluno. Em alguns casos a expressão e comunicação funcionam como uma espécie de catarse quando ao aluno é oferecida a liberdade de estruturar suas idéias.

Gralik (2007) aponta para a importância desse meio de comunicação e expressão que possibilita criar um elo entre o cotidiano e o ambiente escolar. A motivação para a criação de uma História em Quadrinhos induz o autor a se tornar pesquisador e organizador do seu saber com possibilidade de aprender, fixar e aplicar o conhecimento de forma imediata na estruturação de textos e imagens a serem divulgados. Há o desenvolvimento da capacidade de informar e instruir tecnicamente e com mais precisão usando os recursos da linguagem escrita e visual simultaneamente. Como exemplo pode ser citado a História em Quadrinhos criada por aluna do 8º ano, como pôde ser observada na Figura 7.

Os recursos disponíveis no computador dispensam a necessidade do autor ser bom desenhista. Para elaborar uma boa História em Quadrinhos basta dominar o assunto (através da boa interpretação de textos) e as ferramentas de desenho

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa teve por objetivo encontrar meios oferecidos pela tecnologia para melhorar a linguagem escrita e visual do aluno bem como motivar o aluno para novas formas de expressão e comunicação. Segundo Amora (2008) cabe a escola tornar o aluno conhecedor e criador das novas formas de comunicação promovendo mudanças que irão garantir liberdade e autonomia para a comunidade escolar. Nesse sentido foram realizadas atividades visando melhorar o desempenho dos alunos na construção do conhecimento e divulgação de suas ideias usando os novos meios. Os trabalhos tiveram como suporte a mídia impressa e como ferramentas para produção e divulgação o computador e a Internet.

Conforme o previsto houve uma integração entre as disciplinas de Arte, Inglês e Geografia, não de maneira comprometida com projetos, mas de certa forma aconteceu uma integração ao natural. Apenas a professora de geografia se interessou na realização de *folders* para ilustrar o estudo sobre países da Europa, daí a de inglês teve a idéia de fazer marcador de página sobre Cuidados com a Radiação Solar o que levou a professora de Arte a fazer marcador de página sobre Prédios Históricos de Santa Maria, bem como a de geografia despertou a idéia para uma aluna do 9º ano realizar uma interessante história em quadrinhos sobre o uso do GPS.

A maior integração se deu ao fato do professor de Informática manter uma visão sobre o todo para associar técnicas e oferecer alternativas mais adequadas a esta ou aquela situação de toda a disciplina que desejasse participar do processo. Em função das tentativas e dos resultados obtidos, conclui-se que com estímulo e apoio o aluno é capaz de vencer desafios. É possível que o aluno pesquise, estruture o saber de forma lúdica e divertida através da mídia impressa, assim como, é possível encontrar meios mais interessantes de aprender e divulgar o conhecimento, sendo o computador e a internet de grande importância para essas conquistas.

O desempenho no uso das novas tecnologias independe da idade ou do nível escolar, mas depende de sua motivação para a atividade proposta. Alguns alunos de 6º obtiveram melhores resultados que outros de 9º ano. O aluno não tem tanta afinidade com o computador a ponto de vencer sozinho novos desafios, portanto a presença do professor de informática como do regente de classe são fatores relevantes para o sucesso da aprendizagem através das novas tecnologias. É possível que alunos não habituados a desafios se mostrem desmotivados frente à novas formas de aprendizagem pois, o professor ainda carece de formação para o uso das novas linguagens e atividades interativas em sala de aula.

Também foi constatado neste trabalho que não é o aspecto material o mais importante na obtenção de bons resultados: fatores determinantes são os recursos humanos que orientam o aprendiz na busca da aprendizagem, pois esta não ocorre sem o auxílio do professor conhecedor dos conceitos. Como recurso didático, a elaboração de História em Quadrinhos no computador

deveria ser pelo menos objeto de análise para o professor, pois são inúmeras as possibilidades oferecidas pela escrita, imagem e som.

As dificuldades não significam momentos desagradáveis: em algumas ocasiões, como raramente acontece, professores e alunos desejaram a continuidade da aula. Devido aos bons resultados obtidos frente às dificuldades vencidas, é importante que professores observem o interesse dos alunos por novos meios de aprendizagem, no que se refere ao computador, Internet vários tipos de mídia impressa, incluindo história em quadrinhos devido às amplas possibilidades que esse meio oferece.

## 6. REFERÊNCIAS

BOURDIEU, P; PASSERON, J.C. **A Reprodução**. Elementos para uma teoria do sistema de ensino. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

BRAGA, Marta Cristina G. **Estratégia on-line para capacitação de professores em Aprendizagem por meio das HQs**: abordagem centrada na Educação Através GONÇALVES, Rosilene Ramos. **O uso de História em Quadrinhos por professores da Rede Pública Municipal de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 160p. 2009.

DEMO, Pedro. **Ironias da Educação**. Mudança e contos sobre mudança. Rio de Janeiro: DP& A editora, 2002.

DEMO, Pedro. **Formação permanente e Tecnologias Educacionais**. Petrópolis: Vozes, 2006.

FREIRE, Wendel. (org.) AMORA, Dimmi, SILVA, Marco et al. **Tecnologia e Educação**. As mídias na prática docente. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2008.

FRONZA, Marcelo. **O significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no ensino médio**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Paraná, 183p. 2007.

GRALIK, Thais Paulina. **As Histórias em Quadrinhos no ensino de artes visuais na perspectiva dos estudos da cultura visual**. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado de Santa Catarina – Artes Visuais. 205p. 2007.

MELLO, Rosa L. **A Integração das tecnologias de Informação e comunicação (TIC) na escola:** desafios, condições e outras reflexões, 3ªed. Junho de 2000.

MENDONÇA, João Marcos Parreira. **O Ensino da Arte e a produção de História em Quadrinhos no Ensino Fundamental.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais – Artes. 126p.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. São Paulo: Papirus, 2006.

NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. **Pedagogia dos Projetos.** Uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das Múltiplas Inteligências. São Paulo: Editora Érica Ltda, 2001.

PESSOA, Alberto Ricardo. **Quadrinhos na educação:** uma proposta didática na Educação Básica. Dissertação de Mestrado apresentada na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 186p. 2006.

PETARNELLA, Leandro. **Escola Analógica cabeças digitais.** Campinas Editora Alínea, 2008.

POR DENTRO DA NOVA FÓRMULA. **O que se espera do aluno. 2009.** O novo ENEM. São PAULO, SP. P.15.

SILVA, Edson. **Informática e Educação: com a palavra os licenciados.** 2000. Disponível em:  
<http://ead.ufsm.br/~teleduc/cursos/aplic/portfolio/ver.php&codcurso=232&codtopic>. Acesso em: 20 de julho de 2011.

TACIRO, William e MKanno, 2011. **Destrinchando avanços e deficiências da Educação Brasileira.** São Paulo: Atualidades Vestibular+ENEM. p. 29.