

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
ARIVANA IZABEL STANSKI LIGESKI

**PRODUÇÃO TEXTUAL UTILIZANDO HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM
RECURSOS DE MULTIMEIOS**

CURITIBA
2013

ARIVANA IZABEL STANSKI LIGESKI

**PRODUÇÃO TEXTUAL UTILIZANDO HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM
RECURSOS DE MULTIMEIOS**

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(a): Profa.MsC. Aura M^a de Paula Soares Valente

**CURITIBA
2013**

Produção textual utilizando histórias em quadrinhos com recursos de multimeios

LIGESKI, Arivana Izabel Stanski¹.

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

Polo UAB de Apoio Presencial em Colombo/PR

RESUMO – Este artigo trata brevemente da utilização do gênero histórias em quadrinhos, na produção textual, tendo como sujeitos alunos do sétimo ano do ensino fundamental de escola pública da região metropolitana de Curitiba, concomitante com o recurso midiático em sítios de criação de *cartoons*, promovendo relações entre professor-aluno-máquina. O objetivo dessa pesquisa exploratória e diagnóstica é a Influência da inserção da História em Quadrinhos (HQs) no processo de ensino aprendizagem de língua portuguesa especificamente em produção textual. Os resultados mostraram na prática que a falta de leitura e da escrita na produção por parte do aluno faz com que o mesmo tenha dificuldade em elaborar narrativas, mas o uso da ferramenta proporciona um melhor desempenho no momento da produção.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Produção de narrativas. Gênero textual. Leitura. Escrita.

¹ Rua Cascavel, nº 576, casa - Bairro Guaraituba, CEP 83410-270 – Colombo-PR
arivanaizabel@seed.pr.gov.br

1 INTRODUÇÃO

Na busca do entendimento da aplicação dos recursos midiáticos voltados especificamente ao processo de ensino-aprendizagem, no período de escolarização na língua portuguesa, dar-se-á no complemento da criação e produção textual especificamente no gênero história em quadrinhos.

O presente artigo é de natureza qualitativa com enfoque na pesquisa de campo em uma perspectiva exploratória e diagnóstica, realizada com alunos do sétimo ano do ensino fundamental de um colégio estadual da região metropolitana de Curitiba. Aborda a forma de trabalho das relações entre professor-aluno-máquina, buscando o melhor aproveitamento do recurso em prol do ganho de conhecimento por parte dos alunos.

O tema surge de experiências vivenciadas pela pesquisadora ao longo de seus sete anos de docência, na disciplina de língua portuguesa e dos seus seis anos atuando como coordenadora da Coordenação Regional de Tecnologias no Núcleo Regional da Área Metropolitana Norte – CRTE AM Norte, desempenhando atividades voltadas a formação de professores no uso de recursos tecnológicos.

Durante a ação didática cotidiana na disciplina de Língua Portuguesa na Educação Básica, observou-se a importância de trabalhar com recursos diferenciados, a fim de promover o processo de ensino aprendizagem dos alunos. Esses por sua vez, principalmente os alunos do sétimo ano do ensino fundamental, demonstram gostar de realizar produções com o gênero discursivo, história em quadrinhos. Este gênero textual também permite que os alunos façam o registro escrito por meio de narrativas, desta maneira possibilitando o aprendizado.

Da história em quadrinhos, aplicadas em sala de aula, o diferencial do material impresso onde o aluno somente preenche os diálogos e narrativas demonstra uma aula dinâmica e com uma ótima avaliação final. Da mesma aula apropriando-se de meios eletrônicos, o computador e aplicativos *on-line* com o sítio *ToonDoo*, corrobora uma interatividade ampliada onde aluno-máquina-*web*, interagem promovendo discussões sob o mesmo tema.

Comparando os processos revela-se o diferencial da necessidade da exposição ou *workshop*, sobre os trabalhos finais, ou seja, o próprio aluno precisa expor sua produção, portanto, o papel da escolarização com a socialização do conhecimento para com o aluno é motivado.

Ao produzirem as narrativas e os quadrinhos em papel avulso, alguns alunos demonstram constrangimento frente ao fato do não domínio de técnicas avançadas de desenho, percebe-se então o receio de apresentar as suas produções para o restante da turma, porém, o estudo demonstrou que quando todos estão trabalhando com o mesmo *software* ou sitio na *internet*, houve um alinhamento na promoção do desenho, os *softwares* apresentam personagens e cenas prontas, dando espaço a criação e construção dialógica textual, enfocando o gênero discursivo, elevando também a discussão ao foco linguístico.

A questão que norteia a presente pesquisa: É possível a utilização de histórias em quadrinhos produzidas em multimeios no ensino da produção textual?

Tem-se como objetivo geral investigar a Influência da inserção da História em Quadrinhos (HQs) no processo de ensino aprendizagem de língua portuguesa especificamente em produção textual, no sétimo ano do ensino fundamental em escola pública, no município de Colombo.

Elencam-se como objetivos específicos: Inserir a mídia como meio do processo ensino aprendizagem; aplicar por meio de recursos midiáticos a produção textual no gênero história em quadrinhos.

As aulas de língua portuguesa especificamente a aula de produção textual, é um subsídio para que o aluno aprimore seu conhecimento por meio da prática com a escrita, sendo assim, há a necessidade de resgate da leitura, especialmente no ensino fundamental. Segundo Piaget (1975), em estudos Piagetianos (1982/1975), o conhecimento da criança é estabelecido a partir da interação constante entre o sujeito e o objeto. A interação com o objeto acontece quando há o interesse por ele. Assim, para que ocorra o processo de aprendizagem o sujeito precisa ter o interesse pelo objeto de estudo, portanto, há necessidade de estimular esse aluno a gostar de ler e escrever, segundo Jamet (2000, p. 35), “a leitura e a escrita estão assim estreitamente ligadas do ponto de vista dos tratamentos envolvidos”, ou seja, precisa-se estimular os alunos a lerem e produzirem textos, a fim de promover esse processo.

Segundo Stoltz (2011, p. 45), nós educadores podemos estar contribuindo com este processo instigando nosso aluno a interagir com os objetos para a construção do saber, bem como cabe ao professor intervir para fazer com que o aluno reflita sobre seu processo de erro ou fracasso.

Este estudo revela que desta forma pode-se contribuir para com que o aluno possa produzir sua própria história em quadrinhos. Entende-se que aprender a ler é somente lendo, e aprender a escrever é escrevendo, contudo a necessidade de produção textual é inevitável. Desta maneira, utilizar-se de artifícios que possam contribuir com a construção do conhecimento é crucial para o bom andamento do processo de ensino aprendizagem.

O professor é o provocador de novos experimentos, novas oportunidades e só o fato de levar os alunos ao laboratório de informática para construir sua história em quadrinhos, pode possibilitar que a motivação deles seja outra.

Portanto, a principal questão a ser colocada é disponibilizar aos alunos, novas e diferentes linguagens por meio do gênero textual História em Quadrinhos - HQs. Assim espera-se agregar à prática de escrita de narrativas, possibilidades de desenvolver atividades lúdicas e dinâmicas, que propiciem aos alunos refletir, ler e compreender diferentes situações e contextos, inclusive de forma interdisciplinar, tornando-se um rico material de apoio ao desenvolvimento do ensino aprendizagem.

Nas seções que se seguem são expostos: o embasamento teórico e metodológico utilizado como base para a execução desta pesquisa.

2 INFLUÊNCIA DA INSERÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS, NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

A história é contada através de desenhos a milhares de anos, tem-se os vestígios desde a pré-história, com as pinturas rupestres, sendo que estes desenhos narram às diversas maneiras de caça, deixadas desde os primórdios nas cavernas pelos nossos ancestrais, bem como a criação do fogo, lanças, ou seja, artefatos que corroboraram para a constante transformação da sociedade até os dias de hoje.

Atualmente com o advento das tecnologias da informação e comunicação, TICs, as mudanças se tornaram presentes em nosso dia a dia, as crianças e adolescentes estão cada vez mais envolvidos nesta interação tecnológica, vivenciando esta realidade e fazendo com que os professores estejam sempre em constante busca por novos recursos, utilizando materiais alternativos em sala de aula, proporcionando visão inovadora.

Tendo esse cenário como pano de fundo, aborda-se nesta pesquisa a produção de textos no gênero história em quadrinhos, utilizamos como recurso um sítio disponível na *internet* que é o *ToonDoo*, como recurso midiático.

Acredita-se que a utilização de história em quadrinhos na disciplina de língua portuguesa, especialmente na produção de texto é de grande valia, porque serve para aperfeiçoar a linguagem, aprofundar conceitos da linguística, sendo que a mesma propicia a comunicação visual e verbal, pode introduzir novo assunto, discutir os temas abordados em sala de aula, ilustrar ideias e principalmente proporcionar situações em que o aluno possa criar as narrativas.

A escrita para a produção textual é o fulcro para o processo de aprendizagem, de acordo com Zorzi (2007,p.13), “a linguagem escrita ganha sua dimensão e significados a partir dos usos e funções a ela atribuídos”, por ser a partir da cultura propriamente dita em que o aluno adquire através do ensino a apropriação da escrita, e assim participar da sociedade letrada.

Estas narrativas, por sua vez, podem ser igualmente equivalentes a escrita, ou seja, o aluno pode focar situações do cotidiano, como se estivesse abordando uma linguagem mais informal, sendo possível realizar uma linguagem acessível, tanto na linguagem escrita, tanto na linguagem quadrinizada.

Partindo desta premissa é notório que na realidade escolar os alunos precisam estar sempre motivados, e que na hora de realizar leituras, muitos preferem as histórias em quadrinho. Ao propor a eles realizar produções textuais, narrativas ou descrições, e deixar livres a maioria preferirá realizar história em quadrinhos, principalmente turmas de sexto e sétimo ano do ensino fundamental, esta influência pode-se notar em experiências em sala de aula.

Ao solicitar que o aluno realize uma história em quadrinhos, perceberá que para ele é um desafio, porque envolve conceitos científicos já trabalhados, como enfatiza Stoltz (2011, p. 20-21) “a forma com que ele é entendido depende dos esquemas conceituais já construídos pelo sujeito”, então nesse processo o aluno já tem o conhecimento da linguagem, das abordagens utilizadas em narrativas ou descrições em histórias em quadrinhos, já teve contato com os balões de diálogos, os panos de fundo de imagens que deverão conter em sua produção, nesta perspectiva, que abre a partir destas vertentes do conhecimento, o aluno possa vir a realizar uma produção textual de forma que identifique sua potencialidade na

realização, e com o emprego do sítio utilizado com o recurso da *internet*, espera-se que a partir deste problema ou desafio, de acordo com Stoltz:

(...) toda a apropriação do conhecimento depende de uma atividade construtiva do estudante, assimilando e acomodando esse conhecimento para que sejam possíveis apropriações do conhecimento científico pelo aluno e a criação de um conhecimento novo. (STOLTZ, 2011, p.21)

Não se pode pensar em apropriação de conhecimentos sem mencionar Piaget, conforme citação acima, Stoltz (2011), remete-se a esta questão de como se constrói o nível de conhecimento. Abordando a teoria piagetiana, da assimilação quando o aluno/indivíduo entra em contato com o meio e retira deste a informação, a acomodação nas estruturas mentais, ou seja, a organização mental, e o equilíbrio o qual o aluno/indivíduo em contato com o objeto novo, desequilibra as estruturas mentais para que durante aprendizagem, ocorrendo às apropriações volte à equilíbrio sendo portanto, algo móvel, dinâmico e não estático, à luz dessas considerações sobre o processo de aprendizagem e as capacidades cognitivas, pode-se dizer que a construção do conhecimento se dá através das etapas do desenvolvimento cognitivo, por conseguinte a aquisição da linguagem.

Portanto, estabelece que a história em quadrinhos, pode ser um instrumento para a prática educativa, nesta perspectiva observa-se a importância no momento de produção e principalmente por encontrar elementos composicionais para a elaboração de narrativas, nas imagens com o enquadramento, o pano de fundo com as imagens, a escolha de ambientes que se correlacionam com a narrativa, sendo um instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem, para propiciar um entendimento de conteúdos linguísticos concatenando com a produção de texto e a linguagem.

Conforme reportagem realizada pelo programa Salto para o futuro² no ano de 2011, a história em quadrinhos atrai diversos leitores, e que pode ser constatado, seu início desde os primórdios da civilização com as pinturas rupestres.

A história em quadrinhos no Brasil teve início no século XIX, com o tempo foram chamadas das populares tiras, chamadas também de charges ou caricaturas e tinham um tom satírico, chamando a atenção dos leitores. Com o tempo foram aos poucos inseridas no ambiente escolar, através das revistas em quadrinhos, as quais

² TV ESCOLA, Salto para o futuro – História em quadrinhos: Um recurso de aprendizagem - PGM.1 – Origem das histórias em quadrinhos. Acesso em 30 de maio de 2013, disponível em <http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=9710>

chamam a atenção com vários autores renomados como: Maurício de Souza, Ziraldo e principalmente com o autor norte americano Stan Lee, entre outros.

A Idade de Ouro dos quadrinhos foi à década de 20 e 30, por ocorrer um grande número de títulos e gêneros, a empresa *Wheeler-Nicholson*, foi à pioneira nos Estados Unidos a apresentar super-heróis como: *Batman*; Mulher-maravilha, *Superman*, engendrando as vendas destas histórias de forma expressiva, tendo a população uma grande aceitação de leitores a este gênero textual.

No próximo capítulo será abordada a importância midiática no processo de ensino-aprendizagem.

3 A MÍDIA COMO MEIO DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

De acordo com Veiga (2001), o computador passou a ser um instrumento que desenvolve as habilidades do intelectual e da cognição, possibilitando que o indivíduo desenvolva-se com relação à criatividade. Veiga (2001) afirma que: “o produto final desse processo é a formação de indivíduos autônomos, que aprendem por si mesmo, porque aprenderam a aprender, através da busca, da investigação, da descoberta e da invenção”.

Diante da afirmação, pode-se perceber que a interação do aluno com o ambiente de aprendizagem como o sítio de desenvolvimento com a história em quadrinhos, possibilitará o aprendizado do aluno, as mídias juntamente com a abordagem do professor, pode ser um recurso didático importante para o desenvolvimento dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

Utilizar recursos diferenciados é proporcionar a busca de uma maior motivação e inclusão dos alunos em recursos midiáticos. Com o uso do computador através do sítio de história em quadrinhos, pretende-se propiciar aos alunos momentos para a expressão de ideias na produção textual.

Conforme Nevado³ (2006).

³ Revista Novas tecnologias na educação , com os seguintes autores, Mary Lúcia Pedroso Konrath, Adriana Justin Cerveira Kampff,, Fábio de Jesus Lima Gomes,, Marie Jane Soares Carvalho, Rosane

(...) o papel do professor no contexto educacional é proporcionar, mediar e intermediar o crescimento cognitivo e afetivo de seus educandos, explorando através de experiências em sala de aula situações que os façam interagir, trocar informações, indagar, debater e raciocinar sobre os conteúdos que fazem parte do currículo. (NEVADO, 2006, p.2)

Dessa forma o conhecimento é gerado numa relação dialógica entre alunos e professores, onde é propiciado o desenvolvimento cognitivo, bem como a novos experimentos metodológicos que promovem o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Valente (2002), “a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo ensino aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o educando, construtor do conhecimento”.

As mídias são importantes, mas nem sempre são suficientes para a atuação do professor, e muitas vezes não propiciam as mudanças significativas no interior da escola, pois o docente tem apontado certa dificuldade em aplicar esses conhecimentos na prática diária do contexto escolar.

Segundo Kensky, (2007, p.67), “Educar para a inovação e a mudança significa implantar propostas dinâmicas de aprendizagem, em que se possam exercer e desenvolver concepções sócio-históricas da educação”. Diante dessa perspectiva, o processo de ensino-aprendizagem isolado não ocorre se não houver situações expostas para possíveis mudanças.

O uso da *internet* amplia essas possibilidades de interação, cria novos espaços, novos gêneros discursivos, e neste íterim utilizamos, o sítio *ToonDoo*, que promove a interação do aluno de forma que possa ser criado tirinhas e *cartoons* personalizados, apresenta um ambiente simples de fácil manuseio, conta com vários recursos, detalhes de cenas e de balões de diálogos, ou seja balões que representam a fala dos personagens ou situações ocorridas durante a história. Por meio do sítio é possível observar três tipos mais comuns de balões de diálogo; fala o pensamento e o grito.

É notório que, a utilização deste gênero história em quadrinhos com uso de recursos midiáticos promove a interação, o dialogismo que Bakhtin (1997), afirma é que os gêneros do discurso, podem ser primários e secundários, e as relações entre eles, promove o dialogismo da linguagem.

E que a compreensão é de índole dialógica, portanto, a utilização de um recurso midiático e a interação com os diversos tipos de gêneros disponíveis em nossa sociedade está promovendo uma influência mútua com o meio e a disponibilidade linguística para o aluno, sendo que os quadrinhos apresentam finalidades instrutivas, e dialógicas, porque para que o aluno possa elaborar sua história, apesar de ter os recursos disponíveis já no sítio, onde não há necessidade de elaborar o desenho manual, mas sim a possibilidade de criar um pano de fundo já disponibilizado no instrumento midiático, o aluno está relacionando o conhecimento já existente com o novo conhecimento, e para tanto há um diálogo entre o que ele já tem de conhecimentos existentes para a elaboração da história com os conhecimentos visuais e intelectuais, para a produção textual.

4 METODOLOGIA

A metodologia “é composta por passos específicos de diferentes métodos”. (GUÉRIOS E ZIMER , 2012, p. 20). No presente artigo a metodologia empregada foi a pesquisa qualitativa, de natureza exploratória ou diagnóstica, a partir de questionários e entrevistas semiestruturadas, colhidos entre os 29 alunos de sétimo ano do ensino fundamental do Colégio Estadual Luiz Sebastião Baldo no município de Colombo-PR, em que pretendeu reconhecer a abordagem e a aprendizagem significativa da utilização de recursos midiáticos na sala de aula.

Numa primeira etapa utilizou-se de instrumentos de coleta de dados de questionário diagnóstico, contendo questões relevantes para o entendimento do processo de ensino-aprendizagem, o qual buscou reconhecer a influência ou o impacto que as histórias em quadrinhos podem proporcionar no âmbito das aulas.

A segunda etapa da pesquisa foi levar os alunos ao laboratório de informática, para a realização da produção textual, a partir de seu interesse. Usando o sítio de aplicativo *on-line*, *ToonDoo*, procurou-se reconhecer qual a situação visualizada pelo aluno com a utilização do recurso da mídia com o gênero textual história em quadrinhos no processo do ensino-aprendizagem.

Para a realização da pesquisa foram abordadas duas categorias de análise estipuladas em C1 e C2. Na categoria de análise C1 foi realizada a análise e

interpretação dos dados coletados a partir de questionários diagnósticos sobre o uso de recursos midiáticos e na categoria de análise C2 privilegiou-se a análise e interpretação da observação da pesquisadora em relação a desenvoltura dos alunos no momento de interação com a ferramenta, como recurso produção textual.

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

No primeiro momento foi realizado o levantamento do questionário diagnóstico sociocultural e a abordagem didático pedagógica para o reconhecimento do gênero textual história em quadrinhos, realizado em sala sobre o gênero a que o texto pertence e por que chegaram a tal conclusão. Indagou-se sobre a função social do gênero, onde circula seu objetivo, os possíveis interlocutores, e sua estrutura composicional, uso da linguagem verbal e não verbal; narrativa com imagens e diálogos inseridos em balões. Levantar conjecturas sobre a história a partir das imagens.

No segundo momento foi trabalhado com os alunos no laboratório de informática, onde eles desenvolveram e utilizaram o computador como recurso midiático para a produção da história em quadrinhos com o uso de aplicativo da internet, sítios *on-line ToonDoo*. A intervenção se inseriu neste contexto. Os alunos foram levados ao laboratório de dez em dez, para que o processo de ensino-aprendizagem deste novo recurso fosse entendido e dessa forma manuseado individualmente. Uma senha para o acesso ao sítio do *ToonDoo*, foi entregue a eles para que não houvesse a perda de tempo para o registro das atividades por eles realizadas.

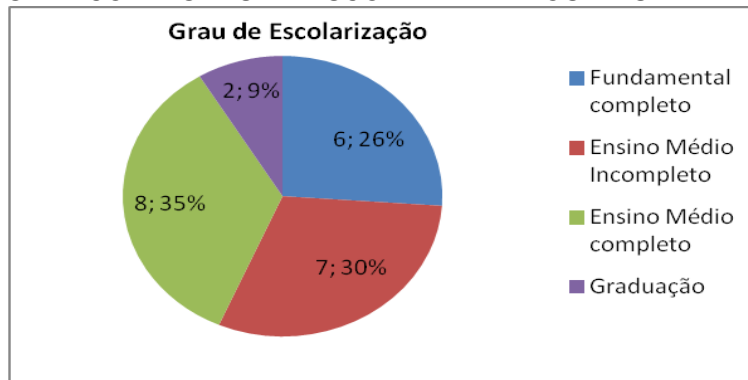
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A pesquisa realizada na turma de sétimo ano, com vinte e nove sujeitos que realizaram atividades relacionadas à produção da história em quadrinhos, não

somente fazendo a leitura, mas também produzindo sua própria história, sobre as suas vidas, ou sobre um assunto que lhes estivesse chamando a atenção.

Foi aplicado um questionário para obtenção do perfil dos alunos a respeito da utilização de recursos midiáticos para a produção de textos com o gênero textual História em Quadrinhos com sítio *on-line*, *ToonDoo*, disponibilizados na *web*. As cinco questões referente ao perfil sociocultural foram compostas por múltipla escolha e duas foram dissertativas. (Vide Apêndice 1)

GRÁFICO 1 – GRAU DE ESCOLARIDADE DOS PAIS



FONTE: AUTORA (2013)

Essa coleta revela que há uma diversidade no grau de instrução dos pais, predominante o ensino médio completo 28% e somente 7% dos pais possuem graduação, conforme gráfico.

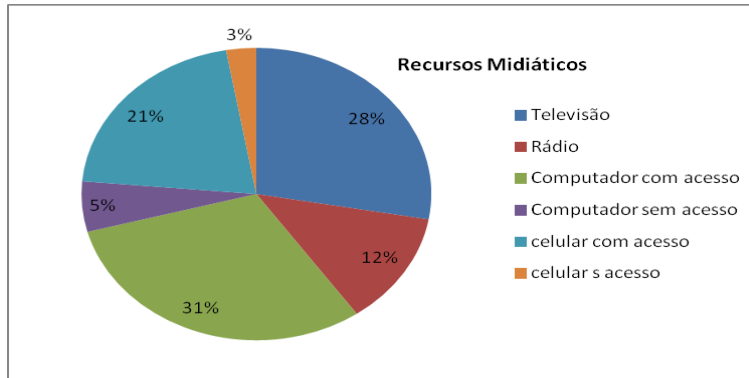
Percebe-se a partir da coleta desses dados empíricos, que o grau de escolaridade dos pais é um dado relevante para o desempenho educacional dos alunos.

Pela vivência da pesquisadora com esse artigo, como docente e pelos anos de atuação com alunos de ensino fundamental e médio e com base em afirmações referentes ao desempenho dos alunos principalmente no momento da escrita, concorda-se com a afirmação de Goulart⁴ demonstrada em sua pesquisa “Projeto atenção Brasil”, que trata do baixo desempenho escolar. A pesquisa constatou que os alunos em que os pais possuem um baixo grau de escolaridade, analfabetos ou que não terminaram o ensino fundamental têm uma chance até 480% maior de ter

⁴ GOULART, Nathalia. Baixo grau de instrução dos pais interfere no desempenho escolar dos filhos, *Veja*. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/baixo-grau-de-instrucao-dos-pais-interfere-no-desempenho-escolar-dos-filhos-2>> de 06 agosto 2010, acesso em: 23 jul 2013, Educação.

baixo desempenho escolar quando comparados a filhos de pais com curso superior completo. Portanto pode-se perceber que o grau de escolaridade dos pais pode vir a demonstrar o desempenho por parte dos alunos pesquisados, a falta de leitura leva ao baixo desempenho no momento da produção textual.

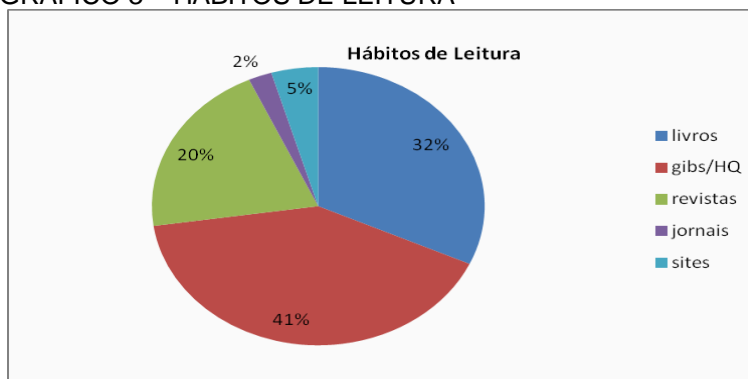
GRÁFICO 2 – RECURSOS MIDIÁTICOS



FONTE: AUTORA (2013)

Os principais recursos midiáticos encontrados nas residências dos sujeitos da pesquisa são a televisão com 28% e o computador com 31%. Segundo Valente (2002), a informática pode possibilitar a melhoria no processo de ensino aprendizagem, em que o aluno passa a ser o construtor do conhecimento e para que isso aconteça precisa-se propiciar esses recursos no ambiente escolar, bem como na sala de aula, já disponibilizada a TV multimídia em nas escolas estaduais do Estado do Paraná, o qual é um recurso utilizado pelos professores para melhorar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

GRÁFICO 3 – HÁBITOS DE LEITURA

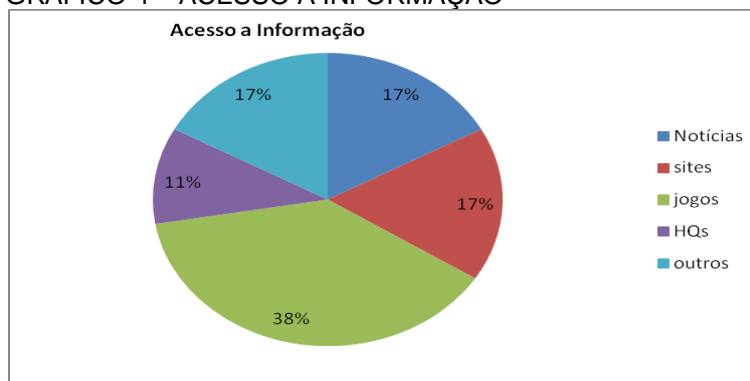


FONTE: AUTORA (2013)

Os hábitos de leitura predominante no grupo de pesquisa são a leitura de História em Quadrinhos com quase metade percentual 41%. A leitura de livros está entre 32% dos alunos, 20% leem revistas, 5% jornais e 2% dos realizam leituras pelos *sites*.

Nevado (2006) afirma que o papel do professor é mediar, intermediar o processo cognitivo do aluno e dessa forma propiciar a ele recursos que promovam a interação. A leitura por sua vez, proporciona a interação e o dialogismo com os diversos gêneros do discurso (BAKHTIN, 1997). Nessa coleta de dados, é notório que o aluno de sétimo ano do ensino fundamental tem interesse em leituras que lhe proporcionem interação e se sintam atraídos por situações de heróis, princesas, entre outros, que possam ir além da realidade, ou seja, a abstração começa a ser desenvolvida. Nevado (2006) afirma a interação para a troca de informações, o raciocínio. De acordo com Jamet (2000, p.35), a leitura e a escrita estão intimamente ligadas, por um corroborar com o outro. A leitura propicia um maior envolvimento com o léxico.

GRÁFICO 4 – ACESSO À INFORMAÇÃO



FONTE: AUTORA (2013)

De acordo com os dados a utilização de recursos midiáticos serve para a busca de informações, as quais predomina o acesso a jogos com 38% dos alunos, os demais acessos ficam para notícias, *sites*, HQs e considerando o dado outros para acesso as redes sociais.

Percebe-se que é importante a utilização desses recursos, os quais já fazem parte do cotidiano. Atualmente os alunos precisam ter acesso a essa informação e nessa coleta se percebe que o interesse pela leitura informativa. De acordo com Veiga (2001), o computador é um instrumento que proporciona o conhecimento por meio da interação existente entre aluno e máquina, desabrochando a criatividade, o

interesse e a necessidade de buscar situações, informações que agilizem sua interação com o meio.

A questão 6 e 7 do questionário são interligadas, ou seja, uma se relaciona com a outra:

Questão 6 - Já utilizou algum *software*/aplicativo no computador para realização de história em quadrinhos?

() sim () não

Questão 7 - Se utilizou, como foi a sua expectativa, o seu interesse em utilizar esse recurso como atividade em sala?

Vinte e seis dos alunos, sujeitos dessa pesquisa nunca haviam realizado atividades em sítios em que eles mesmos pudessem interagir no ambiente com a utilização de recursos como pano de fundo, balões, entre outros por esse motivo, somente três alunos dos 29 pesquisados responderam a questão 7, a qual direciona-se a expectativa que o aluno teve ao utilizar esse recurso, seja ele no ambiente escolar, ou não.

TABELA 1- QUESTÃO 6 e 7

Aluno B – 13 anos	Eu gostei achei muito legal, eu pensava que era diferente.
Aluno D – 12 anos	Foi bom, mas fiz no primeiro momento só para “zuar”.
Aluno H – 12 anos	Utilizei para uma página que tenho no meu <i>facebook</i> , sobe o conteúdo animais e mangas.

Fonte: AUTORA (2013)

A questão 6 do questionário diagnóstico, que aborda a expectativa de utilizar um sítio/*site*, como recurso na atividade didática em sala de aula, teve a repercussão de alguns alunos demonstrando interesse e acreditam ser interessante o uso deste recurso como um meio de aprendizagem. Entretanto, 76% dos alunos não conheciam este recurso para realizar produções textuais no sítio da internet, e ao perguntar quantos gostariam de realizar atividades com o uso do computador 97%, enfatizam a importância e o interesse deste tipo de recurso no ambiente escolar.

No segundo momento, na ida ao laboratório, percebeu-se que os alunos estavam empolgados, com interesse e, ao chegar no computador já queriam entrar no *site* e aprender a mexer nos recursos disponíveis.

O recurso que as HQs têm como a maior influência é o visual, ou seja, as imagens de pano de fundo, os enquadramentos, os balões de diálogos, e principalmente a criatividade dos alunos em realizar a produção textual.

O estudo revelou que utilizando o recurso foi fácil perceber as dificuldades na escrita, a falta de pontuação. Mesmo após a intervenção por parte do professor regente de sala para que cuidassem com a escrita, com relação a erros ortográficos e sinais de pontuação, ou seja, para que tivessem cautela no momento da escrita, o estudo revelou que os alunos, como tinham somente três horas para realizar a atividade com a pesquisadora, no laboratório de informática produziram histórias em quadrinhos trabalhando temas como: quem sou eu? Minha família? Interesses esportivos, entre outros, possivelmente não deram a devida importância às formas de escrita. Vide Apêndice 2

FIGURA 1 - ATIVIDADE PRODUÇÃO HISTÓRIA EM QUADRINHOS



FONTE: AUTORA (2013)

5.1 AS CATEGORIAS DE ANÁLISE REALIZADAS

A pesquisa pretendeu identificar:

C1 – A análise e interpretação dos dados coletados a partir de questionários diagnósticos sobre o uso de recursos midiáticos, os conhecimentos que os alunos

tenham de leitura e escrita, bem como a utilização de recursos midiáticos que poderiam privilegiar alguns, ou até mesmo, demonstrar o grau de conhecimento desta ferramenta, se os alunos possuíam celulares e computador em casa e para quê finalidade essa ferramenta era utilizada.

C2 – “A análise e interpretação da observação da pesquisadora com relação à desenvoltura dos alunos no momento de interação com a ferramenta, como recurso produção textual”, para esta categoria o objetivo foi observar como se deu o envolvimento dos alunos no momento do primeiro contato com a ferramenta, se houve dificuldades em utilizá-la, se foi demorado o processo de inclusão digital, ou se os alunos utilizaram-na com propriedade, interagindo uns com os outros, perguntado a pesquisadora como utilizava a ferramenta.

A pesquisa revelou que os alunos não tinham um direcionamento ao utilizar os recursos midiáticos, por não terem se apropriado dessa ferramenta e após a intervenção da pesquisadora para a realização e utilização da mesma, o interesse em produzir textos alterou.

A pesquisa demonstrou ainda que apesar dos alunos terem hábitos de leitura, entre eles de livros e de HQs, os mesmos tiveram dificuldade em elaborar os balões de diálogo, precisando mais que duas aulas para realizar a atividade.

Segundo Stoltz (2011), os alunos precisam se apropriar do conhecimento científico, o qual foi assimilado e acomodado no decorrer da sua vivência escolar, visto que um ambiente diferenciado, neste caso o laboratório de informática e o uso do recurso do sítio na internet, fez com que o aluno necessitasse de um tempo de adaptação.

As intervenções inseridas neste contexto demonstraram que é importante deixar claro que o uso do recurso midiático no ambiente escolar pode promover a interação dos alunos, bem como para efeito de produção de linguagem observou-se a dificuldade dos alunos em escrever corretamente, utilizando a norma culta. Muitos alunos mais de 50% demonstraram trocas de letras, um dos alunos tem déficit de aprendizagem, e dislexia, outros erros ortográficos, e a dificuldade em realizar a narrativa em discurso direto, percebem-se, portanto que a falta de leitura e da posterior escrita, influencia o aluno no momento de criar a sua produção textual, mas o que chamou a atenção foi com relação a erros grotescos como “ermão” ao invés de irmão, o que leva o aluno a escrever de forma inadequada, será que não é a maneira da verbalização ocasionada em sua interação escolar ou familiar?

Ler e escrever, portanto, são conhecimentos que não podem ser reduzidos a alguns de seus aspectos, como dominar letras decodificá-las traçá-las etc. Seu aprendizado implica também conhecer as várias funções que a linguagem escrita pode ter em termos sociais. (ZORZI, 2007, p.11)

É notório, que o aluno, participante dessa pesquisa, tem dificuldades na escrita, por não utilizá-la habitualmente ou por falta da leitura, porém os alunos pesquisados de acordo com a professora regente tem um nível de dificuldade expressivo, inclusive tendo um dos alunos com diagnóstico de déficit educacional. Os alunos pesquisados não são alunos da pesquisadora, visto que a pesquisadora está neste ano participando do processo de formação continuada chamado PDE- Programa de desenvolvimento educacional, oferecido a professores da rede estadual do Paraná.

A luz do referencial teórico, segundo Valente (2002, Veiga (2001) e Kensky (2007), a tecnologia em sala de aula promove a interação entre a professor-aluno-*web*, causa o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando sim um efeito de motivação e interesse por parte do aluno, e a partir deste, o professor poderá realizar as releituras e as reescritas do texto de diversas formas, seja ela em sala com a reescrita no próprio caderno ou, como a maioria dos alunos da turma observada tem acesso à internet, pode ser realizada em casa. Pode-se ainda pedir que realizem a atividade para apresentar na TV multimídia em sala de aula.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O propósito desta atividade no ambiente escolar é de suma importância para que o professor regente possa aferir os conhecimentos dos alunos a partir da produção realizada. Esta pesquisa demonstra o diálogo realizado entre os gêneros textuais e a produção realizada pelo aluno. No momento da criação de sua história em quadrinhos, o fulcro é a escrita, que expõe estratégias em que o aluno possa desenvolver sua criatividade produzindo suas próprias histórias, propiciando o processo de ensino-aprendizagem.

O dialogismo de Bakhtin (1997) é percebido nesse envolvimento entre o professor-aluno-*web*, sendo um meio pelo qual o professor poderá ter um envolvimento, uma mediação entre a ferramenta e o aluno. Valente (2002) e Kensky, (2007), nos mostram que educar significa propor mudanças, mesmo que elas sejam difíceis, sabe-se que as escolas não têm todo este recurso, mas promover situações em que os alunos interajam uns com os outros, garantindo seus direitos de cidadãos e busquem a criatividade através de situações promovidas pela interação com os recursos midiáticos, fazem com que a escola seja envolvente e dinâmica, não estática. Já Valente (2002), afirma que a informática pode ser um meio auxiliar no processo ensino-aprendizagem mas, que esta é um meio e não um fim em si mesma. Promover a interação dos alunos com histórias em quadrinhos com o uso do recurso da *web* foi possível proporcionar a produção e interação social.

Observa-se o processo de ensino-aprendizagem do aluno com o manuseio da ferramenta tecnológica midiática, que além de motivação, ao realizar a atividade, o prazer em estar produzindo sua história. No entanto percebeu-se no decorrer da pesquisa que a forma escrita foi uma das dificuldades apresentadas por todos os alunos participantes da pesquisa, ou seja, os vinte nove alunos, seja no aplicativo utilizado através do sítio *ToonDoo*, ou na forma escrita na sala de aula, apresentaram um grande número de erros na grafia, pontuação e principalmente em trocas de letras. De acordo com Zorzi (2007), em seu livro *Aprendizagem e Distúrbios da Linguagem Escrita: Questões clínicas e educacionais*, apresenta que a linguagem oral faz parte de todo o ser humano que interage em sociedade e a linguagem escrita advém da influência por parte do indivíduo com relação a uma sociedade letrada em que a alfabetização ocorre de forma a contribuir com a aprendizagem a partir da cultura que só se transmite pelo ensino, “enquanto que a linguagem oral tem raízes filogenéticas a escrita depende de variáveis ontogenéticas”.(ZORZI, 2007, p.11)

Tomando-se o *ToonDoo* como um ambiente de interação virtual, o qual proporcionou um importante acesso a tecnologia de informação e comunicação aos alunos, objeto dessa pesquisa, e por sua vez, propiciou um recurso a mais para fins educacionais, expõe-se que com esse processo inovador pode-se realizar em vários momentos na escola o uso da Tecnologia da Informação e Comunicação - TICs, a fim de corroborar com os conteúdos programáticos, proporcionando, a relação teoria

e prática, motivando e instigando o aluno para a busca do interesse e criatividade, principalmente promovendo o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. M. **Estética da Criação Verbal**, tradução Maria Ermantini Galvão G. Pereira, São Paulo: Martins Fontes. 2^o ed 1997

GOULART, N. **Baixo grau de instrução dos pais interfere no desempenho escolar dos filhos**, **Veja**. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/baixo-grau-de-instrucao-dos-pais-interfere-no-desempenho-escolar-dos-filhos-2>> de 06 ago 2010, acesso em: 23 jul 2013, Educação.

GUÉRIOS, E.C.; ZIMER, T.T.B. **Tratamento qualitativo quantitativo das informações**. UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ, Setor de Educação a Distância, Curso de Pedagogia. Magistério da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Curitiba, 2^o ed. 2012.

HISTÓRIA EM QUADINHOS: Um recurso de aprendizagem - PGM.1 – Origem das história em quadrinhos. **Salto para o futuro**. TV Escola, veiculado em: 13 de Out 2011, programa com foco de discussão desse gênero textual, http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=9710 Acesso em: 30 maio 2013

KENSKY, V.M. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus Editora, 2007.

JAMET, É. **LEITURA** e aproveitamento escolar, Trad. Maria Stela Gonçalves, São Paulo, 2000, Loyola

NEVADO, R. A. et al. **Nós no Mundo**: objetos de aprendizagem voltado para o 1^o ciclo do Ensino Fundamental. Revista Novas Tecnologias na Educação, CINTED, UFRGS, v.4, n^o1, jul. 2006. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13864/7784>> acessado em 12 jul. 2013

PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação, Superintendência da Educação. **Diretrizes Curriculares de Português para a Educação Básica**. Curitiba: SEED; 2007.

PIAGET, J. **A Epistemologia Genética e a Pesquisa Psicológica**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

_____, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982. 389 p.

_____, J. **O nascimento da inteligência na criança**, 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 359 p.

STOLTZ, T. **As perspectivas construtivistas e histórico-cultural na educação escolar**, 3 ed. rev. amp, Curitiba: lbpex, 2011. 117p.

TAROUCO, L. M. R. ali. **Reusabilidade de objetos educacionais**. Revista Novas Tecnologias na Educação, CINTED,UFRGS, v.1,nº1,fev.2003

TOONDOO: criador de histórias em quadrinhos. Disponível em: <http://www.toondoo.com>. Acesso em 12 de jul. 2013

VALENTE, J.A. **A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação**: repensando conceitos. In JOLY, M. C.R.A.A tecnologia ao ensino: Implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.cap.1,p.15-37.

VEIGA, M. S. **Computador e Educação?** Uma ótima combinação. Petrópolis, 2001. Pedagogia em Foco. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>>. Acesso em 05 jun. 2013

ZORZI, J.L.; **Aprendizagem e Distúrbios da linguagem escrita** Questões clínicas e educacionais, Porto Alegre: Artmed 2007 Disponível em <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=Br1lxMsv9BMC&oi=fnd&pg=PR5&dq=processo+de+ensino+aprendizagem+erros+de+ortografia&ots=clPsduxVjM&sig=wya_JYXVuPXIfDT-TQWF31woEgA#v=onepage&q=processo%20de%20ensino%20aprendizagem%20erros%20de%20ortografia&f=false> Acesso em 23 ago 2013

APÊNDICE 1

Questionário diagnóstico

1) Qual a sua idade?

de 10 a 12

de 13 a 15

outra, qual: _____

3) Qual o grau de instrução/escolarização de seus pais?

sem escolarização

Fundamental Incompleto

Fundamental completo

Médio Incompleto

Médio Completo

superior

3) Qual é o seu hábito de leitura favorito?

Livros gibis – História em quadrinhos revistas
jornais impressos

sites diversos

4) Quais os recursos midiáticos que você tem acesso?

televisão rádio computador com acesso a internet computador sem acesso a internet celular com acesso a internet celular sem acesso a internet

5) Caso você utilize alguns dos recursos acima, é para ter acesso a que tipo de informações?

notícias sites diversos jogos história em quadrinhos-gibs/charges

outros

6) Já utilizou algum software/aplicativo no computador para realização de história em quadrinhos?

sim não

7) Se utilizou, como foi a sua expectativa, o seu interesse em utilizar esse recurso como atividade em sala?

8) Gostaria de realizar atividades de produção textual, por meio de história em quadrinhos em material impresso ou por meio do computador ?

() sim () não

APÊNDICE 2

<p>TENHO UM ERMAO DE 6 ANOS</p> <p>GOSTO DE FICAR NO MEU QUARTO MECHENDO NO PC</p> <p>ME ENRITA QUANDO O MEU ERMAO ENTRA NO MEU QUARTO</p> <p>ESSES SAO MEUS PAIS</p>	<p>meu sonho é ter um poney</p> <p>essa é minha mãe linda</p> <p>esse é meu Pai.</p> <p>esse é meu irmão ele adora</p>
<p>filho não mexa no cachorro!</p> <p>vamos...</p> <p>não vou para escola hoje, mamãe, estou doente, por ter pego no cachorrinho.</p> <p>De agora em diante vou obedecer minha mãe.</p>	<p>Vejam, amigos, um urso, vamos assustá-lo</p> <p>boo!</p> <p>QUEM ME ACORDOU!</p> <p>doge!</p> <p>VOLTE AQUI, VOU TE PEGAR...</p> <p>SOOCORRO!</p> <p>VOLTE AQUI!!</p> <p>NUNCA MAIS MEXO COM OS URSOS!!</p>
<p>Atenção!!! Crianças...</p> <p>LAVAR BEM AS MAOS E ESCOVAR OS DENTES APOS AS REFEICOES...</p>	<p>TENHO UM ERMAO DE 6 ANOS</p> <p>GOSTO DE FICAR NO MEU QUARTO MECHENDO NO PC</p> <p>ME ENRITA QUANDO O MEU ERMAO ENTRA NO MEU QUARTO</p> <p>ESSES SAO MEUS PAIS</p>



APÊNDICE 3

<http://www.toondoo.com/Home.toon>

