

PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MEDIADA PELO COMPUTADOR: DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA EM UMA TURMA DE 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Rejane Maria Petry Alegre Mello²
Fabiane Sarmiento Oliveira Fruet³

RESUMO

Este artigo aborda sobre o computador como recurso educacional que apresenta subsídios para potencializar o processo ensino-aprendizagem e propiciar o gosto pela leitura e escrita dos alunos do 4º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo, Rio Pardo - RS. Visto que foi constatada a falta de hábito da leitura, dificuldade de compreensão de textos, pouca criatividade na escrita e desmotivação para a realização de atividades escolares. Nesse sentido, foram desenvolvidas algumas atividades escolares em que os alunos produziram histórias em quadrinhos mediadas pelo computador, com temas significativos para o contexto social dos alunos dessa escola como: drogas, trânsito e alimentação saudável. Após a aplicação dessas atividades, foi percebida a motivação dos alunos na realização das tarefas propostas, o que proporcionou aulas dinâmicas e promoveu maior interação entre os alunos com professor e entre os próprios alunos. Isso viabilizou a construção individual e colaborativa dos textos e potencializou o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Palavras-chave: Tecnologia na Educação; Histórias em quadrinhos; Leitura e escrita.

ABSTRACT

This article focuses on the computer as an educational resource that provides subsidies to potentialize teaching-learning process and provide the desire for reading and writing of students in 4th grade from Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo, Rio Pardo - RS. Because it was found the lack of reading comprehension skills, difficulty to write and low motivation to developed school activities. In this sense, some school activities were developed in order to students produced stories in comics mediated by computer, with significant themes for the social context of students at this school as: drugs, traffic and healthy eating. After the implementation of these activities, it was perceived motivation of students in the tasks proposed, which provided dynamic classes and promoted greater interaction between students-teacher, and among the students. This enabled the construction of individual and collaborative texts and potentiated the development of reading and writing skills.

Keywords: Technology in Education, Stories in comics, Reading and writing.

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 Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora orientadora, Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Educação (UFSM).

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia está ao nosso redor e seus avanços influenciam diretamente em nossa vida, visto que é um instrumento poderoso e muito importante nos tempos atuais. Devido a isso, entendemos que esse recurso precisa ser integrado às atividades escolares, pois apresenta grande potencial no desenvolvimento da aprendizagem.

Apesar de o mundo tecnológico ter avançado significativamente, observamos que, em muitas instituições educacionais, ainda são poucos os recursos que estão ao alcance dessa comunidade. Há muito no que se avançar em políticas públicas voltadas para esse setor no que se refere à instrumentalização das escolas com ferramentas tecnológicas atuais e também à formação inicial e continuada de professores, para que tenham fluência tecnológica e saibam desenvolver atividades escolares mediadas por tais recursos, os quais apresentem sentido para o aluno.

Como professores, é importante que mediemos nossa prática docente com o que temos a nossa disposição, estudar metodologias que contemplem as tecnologias disponíveis na escola, fazendo com que o aluno seja sujeito ativo da própria aprendizagem. Conforme destaca Moran (2000, p. 1), “as tecnologias são só apoio, meios. Mas elas nos permitem realizar atividades de aprendizagem de formas diferentes as de antes.”

Dessa forma, este artigo aborda sobre o computador como recurso didático que apresenta subsídios para potencializar o processo ensino-aprendizagem e propiciar o gosto pela leitura e escrita dos alunos do 4º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo. Uma escola, considerada rural, por estar localizada a mais ou menos oito quilômetros da cidade, no interior do município de Rio Pardo - RS, em um vilarejo, construído de forma cooperativa entre os moradores. Este vilarejo que é denominado “Mutirão Camargo” é formado com cerca de duzentas casas, uma população de baixo poder aquisitivo e que apresenta grande vulnerabilidade social.

Este trabalho se justifica pela constatação da falta de hábito da leitura, dificuldade de compreensão na realização dos trabalhos produzidos pelos alunos, falta de expressividade vocabular, pouca criatividade na escrita e desmotivação para a realização dessa tarefa. Pois, ao partir de uma

investigação por meio de atividades que solicitavam a oralidade e a escrita junto à turma do 4º ano, foi possível sondar que havia necessidade de intensificar trabalhos que desenvolvessem tais habilidades. Para início de trabalho, foi apresentado aos alunos revistas de histórias em quadrinhos que abordavam assuntos como: Alimentação Saudável, Trânsito e Drogas. Esses subsídios foram fundamentais para um primeiro contato dos alunos com o gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQ). Esse gênero foi selecionado por apresentar textos curtos de fácil compreensão e assuntos do cotidiano vivenciado pelas crianças.

Simultaneamente a esse processo de conhecimento da estrutura das HQ, foi acontecendo a inclusão digital dos alunos. Após o primeiro contato com o material impresso, exploração da estrutura de uma HQ e aprofundamento dos conteúdos, partiu-se para a criação de novas Histórias em Quadrinhos no computador.

Nessa escola, até março deste ano de 2011, ainda não havia um trabalho didático efetivo com recursos tecnológicos. Eram usados, eventualmente, TV, vídeo e uma máquina fotográfica para registro de eventos.

Uma conquista que se teve foi a instalação, no início desse primeiro semestre letivo de 2011, dos computadores provenientes do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), destinados a escolas rurais, que ainda estavam encaixotados. Apesar de ser apenas um gerenciador com cinco monitores, para aquela comunidade escolar foi bastante significativo.

Frente à realidade apresentada, a proposta foi realizada através de projetos interdisciplinares que já estavam em andamento na referida escola e passou a contar com mais um recurso que antes não havia: o computador. Ao explorar essa nova ferramenta tecnológica, os alunos foram identificando-se com *softwares* que ofereciam instrumentos para a construção de Histórias em Quadrinhos (HQ). Como já era uma prática de sala de aula produzir HQ impressas, a tarefa potencializada pelo computador chamou a atenção pelas várias possibilidades e sofisticação comparadas às produzidas no papel.

Ao contemplar o conhecimento prévio que os alunos tinham de estruturação desse gênero textual, professor e aluno descobriram juntos a melhor maneira de desenvolver as habilidades de leitura e escrita, objetivo principal do projeto, por meio de atividades escolares aprimoradas pelo

computador. Pois, acreditamos que o processo ensino-aprendizagem mediado pelo computador enriquece o conhecimento, bem como propõe melhorar o fazer pedagógico, principalmente quando contempla crianças que não possuem intimidade com o mesmo, mas que se fascinam pela máquina.

Além disso, entendemos que o professor precisa estar com a mente “aberta” ao novo, em constante busca, por mais que a educação se aproprie das tecnologias, ainda é o professor o mediador efetivo do processo educacional. Devido a isso, no artigo, também relatamos a produção de HQ no computador, com temas significativos para o contexto social dos alunos dessa escola que já haviam sido abordados em aulas anteriores como: Drogas, Trânsito e Alimentação Saudável.

No decorrer do trabalho, abordamos sobre o potencial do computador no contexto educacional, em seguida, apresentamos as contribuições das HQ no desenvolvimento da leitura e da escrita, bem como a produção de HQ mediadas pelo computador. Para finalizar, são apresentados os resultados observados ao longo dessa investigação e as considerações finais sobre esse estudo.

2. O POTENCIAL DO COMPUTADOR NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Para atender às novas implicações da sociedade moderna, ocorreram, nos últimos tempos, importantes mudanças sociais, que exigem uma redefinição das instituições escolares no ensino-aprendizagem. Entre as exigências destes novos tempos, está a integração das tecnologias no mundo escolar.

Aos professores cabe mudar a ótica, ou seja, encontrar nas tecnologias uma aliada para desenvolver um currículo integrado com práticas voltadas para aprendizagens significativas, tornar o aluno sujeito ativo de sua aprendizagem, pois aprende ao fazer, ao pesquisar, ao experimentar e até ao errar, visto que assim também constrói saberes.

A motivação quando o computador é utilizado no processo de ensino-aprendizagem não se explica apenas pelo interesse no trabalho futuro, mas o uso dessa ferramenta desperta curiosidade, melhora a

concentração e permite a descontração, tornando a tarefa de aprender mais divertida. (BRASIL, 2009, p.1)

Para haver uma política escolar que norteie as tecnologias e as integre na sala de aula, buscando alternativas às problemáticas contextuais, oferecendo mudanças na área cognitiva social e afetiva, é preciso começar pela gestão escolar. A forma que hoje a escola se encontra estruturada requer pessoas dispostas a articular, a mediar projetos que contribuam para criar situações de integração e produção de conhecimento.

A possibilidade de sucesso dos projetos está em considerar os professores não apenas como executores, responsáveis pela utilização dos computadores e consumidores dos programas escolhidos pelos idealizadores do projeto, mas principalmente como parceiros na concepção de todo o trabalho. Além disso, os docentes devem ser formados adequadamente para poder desenvolver e avaliar os resultados desses projetos. (VALENTE, 1999 apud GUIMARÃES, 2010, p.1)

Para isso é importante o empenho de gestores comprometidos, desacomodados, democráticos e que valorizem os recursos tecnológicos como mediadores da aprendizagem, a fim de que efetivem um trabalho cooperativo com o professor, propondo alternativas para sobrepujar as dificuldades tanto de ordem administrativa como pedagógica.

Nesse sentido, percebemos que o cenário educacional exige mudanças, principalmente, na área tecnológica e, para que isso se efetive, necessita a colaboração de todos, reafirmando o compromisso do gestor articulando deliberações e encaminhamentos necessários para manter a equipe motivada e consciente de seu papel no processo ensino-aprendizagem.

Sendo os professores aqueles que norteiam as práticas em sala de aula, cabe-lhes, a responsabilidade de estar preparados, fluentes tecnologicamente para mediar as dificuldades que vierem a surgir no manuseio dos recursos tecnológicos como instrumentos de aprendizagem.

Na atual sociedade com tanta tecnologia, todos estão reaprendendo a conhecer, a comunicar-se, a ensinar, a aprender e a integrar o humano e o tecnológico, o individual ao social. Não é nenhuma novidade que o computador conectado na Internet é um meio eficiente para buscarmos informação, e

também que é difícil encontrar crianças que não fiquem fascinadas ao manuseá-lo

Assim, a escola precisa ser o cenário ideal para o uso do computador como ferramenta de apoio ao ensino-aprendizagem em sala de aula. Entendemos que

[...] a melhor forma de ensinar é aquela que proporciona aos alunos o desenvolvimento de competências para lidar com as características da sociedade atual, que enfatiza a autonomia do aluno para a busca de novas compreensões, por meio da produção de ideias e de ações criativas e colaborativas. (BRASIL, 2009, p.1)

O computador executa programas e é uma grande ferramenta de trabalho, mas não substitui o professor, a presença humana na educação é insubstituível, sem ela não há educação. Para o aluno, o computador deveria ser como ler um livro qualquer, mas com um diferencial, onde ele pudesse usar sua criatividade e construir de maneira significativa seu conhecimento diante do que foi lido. Isso é possível com o auxílio de *softwares* especializados, ou seja, *softwares* educacionais.

O aluno precisa saber ler e escrever bem, ou seja, precisa dominar a sua língua para que conquiste a autonomia da aprendizagem, que é, afinal de contas, o que queremos todos nós professores. O computador pode ser de grande ajuda nessa tarefa nada fácil, pois será o instrumental que ajudará o professor a propiciar as condições necessárias para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar e selecionar informação, resolver problemas e aprender independentemente (VALENTE, 1991, p.1).

Ao utilizar *softwares* educacionais, o aluno não irá apenas desenvolver a criatividade, mas também as habilidades viso-motoras e auditivas, a capacidade de atenção, a motricidade, habilidades cognitivas, reflexão e visão crítica, soluções de problemas, intuição, flexibilidade mental, curiosidade, entre outras habilidades.

Por isso, o professor deve ter clareza do objetivo a ser alcançado, planejar com cuidado as atividades escolares a serem desenvolvidas e, principalmente, esclarecer ao aluno da importância do que será trabalhado, deixando claro que essa atividade não é algo para passar o tempo e nem um mero divertimento.

A criança gosta de explorar, de ser desafiada, de desenhar, de objetos que se movem, de sons engraçados, de fantasiar as coisas, de ouvir histórias e de construí-las. É muito importante que o aluno tenha consciência de que através dessa maneira lúdica de aprendizagem ele estará aumentando seu conhecimento trabalhando assim, o cognitivo.

Segundo Coscarelli (1999),

Aos alunos devem ser oferecidas atividades que os desafiem intelectualmente, estimulando-os a refletir sobre o funcionamento da linguagem e aproximando novamente o que nunca devia ter sido distanciado: a reflexão sobre os fatos gramaticais e o uso da língua. (COSCARELLI, 1999. p.1)

Atividades de leitura e escrita mediadas pelo computador fornecem aos alunos o fortalecimento da interação com o professor e entre colegas de forma colaborativa. Mas, para que se possa trabalhar mediado pelo computador, o professor terá que se apropriar de conhecimentos sobre os recursos tecnológicos disponíveis na escola, terá de explorá-los para conduzir o aluno, estimulando-o no processo de aquisição da leitura e escrita

De acordo com Nogueira (1996 apud STEMMER, 2011, p.11), “**Os efeitos do computador são determinados** não pelo computador, mas pelas características dos alunos e professores, **pela metodologia de ensino**, pela organização social da turma”. (*grifos nossos*).

É importante que os professores identifiquem e definam os *softwares* educacionais que trabalhem de fato em prol da formação da criança, pois o poder do computador como ferramenta de ensino é indiscutível, mas só se for usado com critérios. Como já foi afirmado, anteriormente, dependerá do professor o norte para orientar atividades mediadas por essa ferramenta que está à disposição do ensino-aprendizagem.

O professor é o mediador de todos os processos pedagógicos, portanto, deverá estar ciente de todos os estágios que o aluno percorre no processo de aquisição da leitura e da escrita, nunca esquecendo de que cada aluno é único e com potencialidades diferentes.

Podemos observar, todos os dias, o quão cercada de tecnologias é a interação entre os sujeitos nas relações diárias. Esse mundo tecnológico precisa estar cada vez mais à disposição dos alunos para ser utilizado de

forma integrada nas ações pedagógicas, aproximando professor e aluno, motivando-os a aprender um com o outro.

São muitos os recursos a nossa disposição para aprender e para ensinar. A chegada da Internet, dos programas que gerenciam grupos e possibilitam a publicação de materiais estão trazendo possibilidades inimagináveis vinte anos atrás. A resposta dada até agora ainda é muito tímida, deixada a critério de cada professor, sem uma política institucional mais ousada, corajosa, incentivadora de mudanças. Está mais do que na hora de evoluir, modificar nossas propostas, aprender fazendo. (MORAN, 2000 p. 1).

Há muito que aprender, articular novas metodologias, para que o professor deixe de ser um transmissor do conhecimento e passe a oportunizar condições para o aluno explorar, pesquisar, buscar informações mais interessantes, o professor precisa estar a frente, tornando-se um orientador, para que o aluno adquira conhecimento.

Diante do período de transformação na história da humanidade, cabe à Escola a função de contribuir para o desenvolvimento nas mudanças significativas nas bases sociais e tecnológicas que o mundo contemporâneo vem exigindo.

Segundo Soares (2008, p. 1), o uso de diferentes linguagens de mídia, na escola, pode ser um caminho para promover mudanças de atitudes e de metodologias de trabalho.

Então, um dos desafios em sala de aula é incorporar concepções norteadoras que viabilizem os recursos tecnológicos de forma adequada e pedagógica, a fim de reconstruir o conhecimento na busca de alternativas às problemáticas conceituais e procedimentais que transformem a realidade de modo a propiciar uma aprendizagem mobilizadora das dimensões cognitivas, sociais e afetivas dos alunos. A aprendizagem deve ser seguida de significados e não como algo mecânico.

Dessa maneira, as HQ, visto que oferecem diferentes linguagens, apresentam textos curtos, bem ilustrados, chamam a atenção do aluno. Quando se desenvolve atividades escolares para os alunos construírem as próprias histórias mediadas pelo computador, torna-se um recurso favorável para potencializar o ensino-aprendizagem, mais especificamente, desenvolver as habilidades de leitura e escrita, de maneira significativa.

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

A compreensão da leitura e escrita demanda conhecimento prévio sobre o assunto e as características do texto. Sempre que o aluno é sujeito construtor de suas próprias histórias, desperta nele maior interesse, pois oportuniza momentos de conhecimento em que faz suas intervenções e produz algo com sentido para ele.

Partindo dos conhecimentos trabalhados através dos projetos interdisciplinares na Escola Estadual de Ensino Fundamental Érico Veríssimo com a turma de 4º ano, na perspectiva de desenvolver habilidades de leitura e escrita no aluno, aproveitamos a descoberta das várias possibilidades que o computador oferece, por meio dos *softwares*, para organizarmos atividades escolares para a produção de HQ.

Para Vasco (s/a, p.1) “um ponto positivo do *software* certamente é a autoria que, quando aplicada a crianças, é extremamente motivadora dando liberdade ao aluno para que o mesmo possa criar sua história.”

Ao procurar unificar os recursos pedagógicos oferecidos pelo computador com os objetivos e conteúdos inerentes ao 4º ano do Ensino Fundamental, sem perder o foco principal que era desenvolver o processo de leitura e escrita, as HQ foram o elo motivador para tornar a aprendizagem mais dinâmica e significativa para os alunos.

Vasco (s/a) ratifica sobre a importância de dar sentido à leitura e à escrita produzida no espaço escolar. O autor salienta que “percebe-se que as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano extra-classe dos alunos, já que muitos alunos costumam lê-las tanto na forma de gibis como em jornais ou fascículos infantis que são agregados a publicações diárias.” (VASCO,s/a, p.2).

Silva (s/a, p.5) contribui ao afirmar que

As atividades de produção de histórias em quadrinhos, utilizando recursos tecnológicos como o computador, permite que se aprendam técnicas e que se criem histórias e personagens, se aventurem por paisagens estudadas pela geografia ou que reproduzam histórias já conhecidas na literatura. (SILVA, s/a, p.5)

Quando o professor organiza atividades com gêneros textuais do interesse dos alunos, tem mais chances de ter sucesso na tarefa, uma vez que apresentará sentido para o aluno e, conseqüentemente, possibilitará uma aprendizagem mais efetiva a partir de erros, tentativas, reflexões e novas ações.

As histórias em quadrinhos podem contribuir para desenvolver a capacidade de análise, interpretação e reflexão do leitor/escritor, assim como despertar maior interesse pela leitura e escrita. Por essas razões deixaram de ser vistas como “passa tempo” para tornarem-se recursos pedagógicos, favorecendo o desenvolvimento cognitivo, criativo e pessoal dos alunos. (SILVA, s/a, p.11)

Entende-se, então, que a HQ é um ótimo recurso para desenvolver as habilidades de leitura e a escrita e, quando mediadas pelo computador e planejadas criteriosamente pelo professor, podem estimular a criatividade e a imaginação por propiciar em sala de aula a vivência de situações reais do cotidiano dos alunos.

Assim, para desenvolver essa pesquisa foi empregada a concepção metodológica denominada Investigação-Ação Educacional, porque acredita-se ser fundamental que o professor investigue a própria prática docente, ao observar, refletir e analisar o que foi implementado em aula para, desse modo, ser possível re-planejar as próximas ações, com o propósito de potencializar o processo ensino-aprendizagem. (FRUET, 2010).

4. RELATO DA PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MEDIADA PELO COMPUTADOR

Frente à realidade exposta neste trabalho, as HQ foram apresentadas como recursos para chamar a atenção dos alunos e despertar o interesse pelo aprendizado, motivando-os para a prática da leitura e escrita. Por meio das HQ, os alunos foram familiarizando-se com os recursos que o computador oferece, bem como estimulados a realizar leitura e escrita.

Primeiro foram oportunizadas leituras e visualizações de outras HQ, para que conhecessem a estrutura textual. Como já mencionado na introdução, esse primeiro contato deu-se por meio das revistas de HQ que abordavam assuntos como: Alimentação Saudável, Trânsito e Drogas.

Em seguida, foi oferecido aos alunos possibilidades de construção das próprias histórias, trabalhando assuntos dos projetos interdisciplinares. O objetivo principal era intensificar a leitura e a escrita, possibilitando assim uma melhora no vocabulário e correções de vícios de linguagem que apresentam por uma questão cultural do meio em que vivem, pois, são crianças de classes populares provenientes de lares onde se faz pouco uso da leitura e da escrita.

O trabalho iniciou com os recursos que o computador oferece, pois a escola ainda não disponibilizava acesso a internet. Esses computadores operam com o sistema Linux Educacional 3.0 que disponibiliza um conjunto de ferramentas, entre elas o *TUX PAINT*⁴, um *software* escolhido para iniciar as atividades com HQ (ver figura 1). Esse *software* dispõe de um elevado número de figuras que permitem compor imagens, oferecendo a possibilidade de inserir textos no desenrolar de seu manuseio. Aos poucos, os alunos se davam conta de que a escrita precisava ser revisada, e então, reorganizavam-na de maneira correta.

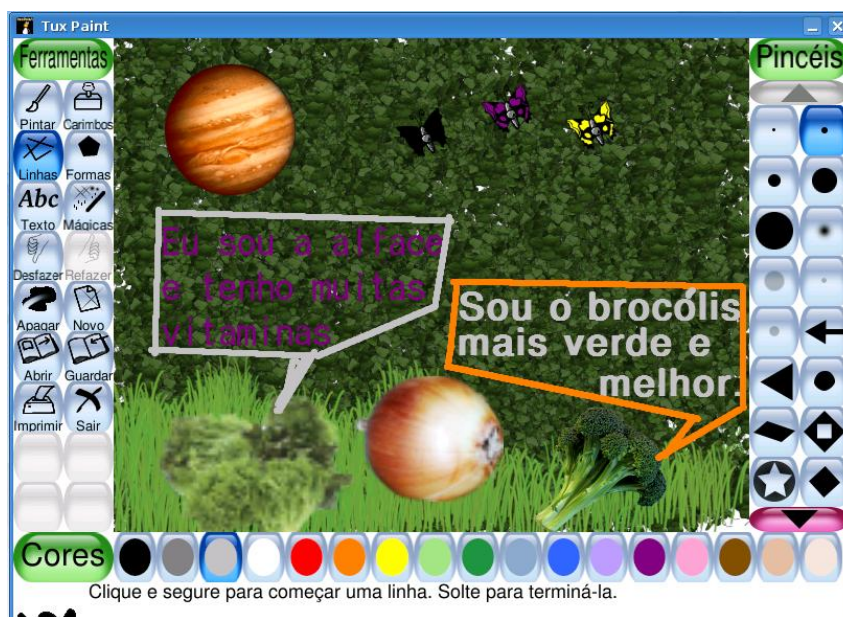


Figura 1 – História em quadrinho construída no *TUX PAINT*.

É importante destacar que para a realização da atividade de produção de HQ, a professora que a implementou não dominava o Sistema Linux e, desse modo, foi preciso procurar ajuda junto ao Núcleo de Tecnologia

⁴ Software de desenho e que oferece possibilidade de escrever texto.

Educacional (NTE) para dar algumas instruções básicas de como interatuar nesse sistema.

As HQ foram elaboradas por etapas, ou seja, um quadrinho com um diálogo de cada vez. Cada quadrinho que era construído ia sendo copiado e colado no *Impress* para, após a conclusão de todos, a história ser apresentada ao grupo e discutida. Para isso, eram observadas a apresentação dos personagens, a escrita, início meio e fim da história, pontuação, tipos de balões de diálogo, entre outros elementos necessários a uma HQ.

Para que a aprendizagem provoque uma efetiva mudança de comportamento e amplie cada vez mais o potencial do aluno, motivando-o para a leitura e escrita, é necessário que ele perceba a relação entre o que está aprendendo e a sua vida.

Considerando que o processo ensino-aprendizagem deve ser significativo e contextualizado, foram eleitos eixos temáticos como: drogas, trânsito, alimentação saudável entre outros, que contemplassem as necessidades do meio em que vivem, aliados de forma interdisciplinar aos conteúdos escolares para proporcionar ao aluno a capacidade de conhecer as situações em que aplicará o novo conhecimento ou habilidade. Aquilo que é aprendido precisa ser significativo para ele, uma aprendizagem mecânica, não vai além da simples retenção, não tem sentido.

Para essa nova etapa, após os alunos (ver figura 2) construírem, em duplas, quadrinhos onde inseriram figuras relativas aos eixos temáticos propostos, desenvolveram diálogos, onde, cada aluno representava uma figura, por exemplo, uma placa de trânsito e um carro; uma verdura e uma fruta, entre outros. Essa etapa propiciou ao aluno, usar sua criatividade através da escrita. No início, a maioria dos alunos apresentaram algumas dificuldades para trabalhar com o computador, mas o entusiasmo para realizar a atividade era tanto, que foram sanando as dúvidas com os colegas e com a professora e, logo, familiarizar-se com a nova ferramenta. Isso aconteceu de forma tão rápida que causou admiração aos que acompanharam o trabalho.

O próprio *software TUX PAINT* possui recursos para a criação de uma HQ: figuras e paisagens para montar o cenário; linhas, para organizar a fala dentro de balões que caracterizam a HQ; e, caracteres para a escrita do texto.



Figura 2 – Alunos construindo as histórias em quadrinho mediadas pelo computador.

Outra forma de escrita mediada pelo computador, ainda explorando assuntos dos eixos temáticos, foi HQ com rimas, aproximando o diálogo direto e indireto entre os personagens, saindo do vocabulário coloquial arraigado à cultura sociolingüística. Para essa fase, foram usadas imagens do computador, imagens do meio onde vivem e personagens criados pelos alunos com os dedos das mãos e capturadas através da máquina digital. As imagens eram armazenadas em um arquivo pessoal e exploradas na construção das HQ.

Este trabalho também foi realizado em duplas e o tema em questão foi as drogas e iniciou com os alunos assistindo um teatro de um grupo de Agentes de Saúde que foi apresentado à comunidade. Usando recursos que tinham na sala de aula, os alunos produziram, criativamente, os figurinos para os personagens. Após, fotografaram os personagens para servirem na construção das HQ. Ver figura 3.



Figura 3 – Exemplo de histórias em quadrinhos com rimas produzidas pelos alunos.

Quando a escola conseguiu conectar esses computadores na internet, as HQ com rimas se aperfeiçou, pois os alunos tiveram oportunidade de pesquisar textos rimados em diversos sites, como soneto.com.br que auxilia na

busca de rimas. Nesse site, ao colocar uma palavra, aparecem sugestões de outras palavras que rimam com a que foi digitada. O vocabulário dos alunos ampliou-se ao procurar palavras que tivessem coerência com o texto, ou seja, palavras que dessem sentido ao diálogo, mas que rimassem.

As atividades oportunizaram de forma interdisciplinar a abrangência de temas, trabalhando em outras áreas, como por exemplo, na Matemática: proporção, perspectiva, noção espacial, medidas, tamanho e forma; na História, Geografia e Ciências: habitat dos animais; alimentação saudável, paisagens da zona urbana e rural, profissões; identidades dos personagens entre outros.

Dentro do projeto alimentação saudável houve a necessidade de pesquisar sobre os valores nutritivos dos alimentos que estavam envolvidos no diálogo. Motivados pelas HQ cujo assunto era alimentação saudável, também foi reativada a horta escolar, os alunos plantaram alimentos recomendados para uma boa alimentação.

Com o objetivo de identificar cada espécie de hortaliça, as HQ entraram na horta, pois os textos criados pelos alunos nas HQ passaram a identificar as hortaliças como se elas estivessem apresentando o próprio benefício para o funcionamento do organismo humano e quais eram as vitaminas que as constituíam. Veja, na figura 4, exemplo de informações pesquisadas pelos alunos na internet e organizadas nas HQ sobre o espinafre e o rabanete, hortaliças plantadas por eles na horta.

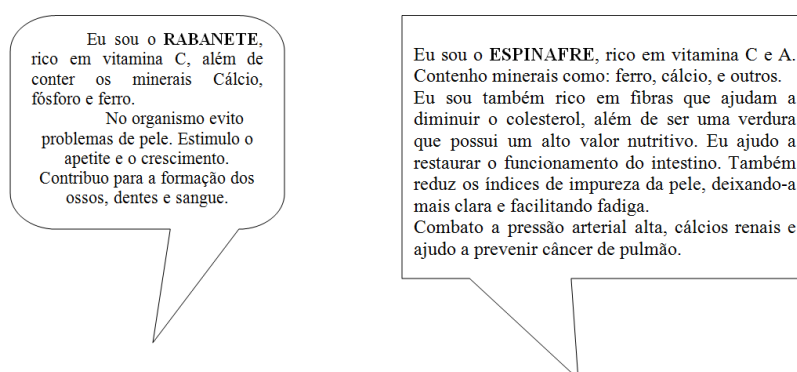


Figura 4 – Apresentação das hortaliças (copiadas das HQ produzidas pelos alunos).

Depois dessa etapa de pesquisa, os alunos expuseram o trabalho, organizando-o dentro de garrafas PET para proteger da ação do tempo. Após,

os alunos foram até a horta identificar cada planta para colocarem as informações. Ver a figura 5.



Figura 5 – Alunos identificando as hortaliças com os “balões” de diálogo produzidos por eles nas HQ e o resultado do trabalho realizado meses depois.

Este é um trabalho que ainda está em desenvolvimento, mas que é possível observar o envolvimento dos alunos, as leituras e releituras mostrando preocupação com as correções ortográficas, pois, ao exporem suas pesquisas na horta, são cuidadosos para evitar erros ortográficos e apresentar informações coerentes sobre o assunto.

As mudanças são significativas no que se refere ao interesse pela leitura e pelos livros, percebe-se uma maior concentração e atenção dos alunos ao que estão lendo, as perguntas são constantes, quando não entendem algo e a Hora da Leitura (figura 6) virou motivo de prazer.



Figura 6 – Alunos durante a Hora da Leitura

Além da leitura, outro fato é relevante é a merenda escolar incrementada pelas hortaliças produzidas na Horta da Escola, aos poucos foram apresentadas na hora do lanche, passando a serem degustadas com vontade e orgulho por conhecerem todo processo de crescimento daquela planta, suas vitaminas e a função no organismo.

Enfim, os alunos estão motivados pelo trabalho diferenciado de uma forma significativa e contextualizada, aprofundando ainda mais habilidades de leitura e escrita mediadas pelo computador.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se que a humanidade está em constante evolução científico-tecnológica e essa geração produziu e ainda produz informações que nenhuma outra jamais produziu, o grande desafio é transformar toda essa informação em conhecimentos.

Refletir sobre a inserção das HQ mediadas pelo computador como recurso pedagógico, ratifica que a escola pode ser um espaço de auxílio para a transformação, desde que seja um espaço vivo, um espaço para repensar sobre as gigantescas e rápidas mudanças que se aceleram na contemporaneidade de nossas vidas.

Como foi mencionado anteriormente, o trabalho ainda está em desenvolvimento, mas já foi possível ver avanços no processo da leitura e melhorias na produção escrita dos alunos, os quais se esforçaram para estruturar frases no português padrão.

Outra observação foi a motivação dos alunos para a realização das atividades propostas, o que proporcionou aulas dinâmicas, promovendo interação dos alunos do 4º ano entre professor e aluno, aluno e aluno, facilitando a construção coletiva e individual dos textos, favorecendo a aprendizagem da escrita.

O projeto teve a função de incentivar o aluno a ir além, ler e compreender o que leu, desafiando-o a escrever. Os problemas de ortografia e concordância ainda persistem, mas há um esforço por parte dos alunos para

sanar essas dificuldades. Os próprios alunos se questionam e refazem os textos motivados e interessados em melhorar e aprender mais.

Buscar novas formas de ensinar e de aprender é uma necessidade contínua. Por meio deste trabalho, concluímos que os recursos tecnológicos, quando associados a metodologias que apresentam sentido para a aprendizagem dos alunos, apresentam subsídios para a obtenção de bons resultados em sala de aula.

REFERÊNCIAS

COSCARELLI, Carla Viana. **A Nova Aula de Português: O Computador na Sala de Aula**. Presença Pedagógica. Belo Horizonte, mar./abr., 1999. Disponível em: <<http://www.eproinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod82139/etapa3/leituras/biblioteca/ap.htm>>. Acesso em: 30 mai. 2011.

FRUET, F. S. O. **Atividades de estudo hipermediática mediadas por ambiente virtual de ensino-aprendizagem livre**. 2010. 120f. Dissertação (Mestrado em Educação) – UFSM, Santa Maria, 2010.

GUIMARÃES, Sheila Denize. **Pesquisa colaborativa: uma alternativa na formação do professor para as mídias**. Ciência da Informação, v. 33, n. 1 2004. Disponível em: <http://ead.ufsm.br/~teleduc/cursos/diretorio/atividades_199_20//Pesquisacolabrativa_material_organizado_ProfessoraEronita.pdf?1291065927>. Acesso em: 10 de nov. 2010.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadoras com tecnologias. **Informática na Educação: Teoria & Prática**. Porto Alegre, vol. 3, n.1 set. 2000 UFRGS, pág. 137-144. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran>>. Acesso em: 15 mai. 2011.

BRASIL, Teleduc. **Material Didático do Curso Mídias na Educação**. Ciclo intermediário / 2009-1. Uso da Informática na Prática Pedagógica. Disponível em: <http://ead.ufsm.br/~teleduc/cursos/aplic/index.php?cod_curso=117> Acesso em: 05 mai. 2011.

SILVA, Maria Carolina Gomes da. Mídias na educação: construindo histórias em quadrinhos a partir do software educativo HagaQuê. Disponível em: <<http://dmd2.webfactional.com/media/anais/Midias-na-educacao-construindo-historias-em-quadrinhos-a-partir-do-software-educativo-HagaQue..pdf>>. Acesso em: 20 de jun. 2011.

SOARES, Ismar de Oliveira. Tecnologia: a conexão que faz a diferença. Abr. 2008. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/importancia-tecnologia-405472.shtml>>. Acesso em: 25 abr. 2011.

STEMMER, Márcia R. G. S. O computador e a alfabetização. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/23/texto/1021T.PDF.1997>>. Acesso em: 15 de abr. 2011.

VALENTE, José Armando. **Liberando a Mente:** computadores na educação. Campinas: UNICAMP, 1991.

VASCO, Aline M. et al. Software de autoria de História em Quadrinhos para apoio ao ensino de Língua Portuguesa e Matemática. Disponível em: <<http://www.gied.ffalm.br/artigos/ArtigoHQ.pdf>>. Acesso em: 20 de jun. 2011.