

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**TEREZINHA DE FATIMA TADRA**

**DESDOBRAMENTOS DO USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA APROPRIAÇÃO DA  
LEITURA ATRAVÉS DE GÊNERO TEXTUAL**

**CURITIBA  
2013**

**TEREZINHA DE FATIMA TADRA**

**DESDOBRAMENTOS DO USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA APROPRIAÇÃO DA  
LEITURA POR MEIO DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

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.

Orientadora: MSc Águeda T. Tocchetto Thormann

**CURITIBA  
2013**

# DESDOBRAMENTOS DO USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA APROPRIAÇÃO DA LEITURA POR MEIO DO GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

I

TADRA\*, Terezinha de Fatima

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

Polo UAB de Apoio Presencial em Rio Negro /PR

**RESUMO** – O tema desta pesquisa trata do uso da mídia informática na apropriação da leitura por meio de gênero textual Centro de Educação do Município de Mafra; teve como objetivo principal propor o uso da mídia informática na apropriação da leitura e da escrita a ser desenvolvida na disciplina de Língua Portuguesa, estendendo-se às demais disciplinas, utilizando os gêneros textuais, com enfoque nas Histórias em Quadrinhos; A metodologia escolhida utilizou a pesquisa bibliográfica quanto aos meios e a pesquisa de campo do tipo pesquisa ação quanto aos fins e foi aplicada aos alunos do quinto ano do Ensino Fundamental de nove anos, entre fevereiro a maio do primeiro semestre de 2013.

**Palavras-chave:** Língua Portuguesa. Gêneros textuais. Histórias em quadrinhos. Leitura e escrita. Mídia informática.

## INTRODUÇÃO

O tema desta pesquisa trata do uso da mídia informática na apropriação da leitura através de gênero textual e será desenvolvido com os alunos do quinto ano, no CEMMA, Centro de Educação do Município de Mafra. Sabe-se que práticas pedagógicas sobre o ensino da leitura e da escrita não concebem o ensino de Língua Portuguesa somente como um processo de apropriação de um código. A escrita é um sistema de representação da linguagem e, portanto, é preciso compreendê-la na sua multiplicidade de funções e na sua forma de comunicação por meio de textos.

O desafio da educação continua sendo tornar o estudante competente para ler e entender aquilo que está sendo registrado no mundo, nas diferentes situações de comunicação e nas diferentes tarefas de interlocução em que os cidadãos estão inseridos. Este desafio implica desenvolver práticas sociais que envolvam a forma escrita da língua e, também, colocar os alunos em contato sistemático com o papel de leitor e escritor, compartilhando a multiplicidade de finalidades que a leitura e a escrita possuem. Ler por prazer, para se divertir, para buscar alguma informação específica, para compartilhar emoções com outros, para recomendar, escrever para expressar as ideias, para organizar os pensamentos, para aprender mais, para registrar e conservar como memória, para informar, para expressar sentimentos, para se comunicar a distância, para influenciar os outros. (ILARI, 1992, p.11)

Assim, o desafio é organizar o ensino para formar alunos praticantes da língua no sentido mais amplo, ou seja, formá-los para que saibam produzir e interpretar textos de uso social. Para ensinar os alunos a atribuírem sentido aos textos que leem e para escreverem textos compreensíveis deve-se considerar a cultura que os alunos já trazem de fora da escola, as práticas sociais de leitura e de escrita e os comportamentos sociais de leitor e escritor. Ou seja, conhecer os problemas reais que um leitor e escritor enfrentam no dia a dia: o que e como escrever, como usar os diferentes textos. Muito mais do que uma técnica, o que se quer ensinar aos alunos é uma atitude social e cultural diante da leitura e da escrita.

A questão norteadora da pesquisa indaga como trabalhar o gênero textual Histórias em Quadrinhos a partir da mídia informática, ofertando aos alunos possibilidades de se apropriarem das diferentes formas de comunicação e expressão, formando leitores fluentes e escritores espontâneos? Assim, o objetivo

geral é analisar o uso do computador como ferramenta tecnológica nas aulas de Língua Portuguesa, para apropriação do gênero textual, Histórias em Quadrinhos e suas funções, possibilitando aos alunos do quinto ano do Centro de Educação do Município de Mafra (CEMMA), subsídios atuais na prática de leitura e produção de textos significativos, considerando sua estrutura gramatical.

Os objetivos específicos delineados foram utilizar a internet, tendo o computador como ferramenta tecnológica para pesquisar atividades que favoreçam a construção do gênero textual H. Q., a partir de encaminhamentos metodológicos; acessar os links ofertados do Sistema de Ensino Positivo, com repositórios de atividades complementares; observar diariamente, durante 45 minutos a postura dos alunos quanto à aquisição de informações e a significação dos conhecimentos; criar situações de leitura e escrita que venham de encontro ao que os alunos gostam e se interessam, considerando a possibilidade de uso de gibis, adequando-os as suas finalidades.

A proposta foi aproximar os alunos da diversidade textual que existe fora da escola, tendo práticas de leitura e escrita que permitam ao estudante experimentar como cada um está inserido em um ato de comunicação específico. Para isso será utilizada a mídia informática como apoio, levando em conta que há gêneros cuja compreensão envolve capacidades linguísticas mais complexas do que outros, como por exemplo, se um aluno nunca leu uma biografia antes, terá mais dificuldade em compreender o significado do texto e pode perder o interesse pela leitura. Sendo assim, as Histórias em Quadrinhos podem ser o gênero textual que abrirá este universo de gêneros a serem explorados estimulando hábito da leitura e escrita podendo ser desenvolvido desde muito cedo no indivíduo, ou seja, possibilitar à criança, estar em contato com diferentes gêneros textuais para que seja estimulada a ler e posteriormente escrever.

Ao participar do cotidiano dos adultos, a criança insere-se neste contexto, pois os rótulos, as embalagens, as placas de sinalização, os números, as propagandas, estão à disposição, seja pelo rádio, televisão, internet e nas práticas sociais onde pode-se construir conhecimento através das informações captadas. Cabe ao adulto, que na escola é o professor, direcionar tantas informações a fim de que a criança as organize e as transforme em conhecimento. Assim, o estudo acerca do uso das ferramentas tecnológicas como recurso na apropriação da leitura

de diferentes gêneros textuais colabora como apoio para o professor, pois os alunos demonstram muita resistência à leitura, justificando-se a presente pesquisa.

### **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:** um gênero textual que encanta os pequenos

As histórias em quadrinhos, de agora em diante, neste artigo, denominadas HQs, tem feito parte da infância, da adolescência e até da vida de adultos. Segundo Barbosa (2004), as histórias em quadrinhos alcançam uma gama variada de leitores, principalmente crianças que se motivam através das imagens. Considera-se que as revistas em quadrinhos podem ser uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de atividades linguísticas, assim busca-se levar os alunos a refletir sobre aspectos da norma padrão, entre eles, o uso da gramática e ortografia, além de analisar os mecanismos da variedade linguística presentes nas histórias. A intenção é levar aos alunos o conhecimento do maior número de variedades da língua de modo que percebam as situações de comunicação e de adequação. As HQs, exploram os recursos da linguagem escrita e da linguagem de forma articulada, a fim de produzir sentido, por exemplo, os tipos de balões e as indicações sobre quem é o falante, as indicações de movimentos e os sinais para indicar sentimento. Há também a presença que representa a fala do narrador. Para entender, os alunos devem ficar atentos a este aspecto, além de observarem atentamente a ordem dos quadros. Estas habilidades leitoras precisam ser desenvolvidas e orientadas pelo professor para garantir a sucessão das ações, os caracteres tipográficos que expressam a intensidade da voz e dos ruídos e para favorecer o entendimento do texto. (BARBOSA, 2004, p. 6)

É possível ler para se informar, ler para se distrair e isso faz com que este gênero textual seja melhor aceito entre os alunos, já que o texto apresentado contém registros breves que permitem a leitura deleite, acompanhada de informação. Cabe ao professor a confiabilidade nesta modalidade de atividade para que consiga os objetivos desejados quanto ao estímulo à leitura e a escrita por seus alunos. Conforme Barbosa (2004, p. 9), oferecer situações de aprendizagem a partir das HQs requer planejamento direcionado às outras aprendizagens, ou seja, ensinar gramática, ortografia, enriquecer o vocabulário, a estrutura de textos, utilizando as HQs como um recurso favorável e de acesso a todos.

Houve um tempo que as HQs eram proibidas em sala de aula, pelo fato de se pensar que os alunos ficariam preguiçosos para leituras com características diferentes e mais densas. (BARBOSA, 2004, p. 20)

Porém aos poucos elas foram sendo introduzidas em materiais didáticos, ganhando a confiança do público que ia percebendo seus benefícios ao estimular os alunos, fazendo-os se interessar pela leitura tendo as imagens como apoio. Isso ocorreu pelo fato de se perceber o interesse dos alunos em relação às HQs, facilitando a aceitação dos professores ao uso deste gênero textual na elaboração do planejamento das atividades para todas as idades de escolarização, principalmente a partir da alfabetização, dando continuidade às demais séries/ano. Sendo que esta atitude teve confiabilidade desde que as HQs foram sendo repensadas, reelaboradas com a preocupação em transmitir conhecimentos embasados na apropriação de regras gramáticas, bem como a transmissão de conhecimentos a partir de material interessante aos alunos.

Desta forma, os gêneros textuais foram sendo incorporados ao planejamento dos professores para as atividades dos alunos, visando atender às diferentes especificidades de aprendizagens no contexto da sala de aula, pois percebe-se que os alunos apreendem conteúdos que lhes sejam interessantes e significativos e portando, trabalhando de formas diversificadas, o professor pode considerar que seus alunos apropriem-se do conhecimento científico, a partir de metodologias presentes no cotidiano.

Conforme esclarece Vygotsky (1984, p. 8), “o processo de aquisição da língua escrita têm uma pré-história, que é o momento progressivo de apropriação, pela criança, da ideia de representação que sempre tem como base, a fala”.

Pode-se ressaltar que as imagens são vastamente utilizadas na alfabetização, desta forma a criança associa os sons da fala com as imagens observadas e posteriormente consegue registrar a partir de símbolos convencionais, as letras. A evolução da leitura e da escrita vem acompanhando o ser humano desde o nascimento, quando este vê-se em contato com sons e imagens por todos os lugares. O diálogo realizado entre a mãe e o recém nascido é um gênero comum no dia a dia de qualquer pessoa. A leitura das medidas necessárias para a manipulação dos ingredientes da alimentação da criança. Os cumprimentos recebidos decorrentes à chegada do bebê, são formas de comunicação e expressão com as quais convivemos espontaneamente. Esta sucessão de acontecimentos vão

fazendo parte gradativamente da vida do indivíduo, desta forma o adulto vai adequando tais ações e as organizando mais ou menos como uma rotina para a criança, que precisa de organização para haver compreensão do que vem acontecendo. (VYGOTSKY,1984, p. 9)

A expressão facial, os gestos, o choro, são as primeiras formas de comunicação do indivíduo com o meio ao qual está inserido. Em seguida a brincadeira assume papel importante na elaboração da aprendizagem, a partir das representações e situações de faz de conta. Sendo assim, naturalmente a criança vai percebendo que para se comunicar precisa representar, pois para Vygotsky (1984, p. 17), "o segredo do ensino da linguagem escrita é preparar e organizar adequadamente essa transição natural".

A partir daí vai-se aprendendo representar coisas pelas tentativas de registros, ou seja, desenhos, associando a fala ao registro. Mais tarde vem a representação da palavra escrita. A criança vai percebendo que pode representar os sons da fala. Nas HQs, isso é fácil de perceber, parecendo estar próximo ao entendimento da criança.

Com o amadurecimento a criança inicia sua própria forma de representação utilizando rabiscos, sem definições, porém consegue justificá-los a partir da oralidade, mesmo que esta ainda seja deficiente na pronúncia das palavras. A grafia das representações vem logo adiante, quando a criança começa perceber que as coisas tem nomes e os nomes precisam ser registrados com letras. Outro processo se inicia, agora é desenho e escrita. A alfabetização propriamente dita se inicia. De agora em diante a criança precisa perceber que ações têm uma ordem para ser seguida a fim de haver compreensão do que se pretende comunicar. Pode-se perceber aí, a possibilidade de utilizar as HQs, para nortear os registros que serão realizados, sendo imagens acompanhadas de palavras que definirão as ações necessárias para dar significado às produções. (VYGOTSKY, 1984, p. 43).

Além das HQs impressas, que apresentam textos e imagens estáticas, outro recurso que associa o movimento é o filme. Segundo Fonseca (2004, p.181) o filme é um recurso audiovisual extremamente diversificado e atraente, que pode originar diferenciados encaminhamentos no trabalho pedagógico. É um gênero textual que encontra-se principalmente no cotidiano literário e até escolar. Esse gênero pode agradar gostos e idades. O filme enriquece a criatividade, inova a apresentação de conteúdos, facilita o trabalho interdisciplinar, além de descontrair, abrir espaço para

reflexões, gerar opiniões, incentivar a comunicação e a interação, aprimorar conhecimentos, apresentar informações e desenvolver a imaginação e a criatividade.

São os desenhos animados os que constituem a maior parte da oferta de gravações em vídeo. As crianças ficam fascinadas por eles e não há dúvidas de que as aventuras de seus protagonistas impregnam suas mentes, até o ponto de que o imaginário coletivo da geração se constrói, com frequência, a partir de tais programações. (TEBEROSKY & COLOMER, 2003, p.157)

Ao mesmo tempo que emociona, o filme transporta o espectador a um mundo imaginário, desvendando o real e revelando contextos.

De acordo com Belloni (2001) a integração das TICs na escola, em todos os seus níveis, é fundamental porque estas técnicas já estão presentes na vida de todas as crianças e adolescentes e funcionam – de modo desigual, real ou virtual– como agências de socialização, concorrendo com a escola e a família. Uma de suas funções é contribuir para compensar as desigualdades que tendem a afastar a escola dos jovens e, por consequência, a dificultar que a instituição escolar cumpra efetivamente sua missão de formar o cidadão e o indivíduo competente. Por isso, é importante considerar esta integração, na perspectiva da mídia-educação, em suas duas dimensões inseparáveis: objeto de estudo e ferramenta pedagógica, ou seja, como educação para as mídias, com as mídias, sobre as mídias e pelas mídias. Somente assim a escola poderá cumprir sua missão de formar as novas gerações para a apropriação crítica e criativa das mídias, o que significa ensinar a aprender a ser um cidadão capaz de usar as TIC como meios de participação e expressão de suas próprias opiniões, saberes e criatividade. (BELLONI,2002, 2001A E 2001B; GONNET, 2004; JACQUINOT, 2002; BÉVORT, 2002)

Percebe-se a convergência de pensamento de vários autores, o que conferiu segurança para prosseguir com o planejamento iniciado

## **METODOLOGIA**

A metodologia escolhida utilizou a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo do tipo pesquisa ação, um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1986, p.14). Essa escolha se deu por constatar a complexidade de situações reais vivenciadas todos os dias, como pela da observação diária em relação à postura dos alunos quanto à aquisição de informações e a significação dos conhecimentos.

Por outro lado, percebe-se ser forte a teoria do desinteresse dos alunos em relação à leitura e escrita, o trabalho com gênero textual tendo como apoio a mídia informática e assim, foram desenvolvidas as atividades de forma prazerosa, criando situações de leitura e escrita que viessem de encontro ao que os alunos gostam e se interessam.

Os alunos do 5º ano do CEMMA contam com o auxílio pedagógico da Apostila do Sistema de Ensino Positivo, dividido em quatro volumes, sendo um volume por bimestre. No primeiro bimestre, uma das sugestões de gênero textual foi Histórias em Quadrinhos, assunto este que motivou a pesquisa ação para o desenvolvimento do Artigo para a Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação. Além da Apostila, durante a primeira aula de informática deste ano letivo, os alunos receberam um cartão para navegar no Portal. Juntamente com o auxiliar de informática, tendo a chave de acesso disponibilizada pela escola, os alunos se cadastraram no Portal Positivo, registrando seu login e sua senha. Assim, puderam acessar, conteúdos digitais e ferramentas que se acreditava poderem auxiliar no incentivo à leitura e escrita, a partir das histórias em quadrinhos, gênero textual que encanta os pequenos.

Semanalmente, foram utilizadas duas horas aulas durante três meses e quinze dias para atividades no laboratório de informática, com planejamento elaborado pela professora, visando à integração com a tecnologia e aquisição do conhecimento e efetiva aprendizagem.

Os conteúdos previstos para o 5º ano são amplos e variados, desta forma, utilizaram-se as ferramentas pedagógicas, computador e internet, como materiais de apoio para a realização de atividades virtuais, conteúdos multimídia que ampliam os assuntos abordados em sala de aula, estes integrados aos livros didáticos e a

apostila utilizada. As HQs entraram como sugestão de registro destas informações, estimulando a leitura e escrita de diferentes assuntos abordados.

Para esta pesquisa ação, foram planejadas 10 atividades e durante o planejamento das atividades, a professora procurou adequar os conteúdos propostos pelas disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências Naturais e Ensino religioso, aos projetos e outras atividades complementares.

A primeira atividade sugerida foi “desenhar ideias” e sucessivamente utilizar palavras dando significado aos desenhos. A ludicidade acompanhou esta atividade e após terem contato com a disciplina de Ciências Naturais, os alunos construíram um resumo do texto informativo estudado em uma História em Quadrinhos fixando a apreensão do conteúdo.

A segunda atividade contemplou a história dos imigrantes para o Brasil e deu-se de forma consistente devido às pesquisas na internet. Acessar sites no portal positivo, auxiliou nas pesquisas. Os alunos foram distribuídos em equipes, orientados a pesquisarem diferentes momentos históricos, desde o início das imigrações até o século XXI. Apresentaram os resultados para a turma criando HQs no computador, posteriormente socializadas a partir do projetor multimídia valorizando as imagens e o conteúdo criado por eles, de forma resumida, porém com grandes significados.

A terceira atividade foi feita em duplas; os alunos observaram um mapa conceitual, e, em seguida, produziram o seu próprio mapa conceitual, indicando os lugares de onde os imigrantes saíram, sua terra natal, chegando ao Brasil onde encontraram possibilidades de melhor qualidade de vida e enriquecimento, devido às condições de trabalho. Este apoio pedagógico favoreceu a compreensão e localização espacial na disciplina de Geografia.

Em comemoração ao dia da mulher, os alunos realizaram a quarta atividade, a realização de uma entrevista, referente às datas importantes na vida de suas mães. Cada um entrevistou sua mãe, registrando dados coletados, que na aula de informática foram organizados em forma de uma linha do tempo. Após ilustrar o texto de acordo com as informações registradas, a atividade foi impressa para presentear as mulheres, mães dos alunos.

A quinta atividade relacionou-se à disciplina de Matemática e o tema desenvolvido foi medidas. Os alunos aprenderam organizar o tamanho dos

quadrinhos de acordo com o que pretendiam produzir. O monitor responsável pelo laboratório de informática da escola, deu suporte neste momento, orientando individualmente os alunos sobre os procedimentos necessários para a realização desta atividade.

Na sexta atividade houve a criação de legendas para ilustração de histórias. Cada aluno teve a oportunidade de criar oralmente um texto, relatá-lo e depois selecionar ilustrações condizentes ao texto. A partir das ilustrações, construiu legendas de gravuras sequenciadas.

Para trazer o cotidiano do aluno para a atividade escolar, foi desenvolvida a sétima atividade, o “momento das histórias narradas pelos alunos: pediu-se que os alunos recolhessem de seus parentes, amigos, vizinhos, alguma história, fatos acontecidos, histórias de família, para contar na sala de aula. Os relatos foram acontecendo, cada um na sua vez. Os colegas ouviram, podendo socializar a fala. Ao finalizar as falas, a professora chamava a atenção dos alunos para o registro dos textos, sendo que o mesmo deveria conter introdução, desenvolvimento e conclusão, deixando o título por último para estar de acordo com as explanações registradas. Dando continuidade, o registro foi feito no computador, sendo respeitadas as orientações recebidas. Os erros ortográficos e de concordância também foram percebidos, já que o computador adverte para a correção.

Após, foi proposta a oitava atividade, a reestruturação de textos: a professora selecionou um texto escrito por um aluno em outra produção realizada anteriormente. Sem identificação, o texto foi visualizado no projetor, sendo realizadas as correções necessárias. Esta atividade vem sendo desenvolvida com frequência a fim de que os alunos percebam as regularidades exigidas no registro.

A nona atividade contemplou a produção de gibi tendo como tema, “a comunicação”. A partir daí, cada um dos alunos, produziu uma história em quadrinhos. Ao término das produções foi construído um gibi numa tarefa realizada coletivamente.

A décima atividade foi a sequência didática elaborada a partir do gênero textual filme.

Para iniciar a sequência didática, escolheu-se a apresentação do filme “Rio”, em DVD, no projetor multimídia, aproveitando o momento para criar um clima de cinema. A décima atividade constou de quatro etapas.

Etapa 1: os alunos foram convidados a confeccionar o pôster do filme em cartolina, desenvolvendo a criatividade nas ilustrações. Teve-se o cuidado de não inferir interpretações, julgamentos ou comentários sobre as cenas do filme antes de apresentá-lo, para que cada aluno tivesse a chance de realizar suas próprias leituras.

Etapa 2: Após a exibição do filme, buscou-se a compreensão através de diálogos, interação com os conhecimentos prévios dos alunos e questionamentos como: quem são as personagens? Quais os aspectos positivos e negativos gerais em relação aos personagens, situações e comportamentos? Quais as ideias centrais e/ou cenas principais? As imagens eram interessantes? O que mais chamou a atenção: imagens, sons ou palavras? O que poderia ser modificado? Qual a relação do enredo com a vida real? Qual a mensagem principal desse filme? De que outra forma poderia ter acabado a história?

Etapa 3: foi feito o reconhecimento da sequência lógica do filme e interpretação por meio de leitura de partes do filme, sendo solicitado que as mesmas fossem lidas com fluência e entonação. Após as conversações e reflexões, foram distribuídas diversas cenas impressas e desordenadas do filme para que os alunos em duplas as ordenassem cronologicamente, afixando-as em um grande mural. As duplas interagiram assinalando possíveis enganos e efetuando os acertos. Conhecendo as cenas do filme, os alunos produziram no computador, imagens que as representaram.

Etapa 4: construção coletiva de uma sinopse do filme. Iniciando pela pesquisa no Dicionário Aurélio online o significado da palavra sinopse e encontraram como definições, quadro sintético de uma obra literária, científica; visão de conjunto; síntese; resumo; sumário, resenha. Usando um editor de textos, a professora incentivou a construção coletiva de uma sinopse do filme Rio.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Sabendo da dificuldade quanto à disposição dos alunos frente à leitura e escrita, foi um desafio ofertar aos educandos, atividades que os estimulassem para tais práticas. Sendo assim verificou-se que a partir das diferentes formas de representação trabalhadas, os mesmos demonstraram maior interesse e

participação durante o desenvolvimento das atividades propostas. O resultado foi satisfatório, já que o conteúdo da primeira atividade era extenso, tornando-se cansativo somente seu estudo formal. Com a sugestão de transformá-lo em história em quadrinhos, os alunos puderam apropriar-se de informações enquanto se divertiam criando sequências de fatos a partir da representação com desenhos e texto resumido.

Na segunda atividade tiveram oportunidade de escolher o texto que contemplasse a história dos imigrantes. Foi muito interessante, cada equipe quis mostrar o melhor de si. Isso criou uma competição, porém construtiva, já que, foram pesquisados diferentes textos para informar sobre o mesmo assunto. Durante a apresentação, as equipes se posicionaram adequadamente, procurando utilizar linguagem formal na exposição das informações.

O mapa conceitual proposto na terceira atividade, teve grande aceitação entre as duplas na realização da terceira atividade. Estudar Geografia não é muito fácil, a localização espacial e temporal requer certa compreensão prévia e isto implica em motivar os alunos para que compreendam o conteúdo. Esta atividade possibilitou o aprendizado e a fixação do assunto abordado sendo possível perceber no exercício avaliativo que realizaram posteriormente, obtendo boas notas.

Agradar as mães é comum aos filhos. No dia da mulher, especialmente, eles o fizeram a partir de entrevista realizada anteriormente. Demonstraram interesse por se perceberem repórteres mirins. O fato de organizarem as informações por eles coletadas impulsionou a vontade de construir um bom texto dando real importância às datas significativas na vida de suas mães. O presente teve um significado maior para os alunos, pois perceberam o valor em produzir algo com seus próprios méritos.

Durante o momento em que estavam sendo orientados para a realização das medidas na produção dos quadrinhos, foi interessante observar o cuidado que demonstraram com a atividade, foram criativos e produziram quadrinhos de diferentes formas e tamanhos. Com os quadrinhos prontos, fizeram capturas de figuras que ilustraram o texto escrito.

Ao longo da atividade 10, foi possível fazer um “ensaio” de procedimentos corriqueiramente utilizados pelas pessoas na vida diária; iniciou-se contextualizando o tema, para que o aluno se situasse no tema, na atividade e com os colegas; foi feito um processo de análise detalhada de modo a levar o aluno a perceber

significados, interpretar para depois ter condições de opinar com propriedade sobre algumas coisas; trabalhou-se a expressão oral, o ouvir-se e se fazer ouvir, contribuindo para desenvolver a segurança individual na expressão perante o grupo; houve a interação entre as duplas discutindo possíveis enganos e constatando acertos; os alunos produziram no computador, imagens referentes ao filme; foram revisados pontos importantes da história e promovendo a socialização de ideias e os alunos foram interagindo, opinando e ao mesmo tempo registrando no computador.

Até o presente momento percebe-se melhor aceitação dos alunos em relação às atividades sugeridas, pois o recurso do computador fascina e estimula para que o objetivo proposto seja alcançado. As diferentes formas de leitura, interpretação e registro tornaram-se mais atraentes a partir do uso frequente da mídia informática, já que os alunos demonstram maior interesse pelas novas tecnologias. Como ainda não é possível o uso diário do computador pelo fato de ter dia e horário restrito ao uso do laboratório de informática, os alunos reservam suas expectativas para o momento em que podem ser favorecidos com este recurso. Então combinaram-se maneiras tradicionais de aprendizagem adequando-as com as novas tecnologias e desta forma a aprendizagem significativa foi acontecendo de maneira gradativa.

Os alunos mostraram entusiasmo e disposição para a continuidade das atividades relativas à etapa 10, que trabalhou com o filme Rio, pois como afirmam Teberosky & Colomer (2003), essa tecnologia é atraente aos jovens.

Sem dúvida os pequenos tem preferência pelas animações por apresentarem inúmeros recursos visuais, com cenas curtas e simples e sonoridade compatível com a idade. Através dessas animações as crianças transcendem obstáculos e procuram soluções junto as suas personagens favoritas. A diversidade cultural também é explorada, assim como valores sociais e pessoais.

A literatura apresentada nos filmes é a mesma contida nos livros, o que muda é a sua apresentação. Tem-se um tema, uma apresentação dos fatos, um problema, as soluções/conclusões. Vale lembrar que o inesperado está sempre presente, a espera pelo que está por vir e o elemento surpresa geram reações diversas e viaja-se pelo mundo das ideias, fazendo um paralelo entre a emoção e a razão.

Para Belloni (2001), parte-se do pressuposto que o uso de tecnologia no espaço escolar oportuniza momentos de interação entre os envolvidos neste

processo de aprendizagem, para que a mesma tenha significado e contribua para que o interesse e a motivação aconteçam espontaneamente projetando-se ao hábito efetivo desta prática, muitas vezes feita apenas por obrigação, já que os alunos sabem expressar suas ideias oralmente, e apresentam dificuldades em apresentá-las graficamente.

Como sugere ILARI (1992) por muitos anos o processo de ensino aprendizagem esteve envolvido em contextos históricos que impossibilitavam a inserção de novas concepções didática metodológicas. A sociedade seguia padrões estabelecidos por uma elite dominante e autoritária, que visava submissão da população para promover a sucessão do poder.

Com as mudanças históricas ocorridas no país a educação passa por transformações constantemente. Surgem novas formas de ensino-aprendizagem, muitas inovações nas ações pedagógicas e até uma intolerância dos alunos com relação ao ensino tradicional.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A forma como foi delineada a pesquisa de campo tornou possível atingir o objetivo geral, de forma que a análise do computador como ferramenta tecnológica nas aulas de Língua Portuguesa, para apropriação do gênero textual, Histórias em Quadrinhos possibilitou aos alunos do quinto ano do Centro de Educação do Município de Mafra (CEMMA), subsídios atuais na prática de leitura e produção de textos significativos, considerando sua estrutura gramatical. O computador foi um grande aliado durante a feitura das atividades, pois os alunos iam percebendo nos seus registros, erros de ortografia, podendo fazer as correções necessárias no mesmo instante.

Diante dessas novas formas de ensino, as mídias vem apoiar e estimular a prática social resultante do trabalho em sala de aula, assim como, respeitar as inteligências múltiplas encontradas no corpo discente.

O gênero escolhido trouxe formas de encaminhamentos metodológicos, podendo ser trabalhado de forma lúdica e prazerosa, favorecendo o desenvolvimento eficiente da aprendizagem. Reconhece-se que não existe obrigatoriamente a necessidade de um conhecimento profissional de informática por parte dos professores para que as atividades aconteçam, pois o foco do trabalho é o

encaminhamento metodológico, a inter-relação entre textos e uso de mídias. A criança, utilizando diferentes estratégias, consegue perceber que pode se comunicar de diferentes formas e que cada ocasião exige um direcionamento específico da língua. Conforme o lugar e a pessoa com quem se fala, a comunicação é diferenciada.

Mesmo reconhecendo a validade do trabalho diversificado com os gêneros textuais, faz-se necessário destacar a importância de um planejamento bem elaborado com objetivos específicos e definidos, a execução das atividades com clareza e interação, assim como a escolha correta dos gêneros para atingir as metas propostas.

Os professores são peças fundamentais no processo educacional, já que são eles os mediadores de cultura na escola. São eles também que propiciam a criatividade quando propõem ações educativas visando originalidade, curiosidade, expressão e a busca de informações. (ILARI, 1992 p. 11)

Cabe ao professor, conhecer o nível de aprendizagem dos alunos para então introduzir atividades de leitura e escrita que os alunos consigam identificar seu propósito. Direta e indiretamente, a mídia informática pode ser aliada do professor nesta tarefa complexa e necessária que é oportunizar aos educandos, possibilidades de leitura fluente a partir de mecanismos interessantes, divertidos e de acordo com o momento que a sociedade vive.

## REFERÊNCIAS

BELLONI, M.L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001a.

BARBOSA, Alexandre. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**/Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Tulio Vilela; Angela Rama; Waldomiro Vergueiro, (orgs). – São Paulo:Contexto, 2004. – (Coleção Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula).

FONSECA, C. C. **Os meios de comunicação vão à escola?** Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

ILARI, Rodolfo. "A linguística e o ensino de Língua portuguesa". São Paulo: Martins Fontes, 1992.

SINOPSE. In: DICIONÁRIO Aurélio: língua portuguesa. Disponível em: <<http://www.dicionariodoaurelio.com/Sinopse>>. Acessado em 26 de abril de 2013.

TEBEROSKY, A; COLOMER, T. **Aprender a Ler e a Escrever. Uma Proposta Construtivista**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa - ação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1986.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: M. Fontes, 1984.  
**.Pensamento e linguagem**. São Paulo: M. Fontes, 1987.