

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

Juliano Paines Martinsⁱ/Universidade de Santa Cruz do Sul
Luciana da Vescia Louregaⁱⁱ/Instituto Federal Farroupilha

RESUMO: O presente estudo trata de um relato de experiência docente no laboratório de informática, com estudantes da 5ª série do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, Região Centro Serra do Rio Grande do Sul, e tem como objetivo analisar a recepção, por parte dos alunos, da produção textual em um *software* de história em quadrinhos (Webcomic) chamado Máquina de Quadrinhos. Utilizou-se como metodologia um questionário dirigido aos alunos para coleta de dados, no qual foram apontados interesses e desinteresses dos participantes diante da possibilidade de realizar leitura e produção textual em um ambiente virtual diferenciado dos materiais impressos usados na sala de aula. Após incitados a produzirem textos no *software* on-line, conclui-se que a interação entre as tecnologias educativas e os conteúdos de leitura e produção textual refletem uma nova abordagem nas estratégias agregadas ao ensino de leitura e escrita na disciplina de Língua Portuguesa.

PALAVRAS-CHAVE: Produção Textual. Leitura. Ensino. Tecnologias Educativas.

ABSTRACT: The present study is a report of a teaching experience in the computer lab with students from the 5th grade of the State High School Emilio Alves Nunes, located in the municipality of Herveiras, Central Region of Rio Grande do Sul. It also aims to analyze the reception by the students and text production in a comics' software (Webcomic) which is called Machine Comics. A questionnaire directed to students was used as a methodology in order to collect the data in which interests and disinterest were appointed by the participants related to the possibility of performing reading and text production on a virtual environment different from printed materials commonly used in the classroom. After the production of texts on the online software, the conclusion is that the interaction between educational technologies, reading content and text production reflects a new approach on aggregate strategies in reading and writing teaching in Portuguese Language.

KEYWORDS: Text Production. Reading. Teaching. Educational Technologies.

INTRODUÇÃO

O presente texto trata de uma experiência docente em leitura e produção textual ofertada aos alunos por meio de um *software* de história em quadrinhos (Webcomic) chamado Máquina de Quadrinhos. O interesse pelo tema surgiu a partir das inquietações sobre a estratégia de leitura e produção textual impressa aplicada por mim

na disciplina de Língua Portuguesa aos alunos da 5ª série do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, Região Centro Serra do Rio Grande do Sul.

Observei, pelas aulas e produções impressas nos cadernos, pouca vontade e domínio dos alunos quanto à prática em leitura e escrita oferecida na sala de aula. Assim, problematizações foram identificadas como base inicial deste trabalho: Por que o aluno não sente atração pelo modelo de produção textual oferecido pela escola? E por que a estratégia usada por mim, como professor de Língua Portuguesa, não estava atraindo o meu aluno para a prática do dia a dia em leitura e produção textual em formato impresso? Das inquietações, emerge uma provável hipótese: o aluno/leitor ainda está limitado à sala de aula e à biblioteca como ambientes transmissores de informações no formato impresso, que, do ponto de vista mobilizador, estão obsoletos e pouco atrativos na formação de um cidadão ou cidadã inseridos em uma sociedade onde as informações e as escritas são instantâneas.

1 LEITURA E ESCRITA: PRÁTICAS OBJETIVADAS NA ESCOLA

Para comunicar melhor sua argumentação oral e escrita, o aluno necessita de que seu texto transmita a causa e o efeito de sua ação por meio dos atos de ler e escrever, que, ao interagirem, têm a função de marcar sua comunicação no mundo social onde participa. A leitura não se desconecta da escrita, e as duas, como funções sociais, estruturam um instrumento básico de comunicação, a linguagem. Conforme Aguiar e Bordini (1993, p. 09), “é através da linguagem que o homem se reconhece como humano, pois pode se comunicar com os outros homens e trocar experiências”. O mundo do aluno na escola é envolvido por textos: literários, dissertativos, descritivos, diretivos, cartazes informando calendário de atividades escolares, slogan confeccionado para uma campanha social, mensagens de datas comemorativas, avisos, etc. O entrelaçamento do aluno com a leitura o fará competente na escrita, e assim ele organizará melhor sua produção textual na sua vida escolar e profissional. Acentuam Aguiar e Bordini (1993) que a “linguagem verbal é, dentre as formas de expressão e comunicação, a mais utilizada pelo homem: pode-se afirmar, mesmo, que todas as linguagens humanas são repassadas pela palavra” (p. 09).

2 A ESCOLA NA CIBERCULTURA

A conexão em rede, chamada de Ciberespaçoⁱⁱⁱ, permitiu que o *software* de história em quadrinhos funcionasse como um ambiente virtual de ensino-aprendizagem – AVEA - da produção textual. Lévy (2000, p. 03) menciona que o “Ciberespaço é o terreno onde está funcionando a humanidade, e é um novo e importante espaço de interação humana”.

A aplicação das tecnologias da informação e da comunicação no cotidiano escolar insere alunos e professores no letramento digital, permitindo que as escritas eletrônicas sirvam como ações mediadoras e colaboradoras de saberes. Com a

possibilidade de interações instantâneas promovidas por um *software* educacional em rede, por exemplo, o espaço escolar propicia uma troca de papéis entre os envolvidos, escola/professor/aluno, continuamente.

No modelo tradicional, caderno, giz, quadro verde, somente o aluno aprende e o professor ensina, mas, na opção de uma plataforma digital, os papéis se invertem o tempo todo. Ora o aluno ensina e o professor aprende, ora volta o educador tecnicamente capacitado para agregar tecnologia digital aos conteúdos curriculares obrigatórios, de forma a torná-los mais atrativos para seus alunos. Para Axt (2002), “quando um acoplamento tecnológico se efetiva existe uma reconfiguração das próprias ações educativas” (p. 237). Muitas vezes, a discussão na escola se dá em torno de como utilizar as tecnologias educativas e como podem ser objetivadas em um plano de aula de algum conteúdo obrigatório. Isso acontece porque, no âmbito escolar, essas tecnologias ainda não estão alicerçadas no PPP – Projeto Político Pedagógico, como é o caso da escola onde a prática dessa pesquisa em produzir textos em um *software* de história em quadrinhos foi acionada. O fazer pedagógico das primeiras décadas dos anos 2000, conforme Pozo (2008), diz que “as tecnologias da informação estão criando novas formas de distribuir socialmente o conhecimento”(p. 30).

A construção dessa nova realidade cultural, ou seja, a Cibercultura, inicia-se quando a escola promove um espaço informatizado com conexão em rede, no qual cria um suporte às práticas pedagógicas e permite que a instituição repense sua metodologia, política educacional e principalmente seus espaços geradores de conhecimentos. Segundo Fachinetti (2006, p. 76), “a escola precisa estar atenta aos interesses dos alunos, acompanhar as mudanças mundiais e promover atividades que despertem o desejo e a construção do conhecimento”, pois o aluno adquire conhecimento quando acumula uma bagagem intelectual absorvida das realidades das quais participa em diferentes situações, espaços, experiências e trocas com aqueles com quem convive.

3 METODOLOGIA

O caminho percorrido para legitimar a presente proposta de análise deu-se a partir das observações das práticas de leitura e escrita pouco motivadoras para os alunos da 5ª série do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes, situada no município de Herveiras/RS. A partir desse aspecto, formulou-se um questionário destinado a colher dados para investigar os motivos do desinteresse dos alunos e posteriormente propor uma estratégia motivadora que atendesse às expectativas de melhorar o ambiente e a prática de ler e escrever na sala de aula.

3.1 Instrumento para a coleta de dados

Após reflexões, formalizou-se um roteiro de entrevistas como instrumento de coleta de dados quantitativos referentes às práticas de leitura e produção de texto vivenciadas pelos alunos em sala de aula. Assim, participaram da pesquisa, de maneira voluntária, cinco alunos que já tinham experiências em construir história em quadrinhos

no caderno (material impresso). Elaborado com a intenção de verificar se a proposta de oferecer produção textual aos alunos utilizando um recurso pedagógico diferenciado teria boa aceitação, o questionário foi chamado: Roteiro para entrevistas com sujeitos da pesquisa “Tecnologias na sala de aula: o uso do *software* de história em quadrinhos na análise de leitura e produção textual na disciplina de Língua Portuguesa”. Tal instrumento, além de se prestar à coleta de dados, ampliou a análise dos interesses e desinteresses dos sujeitos envolvidos acerca das suas produções textuais.

O questionário contemplou as seguintes abordagens:

- 1) O que você acha dos textos impressos que o professor de Língua Portuguesa oferece em sala de aula? Você gosta deles?
- 2) Se você respondeu SIM à pergunta nº1, ilustre relatando alguns momentos das aulas que mais lhe chamaram a atenção.
- 3) Caso a sua opção tenha sido pela resposta NÃO à pergunta nº1, argumente sobre as produções (leitura e escrita) das aulas de Língua Portuguesa. O que deveria melhorar?
- 4) O espaço da sala de aula, em sua opinião, é propício para as atividades de leitura e escrita de diferentes gêneros e tipologias textuais?
- 5) Qual o uso da informática na sua vida escolar?
- 6) O que você acha de ler e escrever histórias em quadrinhos utilizando o computador?
- 7) A sala de aula regular é diferente da sala de informática? Por quê?
- 8) Como poderiam ser as práticas de leitura e produção textual se fossem realizadas no laboratório de informática da escola?
- 9) As dinâmicas das aulas de Língua Portuguesa, em sua opinião, poderiam ser mediadas por Tecnologias Digitais na prática de leitura e produção de textos?
- 10) O seu acesso ao computador é sem ou com internet?
- 11) Dentre as mídias acessadas em um computador, sem ou com internet, como e-mail, chats, jogos, mapas, blogs, navegação em sites de pesquisas, vídeos, textos, músicas, redes sociais, notícias de jornais, imagens, etc, qual você mais acessa?

A coleta de dados do trabalho de pesquisa enalteceu os atores envolvidos (aluno e professor) e serviu para indagar, repensar e criticar a prática pedagógica de que ambos fazem parte e o espaço gerador de conhecimentos que a escola promove para que essas ações sejam exercidas.

A compilação das respostas gerou uma base prévia para planejar a

utilização, em ambiente digital, do gênero textual história em quadrinhos, o qual os alunos já haviam produzido em aula manualmente. Os símbolos convencionados para compilar os dados foram: a letra R para o “resultado quantitativo obtido” referente às respostas, e para as “perguntas” a letra P foi referida. Assim, categorizou-se uma descrição dos dados:

R.P.1 Sobre o gosto pelos textos impressos ofertados pelo professor nas aulas de Língua Portuguesa: 80% responderam que gostam dos textos impressos usados em sala de aula e 20% responderam que não gostam.

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

R.P.3 Sugestões de melhora: Não houve respostas.

R.P.4 Na presente questão, quase todos os alunos aprovaram o espaço da sala de aula para as atividades de escrita e leitura: 80% dos alunos concordaram que o espaço da sala de aula é propício para trabalhar a leitura e as produções textuais, e 20% disseram que tanto faz.

R.P.5 O uso da informática na sua vida escolar: 80% dos alunos responderam que usam a informática em sua vida escolar para realizar trabalhos; 20% disseram que há sala de informática na escola, que nunca foram levados a esse espaço, mas o acham importante.

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

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

R.P.8 Quanto à indagação sobre como seriam as práticas em produção textual utilizando a sala de informática: 20% disseram que seria igual ao que era feito nos cadernos; 20% disseram que isso possibilitaria incluir mais coisas nos textos; 40% concordaram que, além de escrever, iriam digitar; 20% disseram achar legal e que prestariam mais atenção. Surgiram comentários sobre a possibilidade de baixar mais textos, informar-se mais, sendo ainda levantada uma provável dificuldade advinda do fato de muitos colegas não terem computador em casa.

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

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

R.P.11 Em relação às mídias acessadas na internet: 20% dos alunos que têm internet

disseram acessar mais os jogos, 20% as redes sociais e 20% sites para pesquisas da escola. Outros 20% citaram buscar imagens, e os últimos 20% não têm acesso à internet e não possuem computador.

Na sequência, com o resultado descritivo da pesquisa, foi proposto um plano de aula de Língua Portuguesa, para leitura e produção textual, em que a mesma atividade pôde ser realizada em mídia impressa nos cadernos e, também, baseado nas preferências dos alunos declaradas nos questionários, no laboratório de informática.

4 DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA

Considera-se que um plano de aula para analisar a leitura e produção textual por meio do gênero história em quadrinhos (impresso ou por conexão à internet) deve ter os seguintes itens no desenvolvimento da proposta:

- a) apresentar um modelo de objeto que atraia o aluno para sua produção em leitura e escrita, que no presente estudo foi proposto em duas versões – uma impressa e outra movimentada – com interface icônica, como uma plataforma virtual de um game ou celular, porém focada em uma aula didático- pedagógica;
- b) o espaço, o ambiente onde se realizará a prática, pois, na presente pesquisa, a ênfase na mediação por tecnologias informatizadas e por conexão à internet o distingue do espaço tradicional da sala de aula;
- c) o meio entre o aluno e o objeto, o resultado dessa interação quanto ao nível de compreensão da abstração reflexionante da prática onde está inserido, que é a proficiência e evolução das suas práticas escolares, no caso, a produção textual (neste caso, a icônica).

Dos objetivos levantados, nasceu a possibilidade de criação do plano de aula de produção textual mediante um *software* de história em quadrinhos. A construção das HQs foi desenvolvida como plano de aula de leitura e produção textual da disciplina de Língua Portuguesa, em duas semanas, totalizando seis horas-aula, o qual foi estruturado da seguinte maneira:

Título: CONSTRUINDO TEXTOS ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – HQs

Instituição: Escola Estadual de Ensino Médio Emílio Alves Nunes

Disciplina: Língua Portuguesa

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

Horas-aula: 6

Professor: Juliano Paines Martins.

Gênero textual: História em quadrinhos – HQ

Objetivos:

- * Construir uma revista em quadrinhos utilizando a mídia impressa e digital.
- * Promover produção textual de uma HQ, de modo artesanal (em uma folha impressa com um, três e nove quadradinhos) e de maneira digitalizada, através de um *software* de HQs. OBS: Aqui os alunos foram inseridos tanto no modelo impresso quanto no modelo digital.

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

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

A arte pictórica e a literatura, quando juntas, exercem um aprendizado eficaz quando abstraídas pelo aluno. Conforme Eisner (2008, p. 12), “a história em quadrinhos possui dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens”. Um *software* que tem por objetivo específico ser educacional deve promover um ambiente de aprendizagem. Os recursos de um ambiente “virtual” de ensino-aprendizagem – AVEA - promovem um espaço de interação e colaboração, segundo Lévy:

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

O *software* digital de história em quadrinhos “Máquina de Quadrinhos” não é um AVEA verdadeiro, mas funciona como se fosse, pois apresenta “usabilidade”, ou facilidade de uso. Há uma dinâmica ao clicar os botões para inserir as imagens e o pano de fundo nas tiras das histórias em quadrinhos, diferentemente do texto impresso, que não possui linearidade. Sendo assim, se um produto é fácil de usar, o usuário memoriza mais rapidamente as operações e comete menos erros. O *software* Máquina de Quadrinhos se caracteriza como um AVEA porque sua plataforma possui interface, ou seja, um ponto de contato entre um ser humano e um objeto, ou melhor, objetos a serem produzidos (textos).

O ambiente do *software* proporciona ao aluno o exercício da leitura e produção textual na disciplina de Língua Portuguesa, pois concentra possibilidades de o sujeito iniciar o seu texto e alterá-lo quantas vezes quiser no mesmo espaço, de acordo com as evoluções em sua narrativa. Na maioria das vezes, os alunos do ensino fundamental estão presos ao professor quando solicitados a produzir texto. O aluno pede que tipo de texto fazer, como iniciar sua produção e que história contar. Essas dúvidas não estão ligadas apenas ao universo infanto-juvenil, mas também ao dos jovens e adultos na escola.

Um dos objetivos de um *software*, quando voltado a práticas educativas, é promover um ambiente de aprendizagem. O *software* Máquina de Quadrinhos possuía^{iv} recursos característicos de espaço de interação e colaboração.



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

Fonte: site Máquina de Quadrinhos. Disponível em:

<<http://www.maquinadequadrinhos.com.br>>.

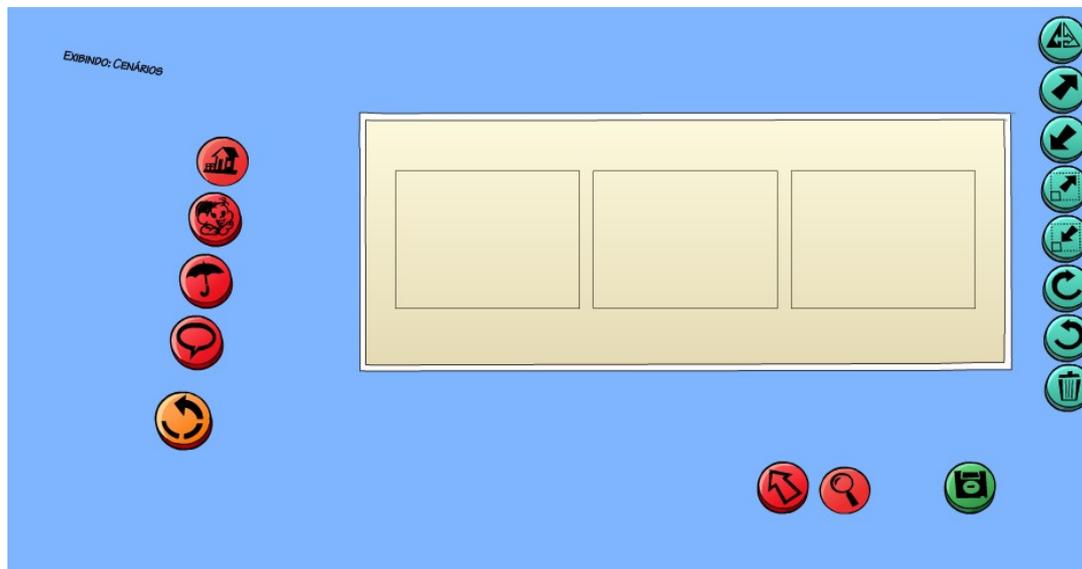


Figura 2: Espaço do software onde é mediada a produção do gênero textual história em quadrinhos.

No software escolhido para a leitura e produção textual de HQs, *Máquina de Quadrinhos* (Figura 1), o aluno pode criar histórias baseadas em narrativas literárias de aventuras, biografias, etc. As ideias fluem porque as imagens e o editor de texto alimentam o processo da escrita. Para Eisner (2008, p. 115), o “processo de escrever para uma narração gráfica está relacionado com o desenvolvimento do conceito, a descrição dele e a construção da sequência narrativa para traduzi-lo em imagens”. Dessa maneira, o aluno percebe as possibilidades de produção e descobre que acionar imagens e objetos, incorporando-os a um texto, dá mais movimento à sua história e, por estar conectado à internet, compartilha-a com um número de leitores superior ao professor e colegas de aula. Para Eisner (2008, p. 165), a “tecnologia digital tem começado a competir com a imprensa e conquistado os criadores. Com o advento dos computadores pessoais e a crescente cultura da internet, a leitura expandiu seus horizontes”.

Na Figura 2, a plataforma de produção textual se dispõe como um ambiente virtual de ensino aprendizagem – AVEA. Nota-se que o espaço, o qual é ilustrado como um AVEA, leva o aluno a deslocar o texto com a imagem (cenário, personagens, objetos e balões para produção textual) escolhida para a confecção de sua HQ. As aplicações imagéticas nas sequências dos quadrinhos, juntamente com o texto, fazem o aprendiz interagir no ambiente e contar sua história.

4.1 As análises das produções de histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos foram produzidas em sua maioria em tiras e somente uma em formato de revista. Dos cinco alunos voluntários que participaram da pesquisa, apenas quatro foram até o laboratório de informática e iniciaram suas manipulações no ambiente virtual do software. Todos deveriam se cadastrar no site

Máquina de Quadrinhos para gerar um login e uma senha, pois, na última fase da produção textual, esse fator é decisivo para salvar as HQs. As primeiras produções dos quatro alunos foram iniciadas em dias, turnos e horários diferentes. Mesmo propondo a atividade como plano de aula no turno regular, não foi possível enquadrá-la na sala de aula regular, porque a sala de informática estava à época em processo de permuta entre o Governo do Estado e a Prefeitura de Herveiras, para tornar-se um telecentro comunitário. Assim, foram agendados com os alunos os dias mais adequados as suas realidades.

Para iniciar as análises das produções textuais utilizando o *software* Máquina de Quadrinhos, identificaremos os alunos por meio de convenção similar à usada no instrumento coletor de dados para pesquisa: **A** maiúsculo para aluno e a sequência de **a, b, c, d** para individualizar os sujeitos da prática.

O primeiro texto é da aluna **A.a**, intitulado “Mônica e Magali”. Nessa produção, a aluna demonstrou que domina o gênero descritivo, e sua competência narrativa (como contar sua história) fica patente (verificar a produção pelas imagens, pois esse aspecto foi o que manteve a coerência). Ela utilizou bem o botão de cenário e, assim como imaginou as personagens conversando em uma tarde linda de céu azul tranquilo, a caminho de um lugar verdejante, conseguiu expor bem o tema da amizade, que prevaleceu nessa história. Não pode ser esquecido que, no momento em que o aluno vai construindo sua narrativa sequencial, ele interage com ele mesmo, sendo, portanto, “autor e leitor”. Cada vez que a história ganha enquadramento novo, o que foi posto anteriormente é recapitulado com criticidade para que os próximos passos fiquem coerentes com o que foi planejado pelo autor. Assim, as duas práticas que envolvem a disciplina de língua materna, ler e escrever, e os conhecimentos linguísticos do gênero textual ganham forma na produção final da HQ.



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



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

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



Figura 5: História em quadrinhos da aluna A.c, tipologia narrativa, intitulada “Mônica e seus amigos”.

A terceira história em quadrinhos produzida no *software* também tem como temática a amizade. Mas um detalhe a diferencia das duas histórias anteriores: a aluna A.c colocou-se no texto. Poderíamos classificá-la como uma narrativa autobiográfica, em que a autora se vê na personagem e idealiza uma situação que fora real, adaptada na personagem “Mônica”, como relatou para mim^v enquanto questionava-me o que ela deveria escrever. Como o papel do professor é mediar a prática pedagógica, eu sugeri que ela buscasse em seu cotidiano alguma cena que a levasse a iniciar sua produção textual. Logo ela disse: — “vou escrever sobre o dia que eu e meu irmão brincávamos em casa e saímos com nossos brinquedos para brincar na rua.”

Essa atitude de transportar uma história verdadeira para uma narrativa ficcional não é novidade, mas a aluna em sala de aula jamais teve a oportunidade de fazê-lo (devido ao fato de ser muito tímida), o que no *software*, ao manipular os botões, fez sem problema. Refletiu como ficaria sua vivência em sequência textual ficcional e aplicou os elementos internos da narrativa (narrador, personagens, tempo, espaço e foco narrativo), utilizando os ícones disponíveis para a produção da sua história em quadrinhos.

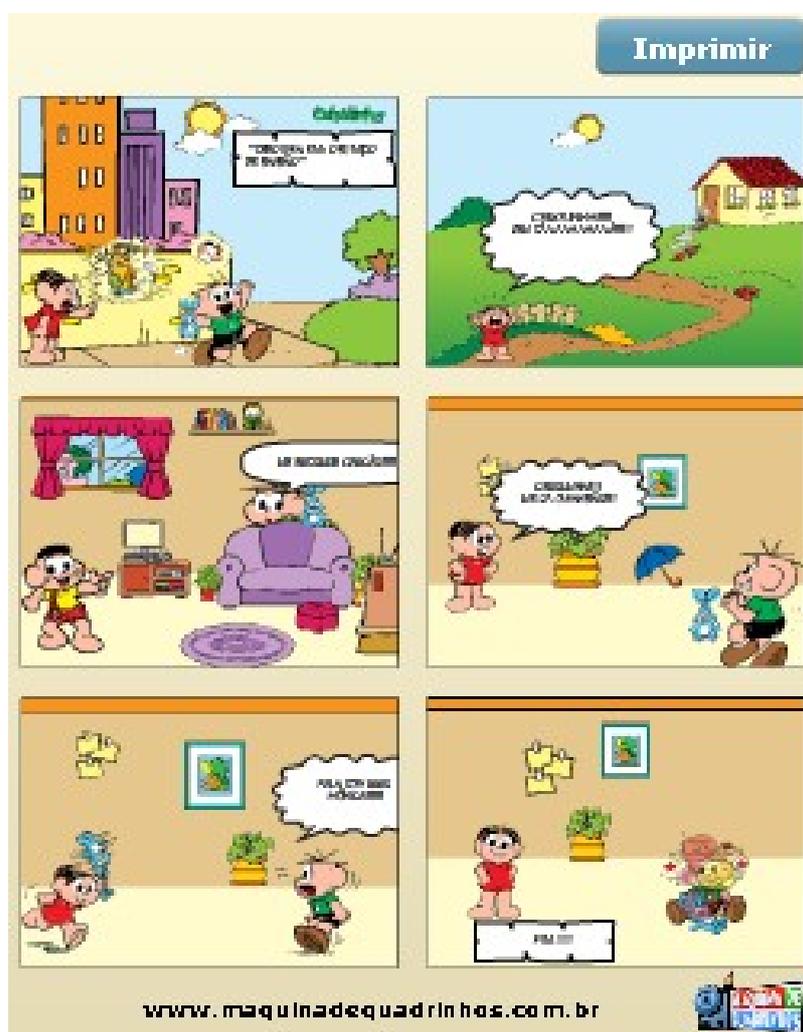


Figura 6: História em quadrinhos do aluno A.d, tipologia narrativa, intitulada “Cebolinha em: Mônica me bateu”.

A quarta história em quadrinhos foi editada pelo aluno A.d, considerado entre o grupo de colegas e demais professores como um aluno muito criativo ao narrar fatos que cercam o seu dia a dia na vida particular e na escola. Da sala de aula, é o único que tem hábito leitor contínuo e sabe expor o seu ponto de vista oralmente. Observando-se a sua produção textual, é visível a sua opção pelo formato de *revista*. Sua imaginação textual não caberia na *tirinha* de narrativa sequencial, e sua história criada não é um encontro de amigos, pelo contrário, é uma narrativa de aventuras em que as personagens Mônica e Cebolinha metaforicamente brigam igual “gato e rato”, vivendo uma amizade turbulenta em que um tenta se dar bem às custas da desgraça do outro. Foi com essa temática e com várias situações conflitantes, visíveis nos seis quadrinhos, que o aluno produziu sua narrativa. Caso tivesse escrito em material impresso, ele também conseguiria explanar suas intenções ao longo do texto planejado, devido à sua bagagem leitora. O aluno revela muitas ações nos desenhos dos nove quadrinhos, o que certamente demandou muito trabalho, sobressaindo-se dessa maneira sua produção

textual em linguagem verbal e não – verbal dentre as demais narrativas desenhadas.

AVALIAÇÃO DA PROPOSTA: CONSIDERAÇÕES FINAIS

A avaliação da proposta de leitura e produção textual em *software* de história em quadrinhos visou analisar o quão estruturado o gênero textual está, a proficiência e evolução do aluno em leitura e escrita, e se os desenhos produzidos representaram mais do que os textos impressos nos cadernos. Para isso, levou-se em consideração se houve uso de sequência lógica e coerente, que é o que se pretende em uma narrativa representada pelos elementos icônicos. Marcuschi e Xavier (2005) afirmam que “esses aparatos midiáticos, se bem organizados e inter-relacionados, podem beneficiar o usuário, mesmo inconscientemente, já que todas essas interfaces cooperam para fluir a compreensão” (p. 175). A menção sugere o que a prática demonstrou, ou seja, uma melhor compreensão em produção textual.

Ao longo da prática de produção textual utilizando o *software* de história em quadrinhos, observou-se que os alunos confirmaram suas competências em ler e escrever, porém de forma mais evolutiva e reflexionante (através das expressões emitidas pela linguagem imagética) do que antes realizado em material impresso na sala de aula regular.

Conclui-se, neste trabalho, que os passos objetivados pelo plano de aula esboçado no item “Desenvolvimento da proposta” responderam às questões problematizadoras mencionadas no item “Introdução”, as quais foram a base desta pesquisa: *Por que o aluno não sente atração pelo modelo de produção textual oferecido pela escola? E por que a estratégia usada por mim, como professor de Língua Portuguesa, não estava atraindo o meu aluno para a prática do dia a dia em leitura e produção textual em formato impresso?* Tudo indica que os alunos sentiam falta de algo novo, mais dinâmico e interativo nas práticas de leitura e escrita.

A apropriação do objeto *software* como um instrumento pedagógico em leitura e produção textual e a manipulação/interação do gênero narrativo por meio de um espaço que motivou a concentração, a criatividade e o dinamismo, com a ajuda das escritas eletrônicas e icônicas, facilitaram muito o aprendizado em língua materna pelos alunos da 5ª série do ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vera Teixeira; BORDINI, Maria da Glória. *A formação do Leitor*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

AXT, Margaret. *A escola frente às tecnologias – pensando a concepção ético – política*. Porto Alegre: SMED/POA, 2002.

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

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

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

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

POZO, Juan Ignacio. *A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento*. Programa nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional Proinfo Integrado. Brasília, 2008.

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

- i Mestrando Bolsista CAPES do PPGL em Letras: Leitura e Cognição, da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC/RS.
- ii Mestre em Engenharia da Produção pela Universidade Federal de Santa Maria – UFSM/RS, professora do Instituto Federal Farroupilha – IFF/RS e orientadora dessa pesquisa originária do trabalho final do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (conclusão 2011) da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM/RS.
- iii Pierre Lévy define o termo como o espaço de comunicação aberto entre as pessoas e a conexão mundial dos computadores.
- iv O *software* Máquina de Quadrinhos não está mais disponível.
- v Novamente o texto é retomado em primeira pessoa, porque se trata de uma experiência docente.