



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

TECNOLOGIAS NA SALA DE AULA: O USO DO SOFTWARE DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA ANÁLISE DE PRODUÇÃO TEXTUAL NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA¹

Juliano Paines Martins²
Luciana Vescia Lourega³

RESUMO: O presente estudo trata de um relato de experiência docente no laboratório de informática que teve como objetivo analisar a leitura e produção textual desenvolvida em um software de história em quadrinhos (Webcomic) chamado *máquina de quadrinhos* com alunos da 5ª série (6º ano) do ensino fundamental da Escola de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, região central do RS. Utilizou-se como metodologia na pesquisa um questionário emitido aos alunos para depois ser coletado dados quantitativos onde foi apontado o interesse e desinteresse dos participantes frente à possibilidade de realizar leitura e produção textual em um ambiente virtual diferenciado dos materiais impressos usados na sala de aula regular. Durante o desenvolvimento da prática pedagógica observou-se a competência linguística do aluno em apropriar-se de escritas e imagens na produção de texto. Ao final conclui-se que a interação e inserção entre tecnologias educativas aos conteúdos em leitura e produção textual refletem uma nova abordagem em gerar ensino aprendizagem na disciplina de língua portuguesa.

PALAVRAS-CHAVES:

Leitura e Produção textual; Software de História em Quadrinhos; Ensino/Aprendizagem no Ensino Fundamental.

ABSTRACT: The presente study is a reporting of teaching experience in the computer lab which aimed to analyze the reading and text production developed in a software comic book (web comic) called machine comics with students from 5th grade (6th grade) elementary school of High School Emílio Alves Nunes, in the municipality of Herveiras, the central region of RS. Was used as a research methodology questionnaire sent to students then to be collected quantitative data where it was appointed the interest and disinterest of the participants against the possibility of to realize reading and text production in a virtual environment different of printed materials used in the regular classroom. During the development of teaching practice observed the language competence of students in appropriating of written and images in text production. At the end it was conclude that the interaction and integration between education technologies the content in reading and text production reflect a new approach in to generate teaching learning in discipline of Portuguese Language.

KEY-WORDS:

Reading and Textual Production; Software Comic Book; Teaching/Learning in Elementary School.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação da Universidade Federal de Santa Maria e Universidade Aberta do Brasil, como requisito parcial á obtenção ao título de Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação.

² Aluno do Curso de Especialização em TICs Aplicadas à Educação – UFSM/UAB.

³ Professora Orientadora do Curso de Especialização em TICs Aplicadas à Educação e Mestre em Engenharia da Produção pela Universidade Federal de Santa Maria – UFSM.

1 INTRODUÇÃO

O presente texto trata de uma experiência docente em leitura e produção textual de alunos do Ensino Fundamental através de um software de história em quadrinhos (Webcomic) chamada *máquina de quadrinhos*.

O interesse pela escolha do tema surgiu a partir das inquietações sobre a estratégia de leitura e produção textual impressa emitida por mim⁴ na disciplina de Língua Portuguesa aos alunos da 5ª série (6º ano) do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS.

Observei através das aulas e das produções impressas nos cadernos, pouca vontade e domínio na inserção da prática em leitura e escrita oferecida na sala de aula regular. Assim, problematizações foram identificadas como base inicial desse trabalho: por que o aluno não sente atração pelo modelo textual oferecido pela escola? E por que a estratégia, usada por mim, como professor em Língua Portuguesa não estava atraindo o meu aluno perante a prática do dia a dia em leitura e produção textual em formato impresso? Das inquietações uma provável hipótese: o aluno/sujeito/leitor ainda está limitado entre a sala de aula e a biblioteca como ambientes transmissores de informações impressas, que do ponto de vista mobilizador está obsoleto e pouco atrativo na formação de um cidadão inserido em uma sociedade onde as informações e as escritas são instantâneas.

O referencial teórico desse artigo atende cinco etapas importantes: a primeira refere-se às reflexões de leituras que contemplam os atos de ler e escrever e os espaços geradores de conhecimentos na *cibercultura*. Na segunda, a metodologia, e o instrumento coletor de dados partindo das vivências dos alunos em suas leituras e escritas. A terceira etapa mostra os resultados da preferência em analisar e produzir textos em um ambiente informatizado. Já na quarta e quinta etapa desenvolve-se a criação de um plano de aula em leitura e produção textual através do gênero história em quadrinhos onde fora abordado em material impresso no espaço da sala de aula regular, e após, manipulado em um software de história em quadrinhos no laboratório de informática conectado à internet.

⁴ Nesse capítulo opta-se pela primeira pessoa vista que o mesmo trata de uma experiência da prática profissional.

2 Leituras e escrita: práticas sociais objetivadas na escola

Partir do termo texto como linguagem verbal e não-verbal e as abstrações leitoras emitidas e recebidas pelos sujeitos (alunos) na escola enumera-se fatores para que a prática com o objeto (texto) seja refletida. O texto é reconhecido por manuseio enquanto um objeto, palpável fisicamente pelas diversidades de impressões e editorações, da linearidade estática, e por sua estrutura específica em informar, direcionar, prescrever e visualizar. A noção de texto é ampla no sentido partilhado entre leitores que não se conhecem, mas que socialmente o utilizam através de suas tipologias os espaços onde leem e escrevem. E a escola é responsável por abrigar diariamente essa prática, o chamado “atos de leitura e escrita”.

Para Platão e Fiorin a referência ao termo texto:

[...] está ligada à prática escolar. Ela aparece com frequência no linguajar cotidiano tanto no interior da escola quanto aos seus limites. Não são estranhas a ninguém expressões como as que seguem – “redija um texto”, “texto bem elaborado”, “o texto constitucional não está suficientemente claro”, “os atores da peça são bons, mas o texto é ruim”, “o redator produziu um bom texto”, etc. (PLATÃO e FIORIN, 1995, p.11).

Essa menção dos autores às muitas oportunidades de falar sobre o termo texto é transmitida na escola, pois, desde a tenra idade sabe-se que é importante ler e escrever, pois se deduz que a função do texto é comunicar como objetivo mais significativo. O aluno para comunicar melhor suas impressões, argumentações orais e cognitivas necessita de que seu texto transmita a causa e o efeito de suas ações frente aos atos de ler e escrever que ao interagirem objetivam a função de marcar sua comunicação socialmente.

A leitura não se desliga da escrita, e as duas, como funções sociais estruturam um instrumento básico de comunicação, a linguagem. Conforme Aguiar e Bordini (1993, p.09), “é através da linguagem que o homem se reconhece como humano, pois pode se comunicar com os outros homens e trocar experiências”.

O mundo do aluno na escola é envolvido por textos: literários, dissertativos argumentativos; cartazes informando calendário de atividades, slogan confeccionado para uma campanha social, mensagens de datas comemorativas, avisos, currículo, ata etc. O entrelaçamento do aluno com a leitura o fará competente na escrita, e assim organizará melhor sua produção textual na sua vida: pessoal e profissional. Acentua

Aguiar e Bordini (1993, p.09), “a linguagem verbal é dentre as formas de expressão e comunicação, a mais utilizada pelo homem. Pode-se afirmar, mesmo, que todas as linguagens humanas são repassadas pela palavra”.

2.1 A escola na Cibercultura

A elucidação de Soares diz: “é na escola que os alunos e professores devem criar um espaço de atuação de forças progressistas, isto é, de forças que impelem em direção à transformação social” (SOARES, 1999, p.73). A conexão em rede, chamado de *Ciberespaço* já fora indicada nesse estudo, pois analisar um software de história em quadrinhos como prática em produção textual contido nessa pesquisa emana a conexão em rede, a Internet.

Alguns softwares aplicativos como as planilhas em produção textual (Word, Excel) não requerem conexões on-line basta o usuário abrir o ambiente e começar sua interação. O objetivo em analisar a produção textual de alunos na edição de um software em histórias em quadrinhos “máquina de quadrinhos” promove que o Ciberespaço exista e que o aluno processe o seu texto escrito a *hiperlinks* que deslocam para outra plataforma que permite aglutinar imagem e som na produção pensada para ser produzida. Muito diferente do espaço impresso no caderno e ligados a lápis e borracha, quase sempre usados na prática de produção textual Lévy (apud BEHAR e MORESCO 2000, p.03), menciona que “o Ciberespaço é o terreno onde está funcionando a humanidade. É um novo e importante espaço de interação humana.”

A aplicação das Tecnologias da Informação e Comunicação no cotidiano escolar insere alunos e professores a um “letramento digital”, ou, “escritas eletrônicas” como um espaço mediador, colaborador de saberes. Segundo Lévy:

A partir do momento que se tem acesso ao Ciberespaço, cada sujeito pode se tornar um emissor, o que certamente não é o caso de mídias como a impressa ou a televisão, onde não há interatividade porque tem um centro emissor e uma multiplicidade de receptores (LÉVY, 2000, p.28).

Com a possibilidade de interações instantâneas promovidas por software educacional, por exemplo, conectado em rede propicia que o espaço escolar troque os papéis entre os envolvidos escola/professor/aluno continuamente. No modelo tradicional, caderno, giz, quadro verde, somente o aluno aprende e o professor ensina,

mas ao mergulharmos em modelo processador de conhecimentos instantâneos mediados por um aparato digital os papéis se invertem a todo tempo. Ora o aluno ensina e o professor aprende, ora volta o educador tecnicamente capacitado para aplicar um objeto como um ambiente virtual de aprendizagem a fim que de explorar conteúdos curriculares de maneira mais atrativa e possa assim adquirir informações e aplicá-las na sua formação intelectual e profissional almejada pela instituição de ensino. Para Carneiro (2003; apud AXT 2003, p.237), “quando um acoplamento tecnológico se efetiva existe uma reconfiguração das próprias ações educativas”.

Muitas vezes a discussão circula de como essas práticas utilizando as tecnologias educativas podem ser apresentadas, pois, sua finalidade no âmbito escolar está além de manipular um conteúdo curricular obrigatório, mas sim proporcionar ao aluno, através de sua linguagem verbal (leitura e escrita), uma renovação do discurso pedagógico tradicional em que ele convive criando ampliações dos seus saberes. O fazer pedagógico contextual escolar atual, conforme Olson e Pozo (1994 e 2001, apud POZO, 2008, p.30) dizem que “as tecnologias da informação estão criando novas formas de distribuir socialmente o conhecimento”. O que para Axt:

Supõe um exercício de reflexão de um coletivo, um coletivo que possa cooperativamente potencializar a tomada de decisões, assumir posições, criar iniciativas, traçar planos, estabelecer políticas, definir pedagogias, definir pontos de partida, inventar novos percursos, novos trajetos (2002, p.37).

A construção dessa nova realidade cultural, ou seja, a Cibercultura inicia quando a escola promove um espaço informatizado, no qual se cria um suporte técnico aplicativo às práticas pedagógicas e permitem que a instituição repense sua metodologia, política educacional e principalmente seus espaços geradores de conhecimentos.

Segundo Fachinetto (2006, p.76), “a escola precisa estar atenta aos interesses dos alunos, acompanharem as mudanças mundiais e promover atividades que despertem o desejo e a construção do conhecimento”. Pois, o aluno adquire conhecimento quando acumula uma bagagem intelectual absorvidas pelas realidades as quais participa, em diferentes situações, espaços, experiências e trocas com aqueles que convive.

3 METODOLOGIA

O caminho percorrido para legitimar a presente proposta de análise deu-se a partir das observações das produções impressas em escrita dos alunos da 5ª série (6º ano) do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS.

3.1 Instrumento para coleta de dados

Após reflexões, formalizou-se um roteiro de entrevistas como instrumento de qualitativo e quantitativo a fim de colher dados dos alunos através das práticas vivenciadas em suas leituras e produções textuais na sala de aula regular. Assim, participaram da pesquisa de maneira voluntária cinco alunos que já tinham experiências em construir história em quadrinhos no caderno (material impresso). Para que a proposta em oferecer produção textual aos alunos utilizando um recurso pedagógico diferenciado ao seu cotidiano elaborou-se um questionário chamado Roteiro para entrevistas com sujeitos da pesquisa “Tecnologias na sala de aula: o uso do software de História em Quadrinhos na análise de leitura e produção textual na disciplina de língua portuguesa” que serviu como coleta de dados e ampliou a objetivação analítica dos interesses e desinteresses dos sujeitos envolvidos acerca das suas produções textuais.

O questionário contemplou as seguintes abordagens:

- 1) O que você acha dos textos impressos que o professor de Língua Portuguesa oferece em sala de aula?
- 2) Se você respondeu SIM na pergunta nº1, ilustre através de alguns momentos das aulas que mais lhe chamaram atenção.
- 3) Caso a sua opção seja pela resposta NÃO na pergunta nº1, argumente sobre as produções (leituras e escritas) das aulas em Língua portuguesa. O que deveria melhorar?
- 4) O espaço da sala de aula, em sua opinião, é propício para as atividades em leitura e escrita de diferentes gêneros e tipologias textuais?
- 5) Qual o uso da informática na sua vida escolar?
- 6) O que você acha de ler e escrever histórias em quadrinhos utilizando o computador?
- 7) A sala de aula regular é diferente da sala de informática. Por quê?
- 8) Como poderiam ser as práticas de leitura e produção textual se fosse realizada no laboratório de informática da escola?

- 9) As dinâmicas das aulas de Língua Portuguesa, em sua opinião, poderiam ser mediadas por Tecnologias Digitais na prática como leitura e produção de textos?
- 10) O seu acesso ao computador é sem ou com Internet?
- 11) Entre as mídias acessadas em um computador, sem ou com internet, os e-mail, chat, jogos, mapas, blog, navegação em pesquisas, vídeos, textos, músicas, redes sociais, notícias de jornais, imagens etc. Qual você mais acessa?

A coleta de dados do trabalho de pesquisa enalteceu os atores envolvidos (aluno e professor) e serviu para indagar, repensar, criticar a prática pedagógica em que ambos fazem parte do espaço gerador de conhecimentos o qual a escola promove para que essas ações sejam exercidas. As respostas dos alunos no questionário sobre a prática em produção textual impressa ofertada nas aulas de língua portuguesa e a possibilidade de produzi-la em um ambiente virtual de aprendizagem decorreram através de uma transcrição do questionário exposto anteriormente.

Para que a cientificidade da coleta demonstrasse o qualitativo e quantitativo legendou-se da seguinte maneira: **(R.P.)** para as respostas das perguntas (R.P.1, R.P.2, R.P.3, R.P.4, R.P.5, R.P.6, R.P.7, R.P.8, R.P.9, R.P.10, R.P.11) e **(A.)** maiúscula para identificar o nome “aluno” e as letras minúsculas (a., b., c., d., e.,) para os sujeitos da pesquisa:

A.a

R.P.1 – *Acho-os muito bons porque eles transmitem educação, informação e humor. Despertando assim o gosto pela leitura.*

R.P.2 - *Um dos textos que eu mais gostei foi o da comunicação humana, pois ele transmite toda a história e o porquê da comunicação.*

R.P.3 - **AQUI O ALUNO OPTOU PELA RESPOSTA SIM NA PERGUNTA 1.**

R.P.4 - *Sim porque o espaço físico da sala de aula adequado ao número de alunos e também é bem iluminado.*

R.P.5 - *para a pesquisa de trabalho e da ampliação dos conhecimentos adquiridos na escola.*

R.P.6 - *Acho boa porque o computador oferece inúmeros recursos.*

R.P.7 - *Sim porque na sala de informática a mais tecnologia. Já na sala de aula há mais conhecimento dos professores.*

R.P.8 - *Poderia ser mais fácil, pois poderíamos baixar da internet mais textos para praticar a leitura, já pelo outro lado seria mais difícil fazer produções textuais, pois muitos colegas não têm computador em casa.*

R.P.9 - *Poderiam porque talvez assim fossem até mais atrativas.*

R.P.10 - *É com internet.*

R.P.11 - *As redes sociais, pois posso conversar com meus amigos sem sair de casa.*

A.b:

R.P.1 – *Acho muito legal.*

R.P.2 – *história em quadrinhos.*

R.P.3 - *AQUI O ALUNO OPTOU PELA RESPOSTA SIM NA PERGUNTA 1.*

R.P.4 – *Sim a muito espaço.*

R.P.5 – *É para realizar pesquisa.*

R.P.6 – *Muito legal, pois iremos aprender muito.*

R.P.7 – *Porque a aula de informática a uma diferença da sala de aula.*

R.P.8 – *Seria ótima, pois nós utilizaremos muita coisa.*

R.P.9 – *Sim.*

R.P.10 – *Sim.*

R.P.11 – *Imagem.*

A.c:

R.P.1 – *Não.*

R.P.2 - *AQUI O ALUNO OPTOU PELA RESPOSTA NÃO NA PERGUNTA 1.*

R.P.3 – *Em minha opinião deveria mudar que não seja tão enrolada e mais bem explicada.*

R.P.4 – *Não.*

R.P.5 – *Nem um porque tem no colégio, mas não usamos.*

R.P.6 – *Eu acho interessante e nós íamos aprender mais.*

R.P.7 – *A sala de aula que estudamos hoje é legal mais se fosse numa sala de informática ia ser mais legal.*

R.P.8 – *Iria ser mais legal nós íamos prestar mais atenção em sala de aula.*

R.P.9 – *Sim nos iria gostar muito.*

R.P.10 – *Eu não tenho internet nem computador.*

R.P.11 – *Eu não acesso nem um por que não tenho em casa e não oportunidade nem na escola a internet e computador.*

A.d:

- R.P.1** – *Sim, eu acho os textos de aulas de português bons.*
- R.P.2** – *As aulas que me mais me chamou atenção foram as de história em quadrinho.*
- R.P.3** – **AQUI O ALUNO OPTOU PELA RESPOSTA SIM NA PERGUNTA 1.**
- R.P.4** – *Sim, e bastante espaçoso e é ótimo para realizar as aulas.*
- R.P.5** – *Para realizar pesquisas e trabalhos.*
- R.P.6** – *Eu acho bom porque é divertido criar as histórias.*
- R.P.7** – *Sim, é bastante diferente porque a sala de aula não tem computadores.*
- R.P.8** – *Há! seria ótimo, porque, além de nós escrever nós iríamos digitar.*
- R.P.9** – *Sim, porque tudo é informatizado.*
- R.P.10** – *O meu acesso no computador é sem internet.*
- R.P.11** – *O que eu acesso no computador sem internet mais é jogos.*

A.e:

- R.P.1** – *Sim eu gosto.*
- R.P.2** – *Quando o professor pede para escrever textos de história em quadrinho.*
- R.P.3** – **AQUI O ALUNO OPTOU PELA RESPOSTA SIM NA PERGUNTA 1.**
- R.P.4** – *Sim!*
- R.P.5** – *É importante.*
- R.P.6** – *Acho legal e divertido, mas os caderno daí não seria esquecidos.*
- R.P.7** – *Sim por que a sala de informática é adaptada para os computadores.*
- R.P.8** – *Seria igual a escrita no caderno.*
- R.P.9** – *Não.*
- R.P.10** – *Sem internet.*
- R.P.11** – *Músicas jogos e notícias.*

Os cinco alunos (a, b, c, d, e) contribuíram argumentativamente na descrição de suas vontades e posições frente às práticas em leitura e escrita em sala de aula na disciplina de língua portuguesa.

3.2 O resultado descritivo qualitativo e quantitativo

A coleta dos resultados gerou uma base prévia em planejar a utilização do gênero textual história em quadrinhos o qual já haviam produzidos em aula.

Os símbolos usados na legenda para coletar os dados foram: a letra (R) para o “resultado coletor qualitativo e quantitativo” referentes às respostas das perguntas, e para as “perguntas” a letra (P) foi referida. Assim categorizou-se uma descrição dos dados:

R.P.1 Sobre o gosto pelos textos impressos ofertado pelo professor nas aulas de língua portuguesa: 80% responderam que gostam dos textos impressos em sala de aula. 20% responderam que não gostam.

R.P.2 As produções textuais preferidas em aula: 80% citaram como produções textuais que mais gostaram foram de histórias em quadrinhos e 20% sobre o texto da história da comunicação humana.

R.P.3 Todos os alunos optaram por sim ou não: 80% responderam que gostam das aulas em produções de leituras e escritas e 20% Não.

R.P.4 Na presente questão quase todos os alunos concordaram com as atividades de escrita e leitura: 80% da pesquisa concordaram que sobre as atividades em leitura e escrita e o espaço da sala de aula são propícios para trabalhar as produções textuais, e 20% que tanto faz.

R.P.5 O uso da informática na sua vida escolar: 80% dos alunos responderam que usam a informática em sua vida escolar para realizar trabalhos, 20% disseram que tem informática na escola, que nunca foram levados nesse espaço, mas, acham importantes.

R.P.6 Sobre a oportunidade de escrever histórias em quadrinhos utilizando o computador: 100% dos alunos disseram a sua maneira que aprenderiam mais, seria divertido e ainda surgiu dúvidas como ficaria o caderno (produção textual impressa) “esquecido?”

R.P.7 Na questão sobre diferença entre sala de aula regular e sala de informática: 80% dos alunos concordaram ser diferente uma da outra. Sendo que 20% uma inclinação preterida para a sala de informática.

R.P.8 A indagação sobre de como seriam as praticas em produção textual utilizando a sala de informática: 20% disseram que seria igual feito nos caderno, 20% disseram que daria para incluir mais coisas nos textos, 40% concordaram que além de escrever iam digitar, 20% disseram achar legal e que iriam prestar mais atenção. Ainda surgiu a possibilidade de baixar mais textos, informar-se mais e levantou uma problemática que seria difícil, pois muitos colegas não têm computador em casa.

R.P.9 Em relação às dinâmicas das aulas poderiam ser mediadas por tecnologias digitais: 80% dos alunos responderam sim e que seriam mais atrativas as atividades de produção textual e que tudo seria informatizado e 20% responderam não.

R.P.10 Sobre o acesso a Internet: 40% disseram que tinham computador, mas não internet, 40% disseram que acessavam e 20% nem computador tinham.

R.P.11 Em relação às mídias acessadas na internet: 20% os alunos que tem internet disseram acessar mais em jogos, 20% em redes sociais, e 20% para pesquisas da escola, outros 20% citaram buscar imagens, e os últimos 20% não tem acesso a internet e não possuem computador.

Logo, com o resultado descritivo da pesquisa foi proposto um plano de aula em língua portuguesa em leitura e produção textual em que a mesma atividade pôde ser confeccionada em mídia impressa nos cadernos e, também, baseado nas preferências dos alunos respondidas nos questionários, no laboratório de informática.

4. DESENVOLVIMENTO

Quando é trabalhada a produção textual o importante é considerar três competências quando o aluno escreve o seu texto: 1) a unidade temática (o tema o qual o aluno se propõe a escrever), 2) a unidade estrutural do gênero textual escolhido para seu texto (narrativo ou dissertativo etc.) e 3) as partes interligadas entre si que formam o tipo de objeto escrito (que são as finalidades: informar, descrever, prescrever, direcionar, narrar etc.).

Considera-se que um plano de aula em analisar a leitura e produção textual através de um gênero textual história em quadrinhos (impresso ou por conexão através da Internet) objetiva os seguintes itens no desenvolvimento da proposta:

- Primeiramente apresentar um modelo de objeto que atraia o aluno para sua produção em leitura e escrita que no presente estudo se propôs duas versões - uma impressa e outra movimentada – com interface icônica como uma plataforma virtual de um game ou celular, mas, focada em uma aula didática pedagógica;
- O segundo item é o espaço, o ambiente onde se realizará a prática, pois, na presente pesquisa a ênfase na mediação por tecnologias informatizadas e por conexão à Internet, o que distinguiria o espaço tradicional da sala de aula;
- O terceiro item vislumbra o meio entre o aluno e o objeto, o resultado dessa interação quanto ao nível de compreensão da abstração reflexionante⁵ da prática onde está inserida, que é a proficiência e evolução das suas práticas escolares, a leitura e a escrita.

⁵ Conforme Zavaski (2003, p.32), “é possível afirmar que todas as ações, todos os atos de criatividade são processos de abstração reflexionante, pois ela se efetiva sobre o processo coordenador da atividade do sujeito, constituindo destacar das ações ou operações anteriores um dos seus aspectos, para fazer dele o elemento de uma construção nova conferindo-lhes uma auto-organização”.

Dos objetivos levantados nasceu às possibilidades da emissão do plano de aula de análise em leitura e produção textual através de um Software de história em quadrinhos.

4.1 A produção textual impressa de HQs como gênero textual

A arte pictórica e a literatura quando juntas exercem um aprendizado eficaz quando abstraído pelo aluno, conforme Eisner (2001, p.12) “a história em quadrinhos possui dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens”.

A imagem é um veículo comunicativo importante e pode ser capaz de atrair o aluno para expressar suas narrativas verbais através dos seus textos literários, dissertativos, biográficos, instrutivos etc.

O desenvolvimento da proposta de produção textual a partir da história em quadrinhos iniciou-se de um plano de aula apresentado em mídia impressa e logo após via webcomics (software de edição de história em quadrinhos).

A construção das histórias em quadrinhos foi desenvolvida como plano de aula de leitura e produção textual da disciplina de língua portuguesa em duas semanas totalizando seis horas aula o qual foi estruturada da seguinte maneira:

Título: CONSTRUINDO TEXTOS ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – HQs

Instituição: Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes

Disciplina: Língua Portuguesa

Envolvidos (as) no projeto: o professor da disciplina de Língua Portuguesa e cinco alunos voluntários da 5ª série (6º ano) do ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS.

Horas aula: 6 h

Professor: Juliano Paines Martins.

Gênero textual: História em quadrinhos - HQs

Objetivos:

- Construir uma revista em quadrinhos utilizando a mídia impressa e digital;

- Promover produção textual de modo artesanal em uma folha impressa e digitalizada através de um software de HQs;
- Desenvolver o aluno em um leitor e escritor a prática de diferentes gêneros textuais que informa, comunica, estabelece relações sociais, troca idéias, infere todas as leituras do contexto persuadindo suas intenções de forma grafada, a fim de compartilhar suas experiências textuais em grupo.

Na primeira semana foi mostrado alguns exemplos e nomenclaturas de histórias em quadrinhos impressos e digitais usados especialmente em nosso país: *gibis*, *cartoons*, *comics* e a recente “arte de narrativa sequencial” chamada “webcomic – HQ editada em um software como escrita digital que permite deslocamentos da história narrada”, às vezes, em uma só sequência de *tira* que pode ser retomada e continuada. O quadrinista ou cartunista estadunidense Will Eisner muito bem definiu sua profissão e a produção de HQs como “fazer uma arte implantada em um trem em movimento”. Apontando essa expressão, Sobanski (2009, p.46) comenta em um capítulo do seu livro *ensinar e aprender história: histórias em quadrinhos e canções* intitulado *o uso das histórias em quadrinhos na aula de história* que “esses artefatos culturais foram escolhidos por serem fontes históricas relevantes ligadas ao âmbito da cultura juvenil, pois contém uma linguagem que permite ser compreendida e cria metodologia para o trabalho do professor”.

O ponto de partida para um HQ são as letras com imagens, mesmo que a narrativa produzida não tenha linguagem verbal é preciso ter habilidade em simbolizar gestos, ações das personagens, expressões. A prática de produção textual impressa de história em quadrinhos só foi possível após um criterioso debate e amostras de imagens de HQs. Além do esclarecimento vocabular o professor lembrou aos alunos de que uma pintura na parede, as escritas egípcias hieroglíficas são tipos de histórias narradas em sequências com imagens. Também os manuscritos deixados por povos medievais, mosaicos nas tapeçarias orientais, os contemporâneos *storyboards* (imagem com movimento) usados no cinema em curtas de animação, e até a poesia em cordel popularizada no nordeste brasileiro são tipos de histórias em quadrinhos. Já a web quadrinhos *webcomics* foi lexicado por Scott McCloud, outro quadrinista americano que globalizou o termo na sua obra *Understanding comics* “Reinventando quadrinhos”. Após a apresentação sobre algumas origens das histórias em quadrinhos, foi dada aos

alunos uma folha especial para a produção de HQs em modelo impresso e timbrada com nove quadradinhos e um balão centralizado para colocar o título.

A teoria e a prática unem-se em uma aula quando precisamos interpretar dados de ensino aprendizagem, que no caso dos HQs é a comunicação verbal e não verbal que prevalece enquanto texto. Alcure, Carneiro e Ferraz observam que:

Qualquer objeto, som, palavra, é capaz de representar uma linguagem verbal e não verbal “tudo é signo: as chaminés são signos indicativos de uma fábrica, a placa com desenho da linha férrea é signo representativo de um cruzamento próximo, o cartaz da lanchonete [...]” (ALCURE; CARNEIRO; FERRAZ, 1996, P.16).

O aluno quando iniciado em sua confecção impressa de suas histórias é conduzido pelo professor em escrever caderno as suas narrativas e é lembrado que o gênero narrativo precisa conter alguns elementos internos: narrador, personagem, tempo, espaço e enredo (foco narrativo).

O ponto de partida para um HQ são as letras com imagens, mesmo que a narrativa produzida não tenha linguagem verbal é preciso ter habilidade em simbolizar gestos, ações das personagens, expressões faciais, figuras de palavras como a onomatopeia que consiste em reproduzir um som a base de monossílabos e interjeições. A arte sequencial de compor imagem disposta em movimento expressando informação e comunicação traz uma empatia entre o autor e leitor. O leitor de um texto impresso sem imagens necessita produzir ilustração virtual para decodificar sua leitura. Já, o leitor de um HQ está diante de um cenário de gestos que a partir da leitura visual com linguagem verbal torna-se um escritor que foi capaz de unir toda essa universalização de escritas em sua produção textual.

4.2 Webcomic: produção de história em quadrinhos em software educacional

Um software que tem por objetivo específico ser educacional deve promover um ambiente de aprendizagem. Os recursos de um ambiente “virtual” de aprendizagem – AVA comporta um espaço de interação e colaboração, segundo Lévy:

O AVA é um espaço que temos uma ferramenta de comunicação muito diferente da mídia clássica, porque é nesse espaço que todas as mensagens se tornam interativas, ganham plasticidade e têm uma possibilidade de metaformose imediata. É aí, a partir do momento que se tem o acesso a isso, cada pessoa pode se tornar uma emissora, o que obviamente não é o caso de uma mídia como a imprensa ou a televisão (LÉVY, 2000, p.13).

O software digital de história em quadrinhos “máquina de quadrinhos” não é um AVA verdadeiro, mas funciona como se fosse. O ambiente do software proporciona ao aluno que exercite a prática em leitura e produção textual na disciplina de língua portuguesa e concentra possibilidades de como o sujeito pode iniciar o seu texto perpetuando no mesmo espaço evoluções em suas narrativas. A maioria das vezes os alunos do ensino fundamental estão presos ao professor quando pedido para produzir texto. O aluno pede que tipo de texto fazer, como iniciar sua produção e que história contar. Essas dúvidas não estão ligadas ao universo infanto juvenil, mas também dos jovens e adultos na escola.

Observa-se as duas figuras:

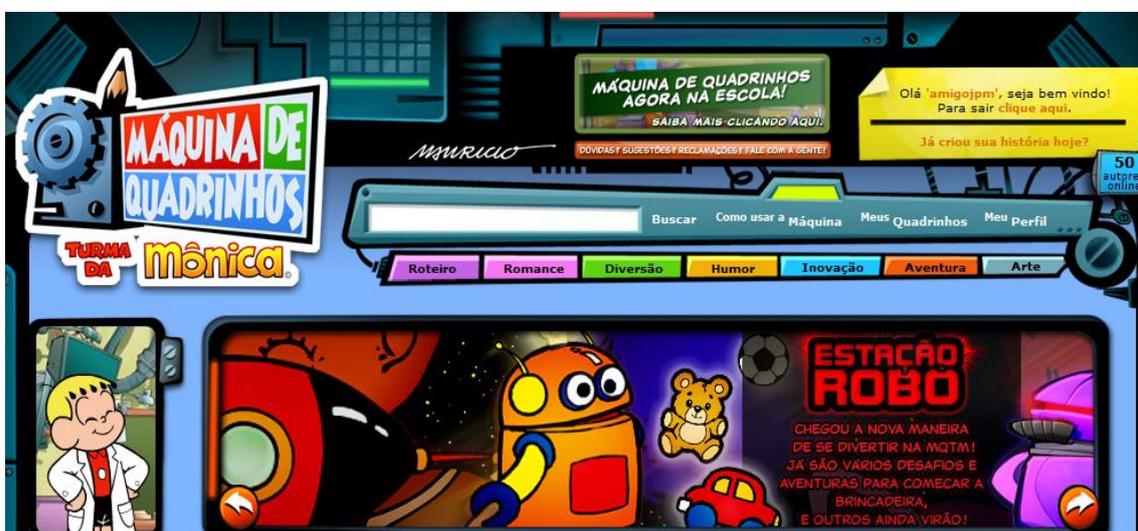


Figura 1: Layout da interface do software de história em quadrinhos *Máquina de Quadrinhos*.

Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

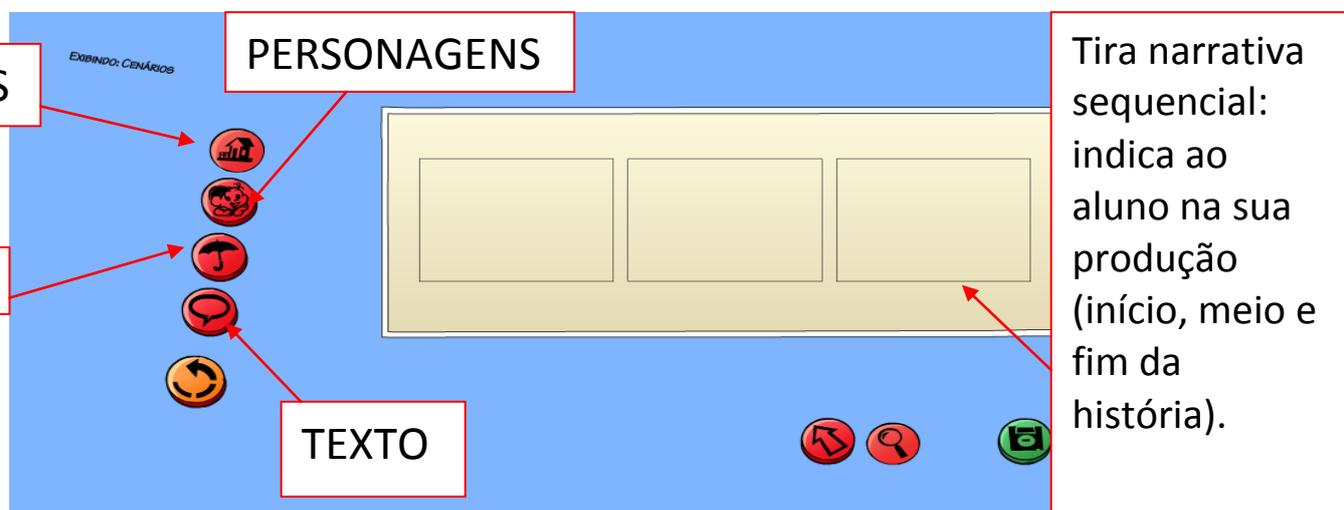


Figura 2: Espaço do software onde é mediada a produção do gênero textual história em quadrinhos.
Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

No software escolhido para a leitura e produção textual de HQs *máquina de quadrinhos* “figura 1” o aluno pode criar histórias que instruem narrativas literárias de aventuras, biografias etc. As idéias fluem porque as imagens e o editor de texto alimentam o processo da escrita. Para Eisner (2008, p.115) “processo de escrever para uma narração gráfica está relacionado com o desenvolvimento do conceito, a descrição dele e a construção da sequência narrativa para traduzi-lo em imagens”

Dessa maneira, o aluno percebe as possibilidades de produção e descobre que acionar imagens estáticas a um texto criado comunica sua história mais movimentada que a impressa e transmite para um número de leitores superior ao professor e colegas de aula, pois o software escolhido para ser usado como ambiente de leitura e produção textual é conectado a internet. Para Eisner (2008, p.165) a “tecnologia digital tem começado a competir com a impressa e conquistado os criadores. Com o advento dos computadores pessoais e a crescente cultura da internet, a leitura expandiu seus horizontes”.

Na “figura 2” o espaço de ensino aprendizagem funciona como um ambiente virtual de aprendizagem – AVA onde o aluno inicia sua produção textual. Nota-se que o espaço do, o qual é ilustrado como AVA leva o aluno a deslocar o texto com a imagem (cenário, personagens, objetos e balões para produção textual) preterida para a confecção de sua HQ. As aplicações imagéticas nas sequências dos quadrinhos com o texto faz o aprendiz interagir no ambiente e contar sua história.

4.3 As produções das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos foram produzidas em sua maioria em tiras e somente uma em formato de revista. Dos cinco alunos voluntários que participaram da pesquisa apenas quatro foram até o laboratório de informática e iniciaram suas manipulações com o ambiente virtual do software, porque, todos deveriam se cadastrar no site *máquina de quadrinhos* para gerar um login e senha, pois, na última fase da produção textual esse fator é decisivo para salvar as histórias em quadrinhos. As primeiras produções dos quatro alunos iniciaram em dias, turnos e horários diferentes. Mesmo propondo como plano de aula no turno regular não foi possível enquadrar na sala de aula regular porque

a sala de informática está em processo de permuta entre o Governo do estado e a Prefeitura de Herveiras para tornar-se um telecentro comunitário. Assim, foi agendado com os alunos os dias mais adequados as suas realidades.

Para iniciar as análises dos alunos em leitura e produção textual utilizando um software de história em quadrinhos mencionaremos os alunos através da mesma legenda categorizada no instrumento coletor de dados para pesquisa: **A** maiúscula para aluno e a sequencia de **a, b, c, d** para individualizar os sujeitos da prática.

O primeiro texto é da aluna **A.a** e se intitula “Mônica e Magali”. Nessa produção a aluna não demonstra o quão não domina o código escrito como nas produções impressas na sala de aula, mas sua perseverança narrativa de como contar sua história fica legível. Ela utilizou bem o botão de cenário, e assim como imaginou as personagens conversando em uma tarde linda de céu azul tranquilo a caminho de um lugar verdejante como um parque para conversarem evidenciou-se. O tema da amizade prevaleceu e permeou claro para o leitor. Não pode ser esquecido de que no momento que o aluno vai construindo sua narrativa sequencial ele interage com ele mesmo sendo “autor e leitor”. Cada vez que a história ganha enquadramento novo o que foi posto anteriormente é recapitulado com criticidade para que os próximos passos fiquem coerentes como foi planejado pelo autor. Assim as duas práticas que envolve a disciplina de língua materna ler e escrever e os conhecimentos linguísticos do gênero textual ganham forma em sua estrutura de tipologia textual correta (como nesse exemplo temos o gênero narrativo) e emite mais proficiência e competência textual dos impressos que os alunos realizam nos cadernos, cartazes, ofícios etc.

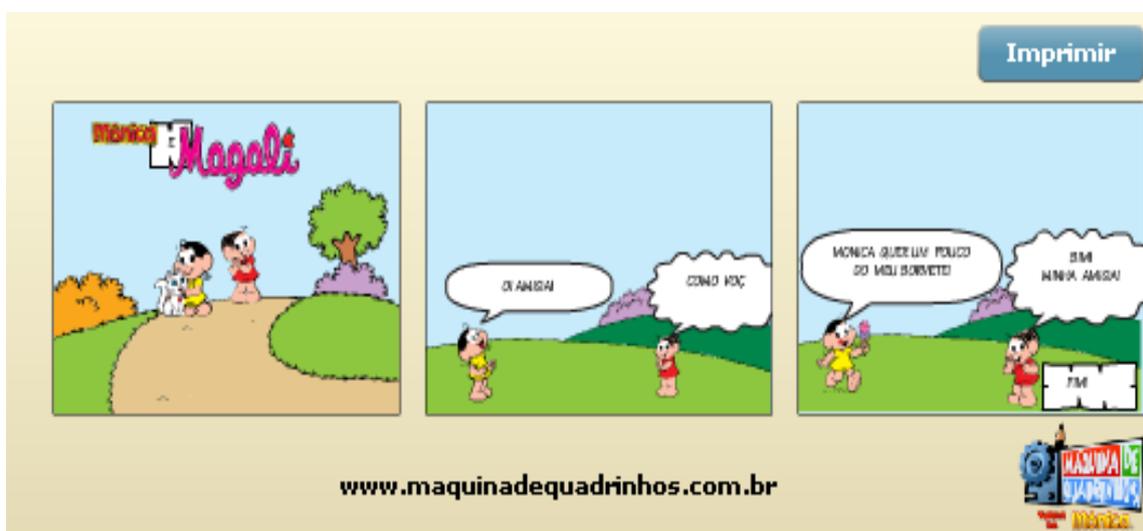


Figura 3: História em quadrinhos tipologia narrativa da aluna **A.a** intitulada “Mônica e Magali”.

Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.



Figura 4: História em quadrinhos tipologia narrativa do aluno **A.b** intitulada “Cascão e Cebolina”.

Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

No segundo texto do aluno **A.b**, figura 4, a escolha por personagens masculinos e uma sequencia narrativa tematizada pela amizade entre dois amigos que vão jogar futebol no campo explicita o imaginário do adolescente (autor dessa hq) de 12 anos que adora em sua vida pessoal brincar de bola na sua casa após a escola. Esse aluno não gosta de escrever em aula, “enrola” o quanto pode alegando falta de “inspiração” e, muitas vezes, não conclui as tarefas em produção textual narrativa impressa no caderno. Já no software, o aluno alinhou igualmente a produção da aluna **A.a**, pois cada um pôs as suas ações preferidas que eram, “conversar com a amiga” e “jogar bola com o amigo”, escolheram seus ambientes e cuidaram dos detalhes do tempo cronológico da história e dos movimentos corporais e faciais transmitidos pelos personagens. Mesmo sabendo pôr esses elementos internos nas narrativas impressas os alunos **A.a** e **A.b** nunca atentavam para os itens estruturais que compõem a tipologia narrativa. Diferente das produções impressas, no software, os alunos puseram a abstração criativa solidamente, sem se dispersar do que foi planejado para aula.



Figura 5: História em quadrinhos tipologia narrativa da aluna **A.c** intitulada “Mônica e seus amigos”.
 Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

A terceira história em quadrinho produzida no software também tem como temática a amizade. Mas um detalhe diferencia das duas histórias anteriores a aluna **A.c** colocou-se no texto, poderíamos classificar como uma narrativa autobiográfica em que a autora se vê na personagem e idealiza uma situação que fora real adaptada na personagem “Mônica” assim como relatara para eu⁶ enquanto questionava-me o que ela deveria escrever. Como o papel do professor é mediar os instrumentos a sua prática pedagógica eu sugeri que ela pensasse em seu cotidiano em alguma cena que levasse ela a iniciar sua produção textual. Logo, ela disse: - “*vou escrever sobre o dia que eu e meu irmão brincávamos em casa e saímos com nossos brinquedos para brincar na rua...*”. Essa atitude emancipatória de transportar uma história verdadeira em uma narrativa ficcional não é novidade, mas a aluna em sala de aula jamais teve oportunidade (devido ser muito tímida) o que no software, ela ao manipular os botões, fez sozinha. Refletiu como ficaria sua vivência em sequencia textual ficcional e aplicou os elementos internos da narrativa (narrador, personagens, tempo, espaço e o foco narrativo) utilizando os ícones disponíveis para a produção da sua hq.

⁶ Novamente é retomado em primeira pessoa porque se trata de uma experiência docente.



Figura 6: História em quadrinhos tipologia narrativa da aluna **A.d** intitulada “Cebolina em: Mônica me bateu”.

Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em: <[http://: www.maquinadequadrinhos.com.br](http://www.maquinadequadrinhos.com.br)>.

A quarta história em quadrinhos foi editada pelo aluno **A.d**, considerado entre o grupo de colegas e demais professores como um aluno muito criativo em narrar fatos que cercam o seu dia a dia na vida particular e na escola, pois, da sala de aula regular é o único que tem hábito leitor contínuo, sabe expor o seu ponto de vista oralmente e, que de fato, observando a sua produção textual é visível a sua escolha pelo formato de *revista*. Sua imaginação textual não caberia na *tirinha* de narrativa sequencial e sua história criada não é um encontro de amigos, pelo contrário “é uma narrativa de aventuras”. As personagens amigos metaforicamente brigam igual “gato e rato”, Mônica e Cebolina vivem uma amizade turbulenta em que um tenta se dar bem às custas da desgraça do outro. Foi com essa temática e com várias situações conflitantes visíveis nos seis quadrinhos que o aluno produziu sua narrativa. Caso, tivesse escrito em material impresso ele até conseguiria explicar suas intenções ao longo do texto

planejado, pois sua bagagem leitora revelaria sua criatividade no momento de pôr no papel sua história.

4.4 Avaliação da proposta

A avaliação da proposta em analisar a leitura e produção textual em software de história em quadrinhos visou o quão estruturado ao gênero textual está, e proficiente o aluno em sua evolução de leitura e escrita. Para isso leva em consideração uso das diferentes variantes da língua, a fala das personagens adequadas ao seu interlocutor, clareza e objetividade na exposição de ideias, articulação de palavras, sequência lógica coerente do que se pretende em uma narrativa, elementos coesivos gramaticais posto no texto.

Xavier (2005, p.175) “afirma que esses aparatos midiáticos, se bem organizados e inter-relacionados, podem beneficiar o usuário, mesmo inconscientemente, já que todas essas interfaces cooperam para fluir a compreensão”.

Ao longo da prática de produção textual utilizando o software de história em quadrinhos observou-se que os alunos confirmaram os seus atos de ler e escrever competentemente, mais evolutivo e “reflexionante” do que antes realizado em material impresso na sala de aula regular. As competências referidas envolveram os mecanismos de coesão e coerência emitida nas produções textuais e que formam estruturalmente a língua portuguesa como: a fala, por exemplo, envolve a interação; a cognição à compreensão lexical da língua de quem fala e escreve. Já a competência linguística sugere a formação e estrutura da língua e o desempenho a norma do idioma materno tanto na escrita quanto na fala. Portanto, sob esses fios analíticos avaliativos os alunos (sujeitos da prática) foram considerados proficientes e evolutivos em ler e produzir textos no software de história em quadrinhos com mais competência do que em suas produções impressas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se nesse trabalho que os passos objetivados pelo plano de aula esboçado ao decorrer da prática responderam a base das “questões problematizadoras”

mencionadas na introdução: *Por que o aluno não sente atração pelo modelo textual oferecido pela escola? E, por que a estratégia, usada por mim, como professor em Língua Portuguesa não estava atraindo o meu aluno perante a prática do dia a dia em leitura e produção textual em formato impresso?* As respostas são à apropriação do objeto software como um instrumento pedagógico eficiente para melhorar a vontade e a proficiência em leitura e produção textual dos alunos da 5ª série (6º ano) do ensino fundamental e a manipulação da turma que aderiu a oficina de texto em leitura e produção textual: ler e produzir textos através de um espaço que motivasse à concentração, o dinamismo, a busca por uma melhor escrita, uma apresentação textual diferenciada e com movimento.

Desde que iniciei o curso em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação tenho proposto para a equipe diretiva da escola um momento para que sejam inseridas práticas estrategiadas por ferramentas virtuais em um ambiente informatizado. A escola onde atuo sempre buscou novas formas de fazer seu “aluno ser um leitor capacitado em leitura e escrita para que essa prática social e comunicativa o faça um cidadão capaz de entender a leitura do mundo em que está inserido”. Pois, esta é uma passagem do Projeto Político Pedagógico da nossa escola, Emílio Alves Nunes, assim, alicerçado em uma fundamentação teórica metodológica pôde ser mediado alguns momentos de experiências pedagógicas através da mídia informática em sala de aula.

6 REFERÊNCIAS

ALAVA, Séraphin. **Uma abordagem pedagógica e midiática do ciberespaço**. Pátio, Porto Alegre, ano VI, n. 26, p.8-11, mai/jul 2003. Artmed.

ALLIENDE, Felipe. CONDEMARÍN, Mabel. **A leitura, teoria, avaliação e desenvolvimento**. Porto Alegre: Artemedia, 2005.

ALCURE, Lenira; CARNEIRO, Rosane; FERRAZ, Maria N.S. **Comunicação Verbal e não-verbal**. Rio de Janeiro: SENAC, 1996.

AXT, Margaret. **A escola frente às tecnologias – pensando a concepção ético – política**. In. Lia SHOOLZE; Salete Campos de MORAES (Orgs). **Cadernos temático: multimeios**. Porto Alegre, SMED/POA, 2002.

BEHAR, Patrícia Alejandra; MORESCO, Silvia F.S. **Blogs Educacionais no processo de aprendizagem de física e química**. Porto Alegre: UFRGS, 2000.

BECKER, Fernando. **O que é o construtivismo?** Revista de Educação AEC, Brasília, v.21, n.83, p.87-93, abr./jun. 1992.

CAVALCANTE, Marianne C. Bezerra. **Mapeamento e produção de sentido: os links no hipertexto.** Artigo (Orgs). Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

CARNEIRO, M.L.F. **O acoplamento tecnológico e a comunicação em rede: configurando outros domínios de aprendizagem.** Porto Alegre, 2003. Tese (Doutorado) – Pós Graduação em Informática na Educação, UFRGS.

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Eliza (Orgs). **Letramento digital: Aspectos Sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
_____, **Espaços hipertextuais.** Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** São Paulo: Devir, 2008.

_____, **Quadrinhos e arte seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FACHINETTO, Eliane Arbusti. **Leitura e escrita em ambiente digital: o hipertexto e as autonarrativas como potencializadores de transformações cognitivo-afetivas.** Dissertação (mestrado) – Universidade de Santa Cruz do Sul. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2006.

FÁVERO, Leonor Lopes. **Coesão e coerência textuais.** São Paulo: Ática, 2000.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artmed, 1999.

FIORIN, José Luiz; PLATÃO, Francisco Savioli. **Para entender o texto: leitura e redação.** Ática, 1996.

GALLI, Fernanda C. Silveira. **Linguagem da Internet: um meio de comunicação global.** Artigo (Org.) Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

GARCEZ, Lucília H. do Carmo. **Técnica de redação.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GUIMARÃES, Elisa. **A articulação do texto.** São Paulo: Ática, 1990.

HADDAD, Luciane e RICHE, Rosa. **Oficina da palavra: ler e escrever bem para viver melhor.** São Paulo: FTD, 1990.

KOCH, Ingedore G. Villaça. **Desvendando os segredos do texto.** São Paulo: Cortez, 2005.

LANDOW, George P. **Teoría del Hipertexto.** Barcelona: Paidós, 1997.

LAUFERI, Roger; SCAVETTA, Domenico. **Texto, hipertexto, hipermedia**. Porto-Portugal: Editora Prés, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2001.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. **Hipertexto e gêneros digitais**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

POZO, Juan Ignacio. **A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento**. AMARAL, Ana Lúcia; SALGADO, Maria Umbelina Caiafa (Orgs). **Programa nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional Proinfo Integrado**. Brasília, 2008.

SOARES, Magda. **Linguagem e Escola: uma perspectiva social de leitura**. São Paulo: Ática, 1999.

SOBANSKI, Adriane de Quadros. **Ensinar e aprender história: histórias em quadrinhos e canções**. Curitiba: Base, 2009.

XAVIER, Antônio C. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. Artigo (Org.) Luiz Antônio Marcuschi e Antônio Carlos Xavier. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

ZAVASKI, Ediana. **Do real ao virtual: novas possibilidades das práticas nos laboratórios de informática**. Porto Alegre: UFRGS, 2005.