

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**MILENA TEIXEIRA ROSA**

**TECNOLOGIAS E HQ'S – DA LEITURA À PRODUÇÃO ESCRITA:  
UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**CURITIBA**

**2015**

**MILENA TEIXEIRA ROSA**

**TECNOLOGIAS E HQ'S – DA LEITURA À PRODUÇÃO ESCRITA:  
UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Cassiano Roberto Nascimento Ogliari

**CURITIBA**

**2015**

**Tecnologias e HQ's – da leitura à produção escrita:  
Uma experiência com alunos do Ensino Fundamental**

ROSA, MILENA TEIXEIRA

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR

Pólo UAB de Apoio Presencial em Ibaiti/PR

**RESUMO:** O presente trabalho apresenta um relato de experiência na disciplina de Língua Portuguesa desenvolvido com alunos do Ensino Fundamental do Colégio Fabiano Braga Cortes, na cidade de Telêmaco Borba-PR, que teve como objetivo realizar atividades de leitura e escrita de HQs com a inserção de recursos tecnológicos (computador e internet). Os alunos foram convidados a acessar o programa Stripgenerator para criar suas próprias HQs e em outro momento ler as HQs dos colegas. Os resultados foram satisfatórios, visto que, o site era todo em língua inglesa e mesmo assim não foram observadas dificuldades quanto ao uso do site. No entanto, os alunos apresentaram algumas dificuldades de escrita, mais especificamente, ortografia e pontuação. As reflexões apresentadas fundamentam-se em autores como: Vergueiro (2005 e 2006), Alves (2001), Moya (1994), Carvalho e Oliveira (2004), Santos e Ganzarolli (2011), entre outros.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Leitura. Escrita.

## 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia e os recursos eletrônicos estão cada dia mais presentes no cotidiano de muitas pessoas, seja por meio das redes sociais ou pelos aplicativos disponibilizados em *smartphones* e *tablets*, entre outras possibilidades. A palavra tecnologia possui origem grega, na qual *Tekne* significa arte, técnica ou ofício e *logos* significa conjunto de saberes. A tecnologia relaciona-se com a modificação do ambiente em que se vive e está em praticamente tudo que rodeia os seres humanos. Por exemplo: uma pedra, na pré-história era considerada uma tecnologia importante, pois era utilizada na fabricação de armas e diversos utensílios que facilitavam a vida daquelas pessoas.

Nos dias atuais, a tecnologia está em praticamente tudo que rodeia os seres humanos, seja no setor educacional, industrial, vestuário, alimentício, entre outros. Isto se deve ao fato de a sociedade estar em constante transformação e também pela rapidez com que as informações são compartilhadas. Diferentemente de épocas anteriores, nas quais a informação, na maioria das vezes, se restringia a um determinado grupo, que por sua vez decidia se repassava ou não determinado conhecimento.

A tecnologia pode contribuir para novas formas de se perceber a educação e os processos que dela fazem parte, no qual aos poucos, as antigas tecnologias, como o quadro negro e giz, podem ser substituídas ou complementadas pelas novas tecnologias, que são representadas pelo uso de computadores, *tablets*, entre outros meios eletrônicos. Essa situação pode afetar consideravelmente as maneiras de se perceber os processos educacionais, permitindo que atividades de leitura e escrita, por exemplo, possam ser vivenciadas virtualmente, sem a necessidade de passarem pelo meio impresso. O que pode facilitar o acesso de alunos e professores a informações que até então poderiam ser restritos por conta da escassez de materiais impressos e atualizados nas escolas.

Mesmo com a inserção da tecnologia na sala de aula, envolver os alunos em atividades que exigem leitura e escrita demandam uma dose de inventividade por parte dos professores, em especial aos de Língua Portuguesa. Porém, com o uso do computador e da internet incorporada aos conteúdos previstos, essas atividades tendem a se tornar mais prazerosas e eficazes. Por exemplo, se o professor

pretende explorar o gênero HQ, terá que elaborar um planejamento que englobe as habilidades de leitura, escrita e compreensão textual, além de inserir as novas tecnologias disponíveis na escola em que atua e que podem auxiliar o aprendizado dos alunos para determinado conteúdo.

No caso da HQ, as atividades de leitura e escrita podem ser mediadas pelo uso do computador e de outras ferramentas disponíveis (online), como é o caso do programa *Stripgenerator* (voltado à criação de HQs). Este programa permite que os seus usuários tenham autonomia para criarem ou lerem uma ou mais HQs, além de oferecer elementos que instigam a criatividade e curiosidade dos alunos. No entanto, há que se destacar que não é apenas a utilização das novas tecnologias que fará com que o aprendizado aconteça com mais eficácia. Na verdade, as novas tecnologias podem contribuir para a formação de leitores e escritores mais competentes, mas não substituem a mediação pedagógica dos professores, ao contrário, ambos complementam-se.

Ao optar pelo gênero textual HQ, o professor pode despertar o interesse de seus alunos para as atividades de leitura, escrita, compreensão, instigar a criatividade na elaboração de personagens, criação de falas, uso de balões, entre outras possibilidades. Posto que, os elementos presentes nas HQs podem unir o conhecimento mediado pela escola e a experiência do aluno, que enquanto leitor pode explorar os recursos tecnológicos para estudar o gênero textual em todas as suas empregabilidades na sociedade, por exemplo, em uma coluna de jornal, na página de uma revista, na propaganda televisionada, no *outdoor* da cidade, etc.

As HQ's podem despertar o desejo do aluno em aprender a ler para além das entrelinhas, questionando o texto, comparando o momento em que foi escrito e a realidade vivenciada por esse leitor atualmente, os objetivos da leitura, entre outros aspectos. Desta forma, o presente estudo justifica-se pela sua importância face os processos que envolvem escrita, leitura e compreensão do gênero textual denominado HQ e as possibilidades de explorá-lo por meio das novas tecnologias.

O estudo objetiva apresentar aos alunos, na disciplina de Língua Portuguesa, um recurso tecnológico que permita a produção de HQs, esperando com isso estimular à leitura e a escrita dos alunos, bem como a socialização de suas experiências. Espera-se ainda, que esta proposta rompa com a concepção tradicional de ensino, na qual muitas vezes os alunos podem realizar as atividades escolares de forma mecânica sem que haja uma reflexão sobre os conteúdos

mediados pela escola e a realidade destes estudantes. A utilização dos recursos tecnológicos nas aulas de Língua Portuguesa pode contribuir para a emancipação dos alunos, na perspectiva de que por meio da leitura e da escrita podem ter acesso a uma infinidade de conhecimentos que podem influenciar a maneira como percebem o mundo e o outro.

## **2 REVISÃO DE LITERATURA**

Professores podem incentivar e promover o uso de recursos disponíveis no ambiente online, como por exemplo, a criação (escrita) e leitura de HQ's, nas quais os alunos poderão interagir com assuntos relacionados aos conteúdos estudados em uma ou mais disciplinas escolares. Moran (2007) afirma que a partir do Ensino Fundamental II, o acesso dos alunos da escola pública à internet nem sempre acontece de modo satisfatório no ambiente escolar. Sendo importante o aluno desenvolver autonomia para pesquisar e manusear as ferramentas disponíveis online, pois no mercado de trabalho poderá lhe ser exigido essa e outras habilidades.

Vergueiro (2006a) recomenda que os professores, em especial os de Língua Portuguesa, conheçam as características e as possibilidades da HQ, para que sua utilização em sala de aula seja prazerosa e eficaz. Dessa maneira, o professor poderá despertar em seus alunos o desejo pela leitura deste e de outros gêneros textuais, compreendendo o texto e o contexto em que foi escrito. Além de favorecer a produção escrita de HQs pelos seus alunos.

Vergueiro (2005) considera as HQ um dos meios de comunicação mais importantes do Século XX, a qual, após a década de 1930 ampliou-se gradativamente em todos os países do mundo. O surgimento das HQ ocorreu nos Estados Unidos e na Europa ao mesmo tempo, ou seja, no final do Século XIX. Naquele momento ainda não eram reconhecidas como uma produção artística ou cultural (VERGUEIRO, 2005). Para Santos e Ganzarolli (2011), as HQ eram objeto de desconfiança para pais e também educadores em vários países, em razão muitas vezes do baixo custo e da facilidade de encontrá-las. No Brasil, a situação foi

diferente e propiciou a criação de espaços para este gênero textual, denominado de gibitecas.

Dentre os recursos tecnológicos que permitem a criação de HQs, destaca-se o programa *Stripgenerator*, que pode ser acessado no ambiente *online*. A interface do programa é simples e não possui custo algum e nem exige cadastro do usuário.

Para Moran, Masetto e Behrens (2000), a questão da educação com qualidade e a construção do conhecimento juntamente com as novas funções do professor (mediador) e dos alunos (responsáveis pelo aprendizado) transformam o aprendizado em algo colaborativo no qual a compreensão e a utilização das novas tecnologias objetivam a aprendizagem dos alunos e não apenas para transmitir informações, sendo esta a perspectiva da presente pesquisa.

Na próxima seção será apresentada uma breve trajetória das HQs no Brasil, algumas de suas principais características e suas relações com as atividades de leitura e escrita.

## **2.1 Breve Trajetória das HQs no Brasil**

Para Alves (2001), a primeira HQ brasileira foi publicada pela revista *Vida Fluminense*, em 30 de janeiro de 1869, intitulada “As aventuras do Nhô Quim” ou “Impressões de uma viagem à corte”, assinadas por Ângelo Agostini. Em razão disso, institui-se a data de 30 de janeiro como o “Dia do Quadrinho Nacional”. No ano de 1905 foi lançada a primeira revista de HQ brasileira, denominada “O Tico Tico” (IANNONE e IANNONE, 1994). Moya (1994) complementa que a revista apresentava contos, curiosidades e alguns textos informativos, geralmente voltados ao público infantil. Os personagens principais “Chiquinho e Jagunço” foram adaptados de “Buster Brown e Tige”, personagens originalmente criados por Richard Outcault. No ano de 1956 a revista encerrou atividades.

Outro fato que marcou a HQ no Brasil foi a “Gazetinha”, lançada pelo jornal paulista “A Gazeta”, o suplemento circulou de 1929 até o ano de 1950. A *Gazetinha* publicava quadrinhos nacionais e também de origem estrangeira, com destaque para as aventuras do Gato Félix (IANNONE e IANNONE, 1994). No ano de 1934, o jornal “A Nação” publicou o primeiro número do “Suplemento Juvenil”, sob a responsabilidade do editor Adolf Aizen, apontado por muitos como o principal incentivador das HQ no Brasil. Em 1947, Adolf Aizen fundou publicou sua primeira

revista “O Herói”, a qual foi líder dos quadrinhos brasileiros por um bom tempo (IANNONE e IANNONE, 1994).

Em 1939, o jornal “O Globo”, de Roberto Marinho, lançou “Gibi” a revista infantil de HQ, que em pouco tempo tornou-se popular entre os brasileiros. No ano de 1943, as revistas “O Cruzeiro” e “O Gury” divulgam “O Amigo da Onça”, de autoria do cartunista Péricles, considerado como uma HQ que caracterizava a atualidade da época. Em 1951, aconteceu a I Exposição Internacional das HQ, o evento foi realizado em São Paulo e promoveu o reconhecimento da HQ como uma manifestação artística (IANNONE e IANNONE, 1994).

Segundo Luyten (1987), a década de 1960 representou o marco na produção de HQ, com o surgimento de “O Pererê”, do cartunista Ziraldo, que trazia como personagem principal o Saci, além de elementos da tradição brasileira com temas que abrangiam o cotidiano e também o folclore nacional. Porém, o êxito das HQ brasileiras veio por meio de Maurício de Souza, o autor obteve fama internacional e foi o único brasileiro a receber o prêmio Yellow Kid, considerado o Oscar das HQ, em 1971 (IANNONE e IANNONE, 1994).

## **2.2 Principais características das HQs e sua relação com as atividades de leitura e escrita**

De acordo com Santos e Ganzarolli (2011) e Moya (1994), as histórias em quadrinhos são compostas um conjunto de quadrinhos que possui um sequência, na qual o texto e o desenho se complementam. Vergueiro (2006) afirma que no ocidente, os quadrinhos são organizados de cima pra baixo e da esquerda para a direita, diferentemente dos países asiáticos, que dispõem os quadrinhos da direita para a esquerda.

Para Vergueiro (2005), o retângulo é uma das formas mais comuns das HQ, porém com o passar do tempo, os formatos e as características foram adequando-se ao seu conteúdo. O autor destaca ainda, que gibis possuem baixo preço e pouca durabilidade, enquanto que os álbuns e edições encadernadas podem ter um custo mais elevado. Com relação aos personagens, Vergueiro (2006b) sinaliza que a maioria das HQ possui um protagonista fixo, que irá constituir uma série de outras histórias.



Os balões utilizados nas HQ são recursos peculiares, que podem conter textos ou imagens. Sua utilização teve início no final do Século XIX, nas histórias do personagem Yellow Kid. Além dos balões podem ser utilizadas algumas legendas, nas quais se percebe a voz do narrador, geralmente para iniciar a história ou para ligar um quadro a outro. As figuras de linguagens, em especial, as onomatopeias também são utilizadas para retratar algum som por meio de caracteres alfabéticos. Por exemplo, “toc toc” (alguém batendo à porta), “au au” (latido de cachorro), entre tantos outros (VERGUEIRO, 2006b).

As HQs geralmente possuem vocabulário simples e de fácil compreensão, razão pela qual, muitas vezes acabam por serem inseridas na vida das crianças, haja vista que a leitura é uma prática social, na qual interagem autores e leitores (CARVALHO e OLIVEIRA, 2004). A linguagem e a disposição dos elementos nos quadrinhos podem facilitar o aprendizado da leitura, que por consequência poderá motivar a escrita, em razão dos conhecimentos de mundo e da palavra desse gênero discursivo. Santos (2001) e Fogaça (2003) destacam que a união entre o texto e o desenho permite a compreensão de elementos explícitos e implícitos do texto. As HQ possuem como característica o imprevisível, ou seja, uma surpresa que será revelada no decorrer da leitura.

Alves (2001) afirma que a leitura das HQ pode afetar o modo como os leitores percebem determinados valores como, por exemplo, a reprodução de contextos e valores culturais que as HQ oferecem pode relacionar-se diretamente com os conhecimentos do mundo social que o leitor conhece ou vivencia. Para Santos e Ganzarolli (2011) e Vergueiro (2006a), o fato das HQ serem alvo de rejeição por pais, professores e até mesmo bibliotecários em dado momento, não minimiza os benefícios que este gênero textual propicia a estudantes e leitores. Fato este, comprovado pelo reconhecimento e inserção das HQ em documentos norteadores da educação, tais como: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

Nestes documentos existem propostas para o trabalho com as HQ em sala de aula, de acordo com a série escolar que o estudante se encontra. Pode-se ainda, adaptar o gênero textual HQ a determinada realidade escolar e aproveitar essa relação para trabalhar conteúdos gramaticais, históricos, filosóficos, entre outros. Dessa maneira, entende-se que as HQs têm uma importância na vida do leitor desde

a infância, passando pelo processo de ensino formal (escolar) e prosseguindo para além da prática de leitura e formação de leitores (ALVES, 2001).

Alves (2001) afirma que as HQs podem contribuir para o desenvolvimento do gosto pela leitura, pois ao ler as HQs, os leitores tendem a envolver-se numa atividade que exige habilidades cognitivas, tais como, o raciocínio, atenção e memória. Além do que essa leitura pode ser divertida e de fácil compreensão, o que nem sempre acontece com outros gêneros textuais que não possuam ilustrações. Para se formar de leitores se faz importante o contato com diferentes objetos de leitura, com conteúdos de qualidade e atividades mais complexas, que estimulem o pensar e o escrever.

Na maioria das vezes, a leitura das HQs acontece por meio de exemplares impressos, no qual o estudante tem menos possibilidade de escolha daquilo que gostaria de ler, pois nem sempre a instituição escolar e o próprio professor possuem exemplares que agradem a todos os gostos. Além disso, algumas escolas possuem revistas desatualizadas (edições antigas), algumas rasgadas, outras com páginas faltantes, etc. Dessa forma, os recursos tecnológicos, mais especificamente o computador e o uso da internet no ambiente escolar podem promover atividades de leitura e escrita por meio do uso de sites, como por exemplo, o Stripgenerator que é voltado a criação de HQs e ao mesmo tempo permite que o usuário navegue no site para ler HQs criadas por outros usuários.

A criação e a leitura de HQs podem estimular o processo de ensino-aprendizagem, ainda mais na sociedade atual, na qual os muitos alunos convivem com *smartphones*, *tablets*, entre outros equipamentos eletrônicos que quando conectados à internet permitem o acesso a milhares de informações e conhecimentos.

Nesse sentido, a escola, os professores e toda a comunidade escolar não podem se ausentar e continuar apenas com a metodologia tradicional, deixando de lado o uso dos recursos tecnológicos. Ao contrário, a escola precisa, na medida do possível, estimular o uso desses equipamentos para que o ensino se torne mais interessante e ao mesmo tempo propiciar atividades que estimulem o pensar, o criar e auxiliem no desenvolvimento do aprendizado da teoria e sua aplicação na prática (realidade do aluno).

### 3 METODOLOGIA

O presente trabalho compreende pesquisa bibliográfica fundamentada em autores como: Vergueiro (2005 e 2006), Alves (2001), Moya (1994), Carvalho e Oliveira (2004), Santos e Ganzarolli (2011), entre outros. A segunda etapa abrange a pesquisa de campo do tipo pesquisa ação, na qual utilizou-se de observação, planejamento, ação e reflexão diante de determinada realidade escolar e sua relação com o gênero textual HQ, mediante a proposição de oficinas.

Em visita à instituição escolar, estabeleceu-se com os professores e equipe pedagógica o convite para participar deste estudo. A equipe do colégio recebeu a proposta com otimismo e prontificou-se a auxiliar no que fosse necessário, seja espaço físico, recursos tecnológicos (computadores e internet), além de ceder professores dispostos a acompanhar a atividade caso fosse necessário.

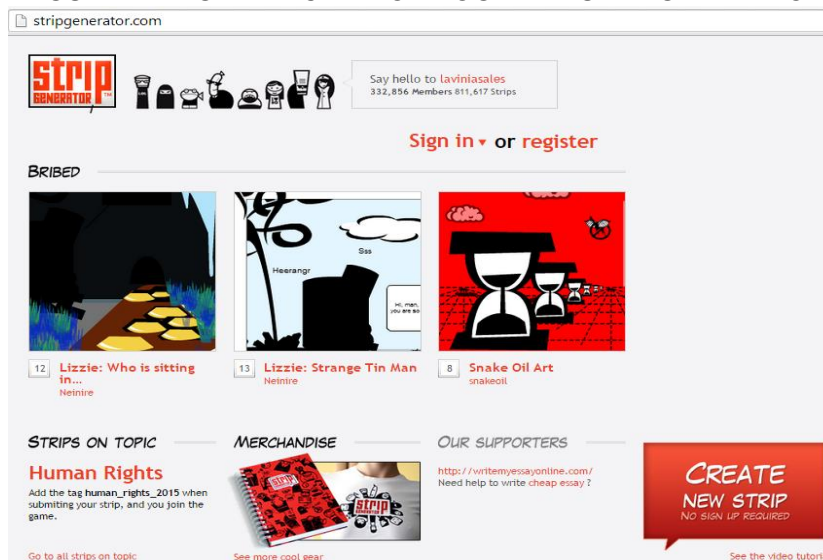
Houve uma preocupação em não se infantilizar a atividade, mesmo em se tratando de estudantes do último ano do Ensino Fundamental I, pois isto poderia fazer com que a atividade fosse desinteressante e provocasse o efeito inverso do esperado, ou seja, o envolvimento dos alunos nas atividades de leitura e escrita. Os participantes da pesquisa foram 24 alunos, sendo um aluno incluso com deficiência mental moderada de uma turma do 5º Ano do Ensino Fundamental, com idade entre 9 e 11 anos.

A pesquisa de campo foi prevista para ocorrer em dois encontros no laboratório de informática de uma escola do município de Telêmaco Borba. No primeiro encontro realizou-se a apresentação detalhada da proposta e dos recursos que seriam utilizados, como também, a realização de uma conversa informal sobre leitura e escrita de HQ, suas características e os elementos que fazem parte deste gênero textual.

No segundo dia, retomaram-se de forma breve as apresentações das propostas da oficina e os alunos foram até o laboratório de informática da escola para que pudessem ter acesso aos computadores e a internet. Após serem divididos em duplas, os alunos acessaram a página do programa “Stripgenerator”, disponível em: <http://stripgenerator.com/>. As opções disponíveis no site são simples e para acessar o programa não há necessidade de cadastro ou senhas. Após criar sua HQ, o usuário tem a possibilidade de compartilhá-la no ambiente online e

também acessar as HQs criada pelos demais colegas, desde que estes optem por deixá-las visíveis aos demais usuários do programa.

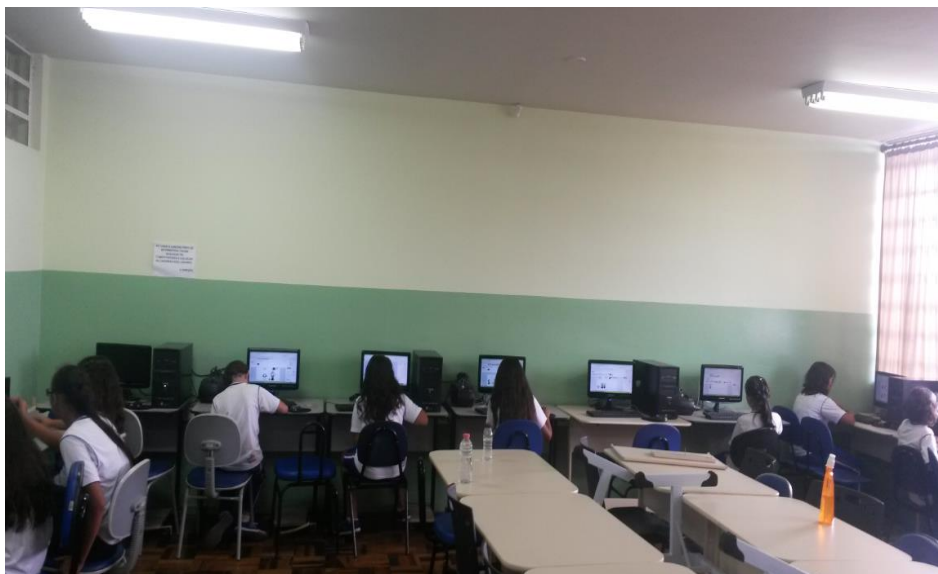
FIGURA 1: PÁGINA INICIAL DO PROGRAMA STRIPGENERATOR



FONTE: Stripgenerator.com (acessado em: dezembro de 2014)

Após os alunos acessarem a página inicial do site Stripgenerator, foram orientados como proceder para criarem suas próprias HQs, uma vez que o site não possui a opção do idioma português. O acesso à internet e mais especificamente ao site Stripgenerator foi bem tranquilo, pois no laboratório de informática havia uma lousa, a qual foi utilizada para anotar o endereço da página do site Stripgenerator, bem como o caminho que os alunos teriam que percorrer ao acessar o site (criar uma nova história, seleção de número de quadrinhos, escolha dos personagens, objetos e etc.). Durante todo o tempo as professoras acompanhavam o acesso dos alunos, auxiliando-os no que fosse necessário.

FIGURA 2: DISPOSIÇÃO DOS ALUNOS NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA



Fonte: A autora (2014)

FIGURA 2: ALUNO ESPECIAL E A PROFESSORA DA SALA DE RECURSOS

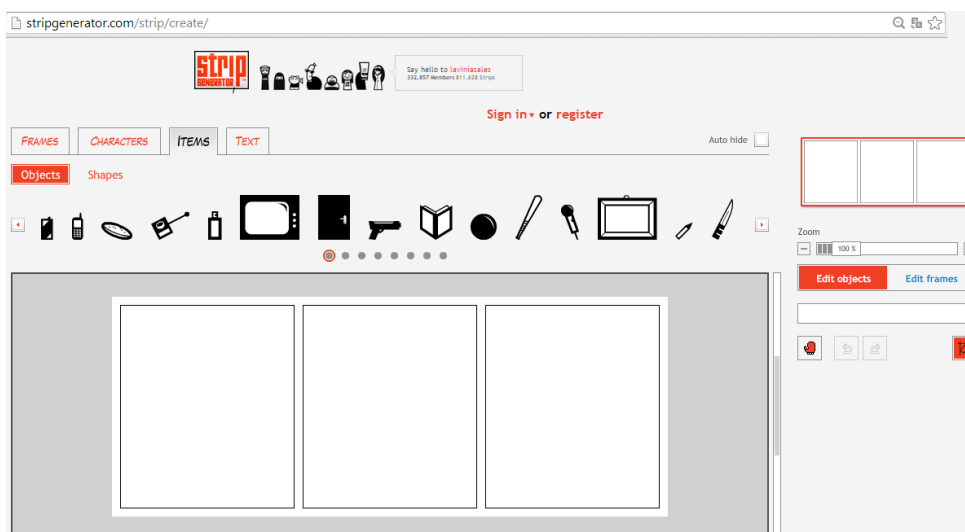


Fonte: A autora (2014)

Assim, após o acesso a página inicial, os alunos acessaram o link “Create new strip”, que leva à próxima página, em que teriam que escolher a quantidade de quadrinhos que suas HQs teriam. Ao clicar no ícone “Frames” abre-se uma janela com as opções de quadrinhos que o usuário deseja que sua HQ tenha. Pode-se escolher desde o modelo tirinhas (com um, dois, três ou quatro quadrinhos) até a página cheia (full Page), além de ter a opção de customizar sua própria tira ou página (custom frames).

FIGURA 4: SELEÇÃO DA QUANTIDADE DE QUADRINHOS DA HQ





FONTE: Stripgenerator.com (acessado em: dezembro de 2014)

Após a seleção das quantidades de quadrinhos, personagens e objetos que comporiam o cenário, chegou o momento dos alunos escolherem os tipos de balões que seriam utilizados em cada uma das falas e/ou pensamentos de seus personagens. Para tanto, os alunos teriam que clicar no ícone “Text”. A seguir se abrirá uma nova página com as opções de tipos de balões (falas, pensamentos e narrador).

FIGURA 7: SELEÇÃO DOS TIPOS DE BALÕES DA HQ



FONTE: Stripgenerator.com (acessado em: dezembro de 2014)

Ao finalizar a escolha dos itens citados anteriormente, os alunos iniciaram a escrita de suas HQs, a professora regente da turma acompanhou todas as atividades e auxiliou cada uma das duplas nas dificuldades apresentadas pelos alunos no uso dos recursos tecnológicos e também nas dúvidas relacionadas à

ortografia e pontuação de palavras e frases.

Ao término das criações das HQs por parte de todos os estudantes, estes foram convidados a lerem as histórias criadas por seus colegas de turma. Para isso, foi feito um rodízio, por exemplo, a dupla 1 trocou de lugar com a dupla 2, a dupla 2 trocou de lugar com a dupla 3 e assim sucessivamente até que todos tivessem lido as HQs dos colegas. Nesse momento houve muita interação por parte dos alunos que estavam curiosos para ver o que seus colegas haviam escrito e quais os personagens, objetos e outros itens escolhidos por eles.

Quando todos terminaram as suas leituras, realizou-se um debate com os alunos, em que foram elencados alguns questionamentos, tais como: o que sentiram em realizar tal atividade?, se gostaram ou não?, se fariam novamente?, o que aprenderam sobre o gênero textual HQ?, quais as dificuldades encontradas durante a execução das atividades?, o que ficou de positivo dessas aulas?, entre outras. As respostas dos alunos foram anotadas em um caderno para serem analisadas posteriormente.

Para avaliar os impactos desta atividade e sua relação às atividades de leitura e escrita por meio do recurso tecnológico, realizou-se uma reunião com os profissionais da escola. Estiveram presentes as professoras (regente e da sala de apoio), a diretora, a equipe pedagógica e a pesquisadora, as quais debateram sobre o andamento das atividades e seus resultados.

#### **4 RESULTADOS**

Aliar tecnologia a atividades de leitura e escrita pode contribuir com o desenvolvimento da imaginação e interesse dos alunos. Por se tratar de algo diferente das aulas tradicionais, nas quais sempre os recursos tecnológicos estão inseridos, percebeu-se que os alunos e também os professores aproveitaram cada momento, que foi enriquecido com a teoria (aprendida em sala de aula) e a vivência proporcionada pelas experiências dos alunos.

A pesquisa de campo abrangeu uma apresentação com os alunos para apresentar o gênero textual HQ e também para fazer uma avaliação do que os alunos já sabiam sobre este gênero. O segundo momento englobou a parte prática da pesquisa, na qual os alunos foram ao laboratório de informática da escola e



criaram suas próprias HQs, sendo auxiliados pelas professoras da turma.

Com relação ao aproveitamento das atividades (criação e leitura de HQs), os alunos foram observados e questionados sobre o que estavam aprendendo, além de serem acompanhados pelas professoras que indagavam sobre o que estavam escrevendo nas suas HQs, quais eram os personagens escolhidos, o tipo de cenário, entre outros detalhes que faziam parte de cada uma das histórias.

A cada etapa, os alunos foram cuidadosamente orientados pelas professoras (regente e da sala de recursos) além do auxílio da pesquisadora, assim todas as dúvidas foram sanadas, não interferindo no tempo disponível para a criação das HQs e posterior leitura destas histórias pelos alunos.

Durante a realização das atividades, observou-se que as maiores dificuldades dos alunos estavam relacionadas mais especificamente às dúvidas de ortografia e pontuação, do que propriamente ao uso do programa de criação de HQs, mesmo o site sendo todo em inglês. As HQ criadas variaram de temáticas, algumas remetiam a vida do campo, outras a vida escolar e familiar de alguns alunos, outras eram divertidas e revelaram a criatividade dos alunos em criar suas próprias HQ, algumas surpreenderam pela quantidade de imaginação e de elementos surpresas, outras pelos erros de ortografia, mas que logo eram corrigidos pela professora regente da turma, que se fez presente e auxiliou os alunos nas construções das HQ. A pesquisa de campo aconteceu nos dias 09 e 10 de dezembro de 2014.

Ao término das atividades (criação e leitura de HQs), os alunos interagiram uns com os outros e todos participaram ativamente dos momentos de escrita e leitura, que passou de uma atividade que poderia ser considerada desinteressante para algo que despertou nestes alunos o desejo em aprender. O debate realizado em seguida reforçou os resultados percebidos, quando os alunos expuseram seus sentimentos em relação a atividade e também ao verificar que muitas das HQs estavam bem escritas, com poucos erros de ortografia e pontuação. Além de coesão e coerência, ou seja, as HQs seguiam um roteiro com início, meio e fim.

Para uma melhor discussão dos resultados, as falas de muitos alunos foram anotadas para serem analisadas com mais critérios em uma reunião com a equipe pedagógica da escola e demais profissionais envolvidos. Nesta reunião elencaram-se os desafios proporcionados pela atividade, os pontos positivos e negativos. Como pontos positivos apontaram as inúmeras oportunidades e vantagens de se trabalhar HQ e até mesmo outros gêneros textuais por meio do uso de recursos

tecnológicos, em especial o computador. Uma vez que observaram o interesse da turma em querer descobrir os recursos do site e outras possibilidades para ampliar suas leituras e escritas.

Em relação aos pontos negativos, as professoras e também a equipe pedagógica fez duas observações: a primeira sobre o pouco tempo que este estudo permaneceu na escola, pois gostariam que as outras turmas tivessem a mesma oportunidade desta, afinal o período letivo de 2014 estava praticamente encerrado. O segundo ponto negativo refere-se ao não conhecimento que os professores possuíam sobre este programa e outros que poderiam ser utilizados no ambiente escolar para adequar o conteúdo aos recursos tecnológicos, tais como computador e internet.

As professoras ressaltaram que no bimestre anterior trabalharam com HQ, mas que só conheciam um determinado site de criação de HQ que exigia cadastro individual de cada estudante, senha, além da demora para abrir a página, isto quando o site não travava, fazendo com que a aula fosse até mesmo cancelada e retornasse a sala de aula convencional acompanhada de cadernos e lápis.

É importante destacar que a facilidade dos alunos em interagir com os recursos tecnológicos causou espanto e ao mesmo tempo fascínio. Desde o princípio os alunos demonstraram domínio do computador e dos recursos que lhes seriam solicitados, enquanto que as professoras (que também não conheciam o site) estavam preocupadas em aprender usar seus recursos, anotando os caminhos trilhados pelos alunos para que possam utilizar o programa em outra oportunidade e com outras turmas.

Dessa forma, percebe que a utilização dos recursos tecnológicos no ambiente escolar é na verdade muitas vezes pautada nas dificuldades que os próprios professores possuem em não saberem ao certo como inserir a tecnologia nas suas aulas. Por outro lado, os alunos que já nascem envolvidos por equipamentos eletrônicos e praticamente o dominam antes mesmo de dominarem a leitura e a escrita.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Promover atividades em que a leitura e a escrita estão presentes nem sempre

são aceitas com entusiasmo pelos alunos, ainda mais nas aulas de Língua Portuguesa, porém quando se utilizam recursos tecnológicos ao invés do caderno e do lápis, a resposta dos alunos pode ser outra, como observado neste estudo.

O ambiente escolar pode proporcionar diferentes práticas de leitura e de escrita, na qual professores e alunos podem explorar uma diversidade de gêneros textuais, que podem ser apresentados de modo impresso ou virtual. Na atualidade, a utilização das mídias na educação permite que a disciplina de Língua Portuguesa tenha mais flexibilidade, na qual são incorporadas novas possibilidades de observação e de interação com o texto.

No entanto, a utilização dos recursos tecnológicos exige um esforço por parte do professor, que precisará pesquisar e buscar novas formas de mediar o conhecimento com o auxílio da tecnologia. Outro ponto é a dificuldade que muitos professores possuem quando vão utilizar estes recursos, pois muitos tiveram contato com computadores e outros recursos após adultos. Diferentemente dos alunos que já nascem rodeados pelas novas tecnologias e se sentem confortáveis para utilizá-la em qualquer momento da vida, seja nos estudos, nos momentos de lazer, entre outros.

Diante dos resultados obtidos pode-se afirmar que a utilização das tecnologias pode contribuir positivamente para o envolvimento de alunos e professores, possibilitando um melhor desempenho nas atividades de leitura e escrita dentro dos conteúdos propostos na disciplina de Língua Portuguesa, sendo um instrumento mediador entre a teoria aprendida na escola e a realidade dos alunos. Além do que, cabe ao professor buscar novas maneiras de inserir os recursos tecnológicos nas suas aulas, tornando-as mais atrativas e ao mesmo tempo mais eficazes.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J.M. **Histórias em quadrinhos e educação infantil**. Psicologia: Ciência e Profissão, v.21, n.3, 2001. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-98932001000300002](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932001000300002) Acesso em: 10. Jan.2015.

CARNEIRO, M.C. **A história em quadrinhos como atividade pedagógica para a ampliação da leitura**. Pátio: Revista Pedagógica, v.3, n.12, p.34-36, 2000. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=000189&pid=S0103-3786201100010000600005&lng=es](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000189&pid=S0103-3786201100010000600005&lng=es) Acesso em: 09 dez.2014.

CARVALHO, A.C.; OLIVEIRA, M. P. **Os quadrinhos e uma proposta de ensino de leitura**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 27., Porto Alegre, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/navegacaoDetalhe.php?option=trabalho&id=43144> . Acesso em: 02 fev. 2015.

FOGAÇA, A.G.A. **A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes**. Revista do Programa de Educação Corporativa, v.3, n.1, p.121-131. 2003. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=000195&pid=S0103-3786201100010000600008&lng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000195&pid=S0103-3786201100010000600008&lng=en) . Acesso em: 16 dez. 2014.

IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.

LUYTEN, S.M.B. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SANTOS, R. E. **Aplicações da história em quadrinhos**. Comunicação & Educação, n.22, p.46-51, 2001. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995/39717> . Acesso em: 02 dez. 2014.

SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. **Histórias em quadrinhos: formando leitores**. TransInformação, Campinas, v.23, n.1, p. 63-75, jan./abr., 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tinf/v23n1/a06v23n1.pdf> . Acesso em: 15 jan. 2015.

VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição**. Data Grama Zero, v.6, n.2, 2005. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/Fenixbel/waldomiro-vergueiro> . Acesso em: 20 jan. 2015.

\_\_\_\_\_, W. **A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária**. In: RAMA, A. et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006a.

\_\_\_\_\_, W. **Uso das HQs no ensino**. In: RAMA, A. et al. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006b.