

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

EVANDRA FERNANDA BALBINOT DAMO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
POTENCIALIDADES DOS RECURSOS DIGITAIS**

**Porto Alegre
2015**

EVANDRA FERNANDA BALBINOT DAMO

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
POTENCIALIDADES DOS RECURSOS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:

Fernando Favaretto

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos que estiveram comigo nessa caminhada, me apoiando e contribuindo para que eu chegasse até aqui.

Agradeço em especial...

...A Deus, por iluminar-me e guiar-me sempre pelo melhor caminho, dando forças nos momentos difíceis.

...aos meus filhos Lúcio e Natália, pela presença constante em minha vida, me dando sempre todo o tipo de apoio, carinho e segurança que foram muito importantes para que eu fizesse as escolhas que fiz. Suas presenças em minha vida me enchem de felicidade todos os dias e são minha grande inspiração para realizar coisas boas e belas;

...aos meus sobrinhos Luís Filipe Begnini e Henrique Rossoni pelo carinho e apreço, tão importantes e essenciais para minha realização pessoal.

...a minha família e irmãos, em especial à minha mãe, Maria, pelos cuidados prestados aos meus filhos, como forma de me auxiliar.

...ao Roberto, ser especial e incentivador, mostrando que a vida pode ser florida e cheirosa todos os dias.

... aos professores doutores Daisy Schneider e Fernando Favaretto por me orientar com dedicação e comprometimento, e carinho demonstrado nos momentos mais difíceis.

... aos meus alunos, que tanto me ensinaram e me ensinam todos os dias, contribuindo imensamente para minha formação como professora.

“Tudo vale a pena quando a alma não é pequena. ”

(Fernando Pessoa)

RESUMO

Esta pesquisa, de caráter teórico, tem como tema central o gênero textual Histórias em Quadrinhos e objetiva analisar de que forma o uso desse gênero textual pode contribuir na alfabetização de educandos do 1º ano do ensino fundamental. O uso de ferramentas como softwares e aplicativos permite ao educando inúmeras possibilidades de construção do conhecimento, com ludicidade, dinamismo e empolgação. As Histórias em Quadrinhos podem funcionar como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e formação do leitor, uma vez que é possível perceber, através do seu uso, um incentivo às interações orais, a habilidades de leitura de texto e de imagem, evidenciando capacidade de incorporação de elementos constitutivos desse gênero de texto, como as marcas de humor. Destaca-se ainda que esses elementos também estão presentes nas produções textuais, nas quais os textos verbal e não verbal se articulam.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Práticas de escrita. Softwares.

Comics and the Literacy Process: the Potential of Digital Resources

Abstract

This research, of a theoretical character, is focused on the genre Comics and aims analyze how the use of this literary genre can contribute to learners' literacy from 1st year of elementary school. The use of tools like software and applications allows the learner several possibilities of knowledge construction, with playfulness, dynamism and excitement. The Comics can work as a pedagogical tool in literacy and reader formation process, once it is possible to notice, through its use, an incentive to oral interactions, the text and image reading skills, showing incorporation capacity of constituent elements from this text genre, like the signs of humor. It also stands out that these elements are also present in textual productions, in which the verbal and non-verbal texts are linked.

Keywords: Comics. Writing Practice. Software.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Exemplo de escrita pré-silábica..... | 18 |
| Figura 2 – Exemplo de escrita silábica..... | 18 |
| Figura 3 – Exemplo de escrita silábico-alfabética | 19 |
| Figura 4 – Balão de fala | 22 |
| Figura 5 – Balão de pensamento | 22 |
| Figura 6 – Balão uníssono | 23 |
| Figura 7 – balão grito | 23 |
| Figura 8 – Legenda fornecendo informação importante sobre a sequência da história .. | 24 |
| Figura 9 – Onomatopeia dentro de balão expressando sensação de frio ou de medo | 25 |
| Figura 10 – As expressões corporais podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante | 26 |
| Figura 11 – Exemplo de tirinha humorística. TIRA: 14..... | 27 |
| Figura 12 – Objeto de estudo..... | 30 |
| Figura 13 – Tela do jogo Contos da Mila..... | 32 |
| Figura 14 – Criar HQ's no site da UOL..... | 33 |
| Figura 15 – Tela do Aplicativo Squeak..... | 34 |
| Figura 16 – Desenho da tela Tux Paint..... | 36 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 9 |
| 2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA..... | 11 |
| 3 PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO..... | 17 |
| 4 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO | 21 |
| 4.1 O que São as Histórias em Quadrinhos? | 21 |
| 4.2 Citação Direta | 21 |
| 4.2.1 Balões | 22 |
| 4.2.2 Legendas..... | 25 |
| 4.2.3 Onomatopéia..... | 25 |
| 4.2.4 Expressões Corporais e Fisionômicas Como Elementos da Narrativa | 26 |
| 4.2.5 As HQs e o Espaço Para o Humor..... | 27 |
| 5 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O USO DE RECURSOS DIGITAIS: AUXILIANDO O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO..... | 33 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 37 |
| REFERÊNCIASERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO. | 39 |

1 INTRODUÇÃO

Esta monografia de cunho teórico tem como tema o uso das histórias em quadrinhos para a alfabetização. Assim, o objetivo é realizar um levantamento de recursos digitais, como sites, softwares, aplicativos e ferramentas diversas que utilizam as histórias em quadrinhos (HQs) para o processo de alfabetização. Pretende-se apropriar-se de fundamentação teórica sobre o assunto, conhecer práticas de alfabetização utilizando HQs e possibilidades de programas que possam ser aplicados para esse fim. A pesquisa justifica-se pelo interesse da autora em conhecer e utilizar as histórias em quadrinhos em laboratório de informática com os alfabetizandos, além de apresentar este cenário para divulgação a outros professores.

Os principais autores que fundamentam este estudo na questão das mídias digitais são Veen e Vrakking (2009). Para embasar a alfabetização, utilizou-se especialmente a autora Emilia Ferreiro e Vygotsky (2009).

O professor de anos iniciais do ensino fundamental tem a ideia de que alfabetizar é o processo de aprender números e letras, que possibilitarão ao aluno construir sua formação de palavras, textos e frases. Sabe-se que ensinar a ler e a escrever já não é suficiente. Ter a responsabilidade de alfabetizar uma turma é um desafio para o professor, mesmo que seja experiente, uma vez que cada turma tem suas particularidades, diferenças.

Frente a isso, visando facilitar e ampliar o universo da alfabetização, novas alternativas são introduzidas e experimentadas, para que possam envolver os alunos em sua curiosidade, interesse e hábito da leitura. Assim, as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) podem mostrar-se como um aliado do educador.

O uso de histórias em quadrinhos é uma estratégia pedagógica muito interessante e atrativa, pois propicia aos alunos a interpretação e compreensão de histórias através de imagens.

No caso de história em quadrinhos na alfabetização, ela tem um diferencial, pois consegue fazer as junções das duas formas de expressão cultural: a palavra e a imagem. Os alunos em fase de alfabetização conseguem através da dedução, ter entendimento da história em quadrinhos. Os alunos de hoje, são de uma nova geração. Muito diferente das gerações anteriores. São crianças, adolescentes e jovens que falam uma nova linguagem, uma linguagem digital. Nesse contexto, há

muitas definições que podem ser atribuídas para classificá-los, bem como salientam os autores Veen e Vrakking (2009, p.28-29):

A geração que nasceu no final da década de 1980 em diante tem muitos apelidos, tais como “geração da rede”, “geração digital”, “geração instantânea”, “geração ciber”. Todas essas denominações se referem as características específicas de seu ambiente ou comportamento. “Geração da rede” é uma expressão que se refere a internet; “geração digital” refere-se ao fato das crianças atuarem em mundos digitais *on line* ou a lidarem com informações digitais. “Geração instantânea” faz referência ao fato de suas expectativas serem as de que as respostas devem ser sempre imediatas.

A tecnologia permeia a rotina dos estudantes dessa geração, seja em um uso direto, ou através das pessoas que os cercam. O que outrora se aprendia, com certeza teria validade por longa data, porém atualmente vive-se em constante evolução e o que se aprende hoje, passa a ser uma verdade provisória. Portanto, é imprescindível que as pessoas estejam aptas para muitas mudanças, metamorfoses, já que “os analfabetos do século XXI, não serão os que não souberem ler e escrever, mas os que não souberem aprender, desaprender e reaprender”. (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 14 e 15).

A história em quadrinhos é muito atrativa na medida em que desperta o interesse do aluno, mesmo que ele não saiba ler, pois provoca a curiosidade em querer saber o que está escrito dentro dos balões. As várias cores utilizadas nas histórias, as imagens inseridas, tudo isso desperta seu interesse, instiga sua imaginação, convidando-o a mergulhar num mundo onde o conhecimento será seu aliado.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

Em busca de conhecer trabalhos em que foram aplicadas as histórias em quadrinhos ou práticas semelhantes na educação, especialmente em relação à alfabetização, foram selecionadas três produções acadêmicas descritas a seguir.

A monografia “Ambientes de Autoria como Possibilidades para Múltiplas Alfabetizações” de autoria de Dullius (2012) trata sobre a Leitura e Produção de Histórias em Quadrinhos por Crianças em Processo de Alfabetização. A escolha do tema central do trabalho da autora, foi resultado das reflexões feitas durante suas experiências de estágio curricular, do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), o qual foi realizado no primeiro semestre de 2012, em uma turma de segundo ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da Rede Estadual de Porto Alegre. A partir de observações, da realização de atividades em suas práticas pedagógicas e do exame atento dos registros em diário de classe, feitos durante o estágio, a autora interessou-se por pesquisar o tema, cujo foco é o trabalho com HQs em sala de aula, com crianças em processo de alfabetização.

A leitura em sala de aula sempre foi algo que lhe despertou muito interesse, por ser um tipo de atividade com diferentes possibilidades de enfoque: por exemplo, a leitura de um texto informativo silenciosamente ou em voz alta com um grupo possibilita explorar conhecimentos acerca de um assunto específico; já ler livros ou gibis em sala de aula estimula o gosto pela leitura, através do acesso a portadores de texto que são de interesse das crianças, e que contribui para o enriquecimento desses leitores, sejam eles mais iniciantes, ou já possuidores de fluência.

Propiciar um ambiente que possibilite o acesso à leitura, através de diferentes gêneros textuais, no qual a criança possa compreender os diferentes usos sociais para tais gêneros é uma importante e imprescindível tarefa da escola. Através das falas das crianças, quando foi discutido a leitura, foi possível perceber que elas compreendem a importância desse hábito que estão adquirindo no processo de aprendizagem da língua. Durante o trabalho que foi realizado, foi ao encontro das descobertas feitas no período de observações. A presença de gibis na sala de aula chamou a atenção da autora, pois ela percebeu uma avidez significativa por parte das crianças em manuseá-los e fazer a leitura dos mesmos. Era comum ver as crianças lendo entre uma tarefa e outra propostas pela professora da turma. Muitas crianças

traziam seus gibis de casa e também era possível encontrar muitas revistinhas na *gibiteca* que havia no fundo da sala de aula, onde os gibis dividiam espaço com os livros e eram dispostos em duas caixas de papelão abertas, o que facilitava a organização e facilitava o acesso.

Dessa forma, Dullius (2012) se preocupou tanto em como dar seguimento à rotina de leitura já desenvolvida com sua turma quanto em pesquisar como seria possível explorar melhor a leitura de HQs como um recurso a mais para sua prática de sala de aula. Ela já trabalhava com a inclusão de um banco de atividades em seu planejamento de cada semana, cujo objetivo levava em conta os diferentes níveis de escrita e de leitura dos seus alunos. Nesse sentido, havia atividades relacionadas à escrita de palavras, havia desafios matemáticos, além de diferentes suportes de leitura, dos quais faziam parte pequenos textos e reportagens publicadas em jornais e revistas, além de gibis.

Com relação aos gibis, conforme a autora, todas as crianças demonstravam interesse em lê-los, independentemente dos seus níveis de leitura. Mesmo aqueles estudantes que ainda estavam em estágios mais iniciais do processo de aquisição de leitura e escrita entravam em contato com as histórias dos gibis, cada um a seu modo, associando palavras e imagens, analisando e debatendo as sequências de imagens nos quadrinhos e, conforme sua maior ou menor compreensão do que viam e/ou liam, solicitando aos colegas que fizessem uma leitura em voz alta, a fim de confirmar suas hipóteses previamente levantadas. Diante disso, é importante reforçar que, muitas vezes, diante do desafio de realizar a leitura de livros, algumas crianças manifestassem preocupação em não conseguir ler ainda, embora dissessem que sabiam ler HQs, alegando que as histórias, graças à ilustrações e imagens, podiam ser facilmente compreendidas, por mais que não fosse possível reconhecer e identificar todas as palavras.

Situações como essa fizeram Dullius (2012) pensar melhor na importância das HQs como ferramenta pedagógica, principalmente nas práticas de leitura para leitores em fase inicial. Conforme destacado no capítulo sobre às características das HQs, esse tipo de texto, que tem nas imagens usadas para narrar uma história parte fundamental de sua estrutura, costuma despertar o interesse das crianças, estando elas em qualquer nível de leitura. Parte desse interesse pode ser justificada por ser a leitura de gibis um momento descontraído, de leitura e fruição, em relação ao qual não há, necessariamente, atividades ou cobranças programadas pelo professor e que

estimulam, em sala de aula, importantes formas de acesso à língua escrita, servindo de motivação para o desejo de aprender a ler. Além disso, como as HQs são um gênero textual que circula em outras esferas sociais, uma vez que é comum encontrar gibis disponíveis em salas de espera, e como partes habituais de revistas e de jornais, por exemplo, muitas vezes as crianças já estão familiarizadas com seu manuseio e fruição.

A partir da experiência em estágio curricular feito em uma Escola de Ensino Fundamental, com alunos em fase de alfabetização, Vieiro (2012) apresenta algumas práticas de leitura em sala de aula, nas quais utilizou instrumentos metodológicos utilizados, evidenciaram o gênero textual de histórias em quadrinhos, mostrando como elas podem ser excelentes ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e de formação do leitor.

A autora ressalta a aceitação das histórias em quadrinhos em diferentes níveis do processo de alfabetização por apresentarem desenhos, imagens, linguagem verbal e não verbal. O facilitar o acesso à leitura em sala de aula, através de um espaço para revistas e gibis com histórias em quadrinhos, como forma de despertar o gosto pela leitura, hábito esse que é compreendido pela sua importância de formar bons leitores. Isso se evidenciava através das falas, quando era discutido a leitura, sendo perceptível a compreensão do processo que era adquirido.

A presença de gibis em sala de aula é um diferencial, pois segundo Vieiro (2012, p. 9) é possível perceber "uma afeição significativa por parte das crianças em manuseá-los e fazer a leitura dos mesmos." Conforme relatos da autora, tornou-se comum que os alunos lessem durante o intervalo de tarefas por ela propostas à turma.

Em seus planejamentos semanais, Vieiro (2012) se preocupava com a inclusão de banco de atividades, sendo que o objetivo era reconhecer diferentes níveis de escrita e de leitura, nos quais os alunos se encontravam. Havia várias atividades, escrita de palavras, desafios matemáticos, textos retirados de jornais, revistas e gibis. Todas as crianças demonstravam gostar de ler, em especial gibis, pois mesmo aqueles que não sabiam ler e estavam em estágios iniciais do processo de aquisição de leitura e escrita conseguiam ter entendimento, através da associação de palavras e imagens, fazendo inferências a partir das sequências das imagens em quadrinhos. Para Godman (1990), o sentido que o leitor busca no texto é alcançado através da utilização de estratégias e isso só é possível se os leitores fizerem a leitura de textos significativos e interessantes para eles. Segundo o autor, as estratégias podem ser

desenvolvidas em: *predição*, quando o leitor antecipa o texto, utilizando todo seu conhecimento disponível para predizer o que virá no texto e qual será seu significado; *inferência*, quando o leitor complementa as informações disponíveis no texto, inferindo o que não está explícito. Também inferem coisas que se farão explícitas mais adiante; *confirmação*, através de cuja estratégia o leitor confirma ou rejeita suas previsões prévias. E através do processo de autocontrole pelo uso de estratégias e confirmação que o leitor demonstra preocupação com a compreensão do texto, e *autocorreção*, estratégia através da qual os leitores consideram a informação que possuem ou ainda buscam mais informações caso não possam confirmar suas expectativas. Sendo assim, é através da utilização dessas estratégias que o leitor busca significado, que é o verdadeiro objetivo da leitura.

No âmbito escolar percebe-se a forte ligação entre leitura e a palavra, sendo assim, na maioria das vezes os professores que planejam suas aulas, se detêm em longos textos retirado de revistas ou jornais. Com isso fica evidente que a imagem nem sempre faz parte do cotidiano escolar.

Martins (2003, p.30) define leitura como sendo:

[...] um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, não se importando por meio de que linguagem. Assim, o ato de ler se refere a algo escrito quanto a outros tipos de expressão do fazer humano.

Vieiro (2012) ampliou seus conhecimentos sobre histórias em quadrinhos, mas também percebeu marcas importantes, que se evidenciaram durante as atividades efetuadas com os alunos, sendo que tais marcas a levaram para reflexões sobre a teoria estudada, a respeito das contribuições deste gênero no processo de aquisição da leitura e da escrita durante o processo de alfabetização. Salienta que é importante que professores aprofundem seus conhecimentos acerca de gênero textual abordado em suas práticas para, posteriormente traçar objetivos.

Outro critério a ser observado é a seleção adequada de textos, de HQs cujos conteúdos e temas sejam adequados ao nível das turmas e aos conteúdos a serem trabalhados, de modo que sejam condizentes com as experiências de leitura das crianças, levando em conta seu conhecimento prévio. Essa preocupação também é reforçada por autores como Rodrigues (2013) e Costa (2012), que trabalharam histórias em quadrinhos, respectivamente, em literatura e em geografia. Além desse cuidado com as escolhas das HQs, é preciso também se levar em conta certa

resistência que esse gênero ainda sofre por parte da própria escola, que, muitas vezes, o entende como uma forma de linguagem menos válida:

Não só as narrativas em quadrinhos, mas também outros fenômenos de massa acabam por enfrentar a mesma problemática que se comenta sobre serem "gêneros menores" ainda encarados somente como produto da indústria cultural, a despeito de suas tentativas de legitimação estética. Essa relação difícil se dá justamente pela maneira como incorporamos tal ideia do fenômeno: para todos os efeitos, é o meio e a forma de acessá-lo (ou a forma como o mesmo nos acessa – nós, o público) que passa a sugerir a abordagem de seu conteúdo, o que torna qualquer manifestação advinda dos meios de massa algo tido como menor ou medíocre. (RODRIGUES, 2013, p. 14)

Além de vencer essa equivocada compreensão das HQs como instrumentos de comunicação e de formação menores, é preciso também entendê-las em suas potencialidades como produtoras de sentido, como pluralidades de acesso a informações, a dados, como meios de comunicação diversos capazes de aumentar as necessárias pontes de diálogo do ensino:

Esse modo de pensar pode nos levar, então, a considerar as HQs mais do que um mero auxiliar na apresentação de conteúdos geográficos, mas como, elas próprias, produtoras de sentido. Não como um simples receptáculo de informações, mas como uma linguagem a ser lida, analisada e estudada, do mesmo modo que a televisão, a literatura, o cinema, o rádio ou a internet. Podem ser consideradas mais do que um meio portador do discurso sobre algo, sendo também as próprias produtoras desse algo. Por isso têm seu papel em sala de aula. Usadas como recurso de expressão, são uma maneira de explorar a criatividade dos alunos e chamar-lhes a refletir sobre o conteúdo que lhes é apresentado e, por que não, sobre o mundo. (COSTA, 2012, p. 25)

3 PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Alfabetização é um processo no qual, através da identificação e ensino do sistema alfabético, de códigos escritos, da codificação e decodificação do alfabeto, letra e som, o aluno tornar-se capaz de ler e escrever. Pode-se afirmar que esse conceito está ultrapassado, visto que, a alfabetização não se dá somente dessa forma. Ela envolve um processo de construção de hipóteses e conhecimentos.

Segundo Ferreiro e Teberosky:

A posição que sustentamos reiteradamente é que o marco da teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget é apto para compreender os processos de apropriação de conhecimentos envolvidos na aprendizagem da lecto-escrita. Dizemos apropriação do conhecimento, e não aprendizagem de uma técnica. Contudo o que essa apropriação significa aqui como em qualquer outro domínio da atividade cognitiva: um processo ativo de reconstrução por parte do sujeito que não pode se apropriar verdadeiramente de um conhecimento senão quando compreendeu seu modo de produção, quer dizer, quando o reconstituiu internamente. (1985, p. 275).

Nesse sentido, cada sujeito deve fazer uma espécie de reconstrução do processo de leitura e escrita percorrido pela humanidade, a seu modo, de forma pessoal, original e autônoma. Em relação aos estudantes, é importante destacar que cada educando interage a seu modo com o código escrito e, conforme o uso social que costuma fazer dele, a criança elabora hipóteses que, associadas às experiências vivenciadas, enriquecem, modificam e resinificam o processo de aprendizagem social, do qual a leitura e a escrita são parte indissociável. É por essa razão que enfatizamos a importância de que as crianças entrem em contato, de modo dinâmico, crítico e prazeroso, com o uso social da leitura e da escrita, podendo assim, compreender a função social da linguagem e a partir dela exercer seus papéis e espaços como sujeitos capazes de se comunicar de modos diversos.

Conforme destacado por Vygotsky (1998), o aprendizado das crianças começa muito antes de elas entrarem na escola, sendo iniciado nas suas primeiras interações sociais e familiares, e por isso é importante ter em mente que as situações de aprendizado pelas quais a criança passa na escola têm sempre uma história prévia, uma referência anterior, algum contato empírico anterior e exterior ao contexto escolar. Nesse sentido, aprendizado e desenvolvimento estão em constante relação, desde o primeiro dia de vida da criança, desde suas primeiras ações e reações em contato com a família e com seu meio. Nessa linha de pensamento, Vygotsky (2002

acredita em um processo de desenvolvimento que avança de forma mais lenta e atrás do processo de aprendizado, uma vez que a aprendizagem está relacionada ao desenvolvimento, se dando apenas quando o sujeito está inserido num grupo ou meio cultural com o qual pode interagir de distintas maneiras. A partir das múltiplas experiências de cada pessoa, o sentido de determinada palavra pode carregar inúmeros significados diferentes, que estão ligados diretamente a uma situação que ela vivencia, a um fato com o qual ela se envolve, a um contexto próprio e único.

Conhecida como zona de desenvolvimento proximal, essa diferença tenta determinar a distância entre o nível de desenvolvimento real, que pode ser dada através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, que costuma acontecer por meio da solução de problemas orientada por algum adulto ou também através da colaboração com companheiros mais capazes, conforme destaca Vygotsky (2002).

Ferreiro (1999, p. 47) afirma que: “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola é que não termina ao finalizar a escola primária”.

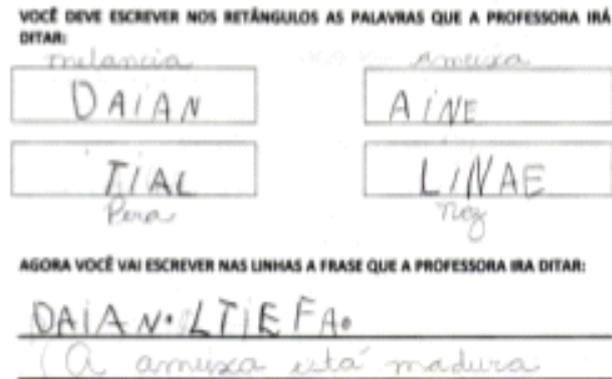
A autora defende que, de todos os grupos populacionais, as crianças são as mais facilmente alfabetizáveis e estão em processo contínuo de aprendizagem. Já os adultos construíram formas de ação e de conhecimento mais difíceis de modificar. Ferreiro (1999) ressalta ainda que:

Há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Essas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar muito antes, através da possibilidade de entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Há outras crianças que necessitam da escola para apropriar-se da escrita. (FERREIRO, 1999, p. 23)

De acordo com a teoria exposta em *Psicogênese da Língua Escrita*, da autora Emilia Ferreiro, toda criança passa por cinco fases até que esteja alfabetizada:

- **Fase 01 - Pré-Silábica:** Não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada.

Figura 1: Exemplo de escrita pré-silábica



Fonte: A autora

- **Fase 02 - Silábica:** Interpreta a letra a sua maneira, atribuindo valor de sílaba a cada uma.

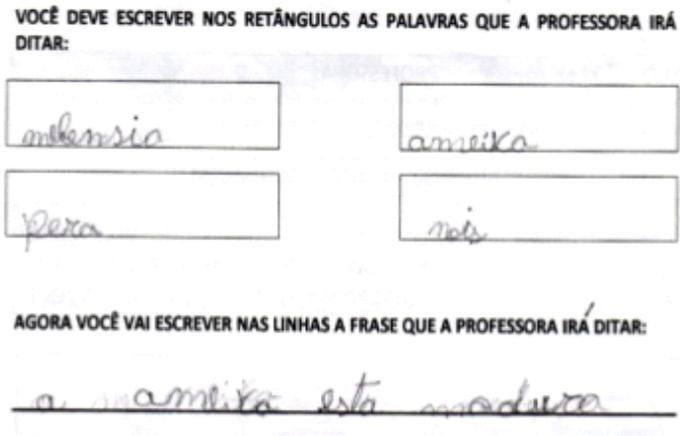
Figura 2: Exemplo de escrita silábica

| | |
|------|-----------|
| BOLT | borboleta |
| CVL | cavalo |
| SO | sapo |
| GS | giz |

Fonte: A autora

Fase 03 - Silábico-Alfabética: Mistura a lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas.

Figura 3: Exemplo de escrita silábico-alfabética



Fonte: A autora

Conforme estudos mais recentes, que buscam entender melhor o processo de alfabetização, já estão bem evidentes os usos e potencialidades das tecnologias de informação e comunicação, bem como as principais características de interação e circulação de informações da Era Digital. Autores como Coll e Rodrigues-Illera (2010), por exemplo, reforçam que é necessário ter em mente que o processo de alfabetização, antes restrito a anos iniciais de vida escolar, se dá por toda a vida, sendo constantemente reforçado, qualificado e exigido pelas novas formas através das quais a tecnologia conduzem a sociedade e os cidadãos.

4 AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

4.1 O Que São as Histórias em Quadrinhos?

O autor Iannone, define História em quadrinhos como:

É uma história contada em quadros (vinhetas), ou seja, por meio de imagens, com ou sem texto, embora na concepção geral o texto seja parte integrante do conjunto. Em outras palavras, é um sistema narrativo composto de dois meios de expressão distintos, o desenho e o texto” (IANNONE, 1994, p. 21).

A história em quadrinhos pode ser descrita como uma narrativa visual, que normalmente é expressa através de linguagem oral, apresentando um enredo rápido, empregando apenas imagem ou associando palavra e imagem de modo dinâmico e visualmente atraente. Os diálogos das HQs costumam ser retratados de forma direta, e são representados, quase sempre, em forma de balões, por meio de uma composição gráfica integrada a uma linguagem não verbal, na qual as imagens têm um papel de destaque, utilizadas para promover a interação entre os interlocutores por meio de uma relação de causa e efeito que se torna facilmente identificável e compreensível.

Normalmente uma HQ se apresenta por meio de uma sequência de ações demonstradas através de desenhos, e que mostra ao leitor, com o predomínio de uma narrativa visual, elementos de ficção e de fantasia, tendo na sua apresentação plástica e estética um de seus dados mais relevantes, com o uso dos quais procura conduzir o leitor a uma reflexão moral ou ética, ou simplesmente a uma percepção clara de uma narrativa lúdica e de menor entretenimento, quando não ambas. Com essa preocupação, as sequências são organizadas em uma ordem, por conceito, elementos organizacionais e estruturais, finalidade e suporte.

4.2 Como Surgiram as Histórias em Quadrinhos?

As histórias em quadrinhos nasceram nos Estados Unidos, no fim do século XIX, com o nome de *comics*, que quer dizer “cômico” ou “humorístico”. A partir daí os personagens passaram a se comunicar e os desenhos ganharam vida (ideia de

movimento). No ano de 1837, nasceu a primeira revista dedicada a um único gênero, onde foram colocadas as Aventuras do Super Homem. Aqui no Brasil prevalece o nome “gibi”, termo do folclore gaúcho correspondente a “neguinho” ou “moleque”. (IANNONE, 1994).

Caricaturistas, cartunistas, autores, ao longo do tempo temos acompanhado cada qual escrevendo e deixando sua impressão nos quadrinhos, criando dessa maneira seus personagens e suas histórias. Faziam parte deste universo, histórias em quadrinhos que eram apresentadas em formato de tabloide, quer dizer em uma página de formato, suplemento dominical. Isso envolvia o interesse dos donos dos jornais por novidades e o aumento das vendas e o surgimento de novos desenhistas.

O Tico foi a primeira revista do mundo que apresentou histórias em quadrinhos, no ano de 1905. Trazia contos, curiosidades e textos informativos direcionado ao público infantil. Permaneceu até o ano 1956, sendo que vários desenhistas brasileiros destacaram-se publicando seus trabalhos nesta revista, como J. Carlos, Max Yantok, entre outros.

As histórias em quadrinhos possuem características específicas, que constituem uma linguagem própria. A combinação de vários elementos e características faz-se necessária para as histórias serem compreendidas pelo leitor, uma vez que, a partir disso, através da leitura em conjunto, é possível compreender as histórias contadas em forma de HQs. Contudo, além dos textos e imagens, ou elementos representando as falas ou pensamentos, há outros elementos que constituem a linguagem as HQs. Em seguida, são apresentados esses principais elementos:

4.2.1 Balões

Nas HQs, é no interior dos balões que aparecem as falas dos personagens, as quais são essenciais para que haja a compreensão da história e nas quais se registra tudo que é dito em linguagem verbal. Em alguns balões também são usados desenhos e símbolos, com a intenção de demonstrar emoções, sentimentos e ideias.

Para representar os diversos tipos de falas próprias dos balões das HQs, há distintos formatos, e de acordo Iannone e Iannone (2002) eles podem ser classificados em:

- **Balão-fala tradicional:** forma de registro dos diálogos que é todo contornado, incluindo o rabicho, que cria um todo em linha contínua.

Figura 4 – Balão de fala



Fonte: Iannone e Iannone, 2002, p. 73.

- **Balão pensamento:** Esse tipo de registro tem como característica principal um balão cujo rabicho aparece no formato de pequenas bolhas.

Figura 5: Balão de pensamento.



Fonte: Iannone e Iannone, 2002, p. 73.

- **Balão uníssono:** esse tipo de balão se configura como um registro com mais de um rabicho, cuja intenção é mostrar que várias pessoas estão falando ou pensando a mesma coisa.

Figura 6: Balão unísono.



Fonte: Iannone e Iannone, 2002, p. 73.

- **Balão-grito ou berro ou explosão:** conforme o próprio nome indica, esse balão apresenta um contorno irregular ou tremido, cuja intenção é mostrar raiva ou irritação, reforçar um grito, uma expressão de espanto, de surpresa ou mesmo de horror. Esses balões costumam ser usados também para transmitir sons de aparelhos radiofônicos ou telefônicos e também barulhos intensos ou ruídos fortes. Conforme Eisner (2010) historicamente o balão utilizado para indicar um som ou fala proveniente de um rádio, telefone, televisão ou qualquer aparelho, costumava apresentar seus contornos pontiagudos.

Figura 7: balão grito



Fonte: Iannone e Iannone, 2002, p. 73.

4.2.2 Legenda

Não compreendida como um balão, a legenda é um importante elemento para a narrativa das HQs, que costuma servir como uma espécie de narrador das histórias. Iannone e Iannone (2002) definem os usos mais comuns da legenda associados a

participação de alguém que conduz a narrativa, ou que ao menos é responsável pelo seu início, introduzindo fatos e personagens, situando o leitor no tempo e no espaço, dando a ele informações importantes para que a narrativa seja compreendida, além de assegurar sua continuidade e sequência ou mesmo uma ligação entre os quadros que compõem a HQ.

Figura 8: Legenda fornecendo informação importante sobre a sequência da história.



Fonte: Eisner, 2010, p. 86.

4.2.3 Onomatopeia

Recurso explorado para representar um som sendo emitido, a onomatopeia é bastante utilizada nas HQs e ajuda a reforçar percepções de medo, de susto, de apreensão, de ansiedade, de curiosidade. Segundo Iannone e Iannone (2002, p. 74) “Na maioria dos casos, ela surge associada a alguma figura ou situação determinada, facilitando ou induzindo sua interpretação”. Segundo os autores, uma mesma onomatopeia pode representar mais de um tipo de ruído, como o “Trrriim”, que tanto pode representar o toque de uma campainha, de um telefone ou mesmo de um despertador. Bastante usadas nas HQs, as onomatopeias costumam aparecer escritas em negrito, justamente para reforçar sua função de transmitir pela grafia um som importante para a narrativa.

Figura 9: Onomatopeia dentro de balão expressando sensação de frio ou de medo.



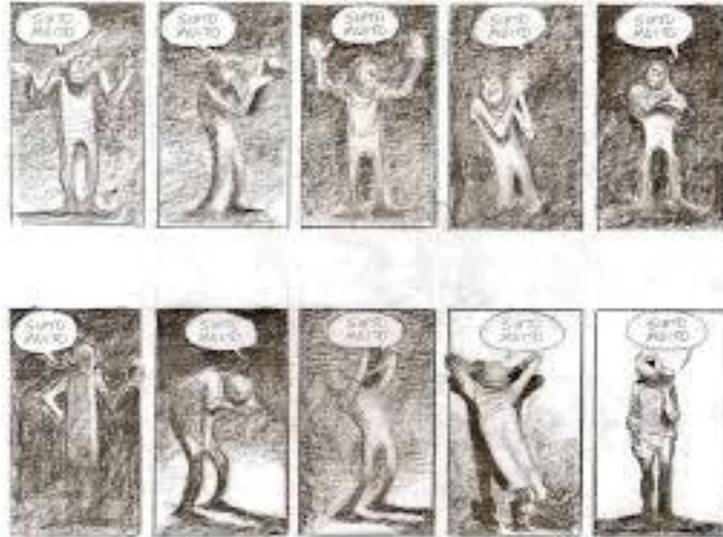
Fonte: Iannone e Iannone, 2002, p. 73.

4.2.4 Expressões corporais e fisionômicas como elementos da narrativa

A linguagem corporal usada nas ilustrações das HQs serve como importante ferramenta a serviço de uma melhor compreensão que o leitor pode fazer das histórias. Há narrativas nas quais os quadrinhos são compostos apenas por imagens, sem a utilização de qualquer tipo de linguagem verbal, o que faz com que a interpretação e compreensão da história dependam apenas da leitura das imagens, da linguagem não verbal através delas explorada.

De acordo com Eisner (2010), a postura corporal e o gesto costumam se sobrepôr ao texto, uma vez que “A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras.” (2010, p. 106)

Figura 10: As expressões corporais podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante.



Fonte: Eisner, 2010, p.106.

Nas HQs, as expressões faciais também tem grande importância, uma vez que demonstram muito acerca dos sentimentos dos personagens, acerca do que o autor pretende transmitir, e sua leitura costuma ser feita por meio dos movimentos dos olhos, da boca, das sobrancelhas e de outras partes do rosto e do corpo, por meio das quais as imagens substituem o que poderia ser dito com palavras.

Essa integração entre a postura corporal e a expressão facial é de grande importância para o entendimento de uma HQ e, segundo Eisner (2010), quando utilizada com habilidade, pode dispensar cenários desnecessários para sustentar a narrativa. Nesse sentido, o autor reforça o quanto esse recurso pode enriquecer uma boa história: "O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo. Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil" (Eisner, 2010, p. 106).

4.2.5 As HQs e o Espaço para o Humor

Na maioria das HQs, as inferências feitas pelo leitor e as hipóteses por ele levantadas, costumam ser mantidas e alimentadas até o final da narrativa, apenas em cujo desfecho costumam se confirmar. Em se tratando de HQs humorísticas, normalmente é no último quadrinho que algo inesperado acontece, quando, geralmente, as hipóteses levantadas não se confirmam, o que provoca surpresa ao

leitor e muitas vezes leva ao riso. Em função desse desfecho inesperado, muitas vezes engraçado, a narrativa ajuda a constituir o humor que se tornou característico das histórias em quadrinhos, e que por contrariar expectativas alimentadas ao longo da leitura, surpreende e causa estranhamento.

Figura 11: Exemplo de tirinha humorística. TIRA: 14



Fonte: <http://www.monica.com.br/index.htm>

4.3 Como Inserir Histórias em Quadrinhos na Educação

Atualmente, a Lei de Diretrizes e Bases e os Parâmetros Curriculares Nacionais preconizam que elas sejam utilizadas nas aulas de Língua Portuguesa, como acontece também em outros países; também, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) vem incluindo obras desse gênero textual nos acervos distribuídos para as escolas públicas de todo o país.

As HQs são hoje percebidas não apenas como uma leitura para a diversão, mas como ferramentas que trazem em si, temas e aspectos culturais informativos importantes a serem abordados na sala de aula, como, por exemplo, a inclusão das diferenças.

As falas apresentadas indicam que as crianças fizeram as leituras de comportamentos e de sentimentos demonstrados pelos personagens, através da percepção de detalhes nas imagens dos quadrinhos. Outras marcas importantes, como, por exemplo, o movimento da cabeça do personagem, representado pelo duplo desenho da mesma, bem como a representação de dor, através do desenho de estrelinhas, foram observadas nas falas das crianças, demonstrando importantes conhecimentos prévios acerca das HQs. Sobre a importância desses aspectos como os movimentos dos personagens e suas expressões faciais e corporais, afirma Lacerda (2012, p. 66)

Em relação ao movimento dos personagens, por exemplo, como os quadrinhos não são um meio de leitura contínua (como o cinema), cabe ao autor escolher e representar visualmente aquele momento que indica com mais clareza e dramaticidade a ação de seu personagem. Ao mesmo tempo o estado de espírito do personagem deve ser sugerido por meio de sua expressão facial e corporal. Baseado em sua experiência de vida e em sua memória, o leitor reconhece as poses e os gestos dos personagens e consegue atribuir significado a eles.

Permitir uma convivência dinâmica e sistemática com os variados gêneros textuais, que podem ser encontrados nas diversas práticas sociais, circulando por diversos meios e espaços, pode ser um importante ponto de partida para um trabalho pedagógico que busque explorar tanto o exercício da leitura, quanto da escrita. É importante, cada vez mais, diversificar o repertório de gêneros textuais usados em práticas pedagógicas, fazendo uso de modalidades que despertem a atenção dos alunos, permitindo um amplo acesso à leitura e escrita, através das quais seja possível explorar a sensibilidade para a expressão oral, escrita e estética. Diante desse desafio, o gênero HQs apresenta um dinamismo e uma riqueza visual e temática, que normalmente despertam interesse dos estudantes e envolvem as crianças de modo espontâneo e criativo.

O que as crianças entendem por histórias em quadrinhos? Neste item, descrevemos as concepções das crianças acerca das HQs via produções escritas. Conforme já anunciado, a análise foi fundamentada (i) nas “transgressões” ao gênero HQs explicitadas nas produções escritas e nas características que compõem o gênero HQs expressas pelas crianças em suas produções. Sobre este aspecto torna-se possível constituir um parecer sobre o que elas entendem por uma HQs e, conseqüentemente, sua familiaridade com as mesmas. Para tanto, a estrutura geral apresentada e suas minúcias como o uso de balões, a caracterização de personagens e a linguagem visual e verbal foram fatores determinantes para formulações conclusivas acerca do trabalho realizado.

Perceber marcas de humor, inferir informações, implícitas na história e palavra adequada ao contexto da HQ e interpretar textos verbal e não verbal. A discussão sobre os diferentes formatos e funções de cada um deles nas HQs possibilitou que as crianças se apropriassem desse elemento para construir suas próprias narrativas.

Pode-se observar, nas figuras abaixo, que os pequenos autores tiveram o cuidado de posicionar os balões próximos aos personagens que estavam falando, pensando

ou gritando e os rabichos dos balões foram sempre direcionados para esses personagens. Segundo Iannone e Iannone (2002, p. 69) “A localização do balão no quadro não obedece a uma regra fixa, mas também não é aleatória. Deve facilitar a leitura, propiciando uma melhor compreensão do conteúdo e da sequência do enredo”.

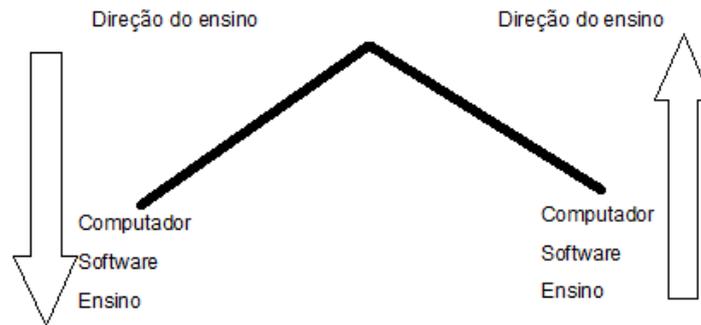
Atualmente, após vários projetos e pesquisas publicadas sobre o uso do computador na educação, começou-se a utilizá-lo não somente como instrumento para complementar as aulas, mas sim como ferramenta educacional que auxilia no desenvolvimento intelectual do indivíduo, chamando essa abordagem de construcionista. Um indício deste fato pode ser observado na passagem onde Valente (1999, p. 67) escreve que:

Embora os usos iniciais do computador na Educação enfatizassem o uso da tecnologia como uma alternativa para a prática de transferir informação ao aluno [...] as aplicações mais recentes têm enfatizado o uso do computador como uma ferramenta educacional que requer dos estudantes muito mais envolvimento.

No construcionismo, o computador é utilizado enfatizando a construção do conhecimento, criando ambientes de aprendizagem. Nessa abordagem o computador é utilizado como uma ferramenta que o aluno controla, na busca de informações e resoluções de problemas. Valente (2001, p. 12) afirma que o construcionismo

...apresenta enormes desafios. Primeiro, implica entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento. Usar o computador com essa finalidade requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender, bem como demanda rever o papel do professor nesse contexto. Segundo, a formação desse professor envolve muito mais do que prover o professor com conhecimentos sobre computadores. O preparo do professor não pode se restringir à passagem de informações, mas deve oferecer condições para que ele construa conhecimento sobre técnicas computacionais e entenda como integrar o computador em sua prática pedagógica.

Dependendo de cada tipo de aplicação do computador na educação são empregadas uma ou mais teorias de aprendizagem, sempre levando-se em conta o nível de aprendizagem e a faixa etária das pessoas envolvidas nesse processo educativo. Na educação o computador já foi, e é ainda é, utilizado para diversos fins. Seja ele para auxiliar no desenvolvimento das aulas, ou para serem criados projetos interdisciplinares envolvendo várias matérias e professores.

Figura 12: Objeto de estudo

Fonte: Valente 2001, p. 12

Dentre as abordagens de utilização do computador na educação temos, conforme apresenta Valente (2012, p. 1), as que utilizam computador como “objeto de estudo, ou seja, o aluno usa o computador para adquirir conceitos computacionais”, conhecendo os princípios e funcionamento do mesmo. Valente (2012, p. 2), apresenta duas abordagens como sendo polos 15 distintos, onde o aluno aprende através do computador ou utiliza do computador para auxiliar na sua aprendizagem, como é apresentado na Figura 11.

Com os conceitos de polos, o computador pode ser utilizado de maneira que o aprendiz “ensina” o computador. Por exemplo, através de software de linguagem computacional ou algum outro, que não prenda o usuário as suas funcionalidades, mas sim proporcione um ambiente para desenvolver as suas atividades com o auxílio do mesmo. Valente (2012, p. 3)

Valente (2012, p. 6) ainda descreve que as novas tecnologias devem “... propiciar as condições para os estudantes exercitarem a capacidade de procurar e selecionar informação, resolver problemas e aprender independentemente”. Pensando nisso, Valente apresenta em seu artigo “Diferentes Usos do Computador na Educação” uma série de sugestões de como o computador pode auxiliar no processo educativo através da resolução de problemas e projetos. Ele cita que programas como:

... processamento de texto, planilhas, manipulação de banco de dados, construção e transformação de gráficos, sistemas de autoria, calculadores numéricos, são aplicativos extremamente úteis tanto ao aluno quanto ao professor. Talvez estas ferramentas constituam uma das maiores fontes de mudança do ensino e do processo de manipular informação. As modalidades de softwares educativos descritas acima podem ser caracterizadas como uma tentativa de computadorizar o ensino tradicional. (VALENTE, 2012, p.13)

5 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM O USO DE RECURSOS DIGITAIS: AUXILIANDO O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A tecnologia da informação traz consigo importantes mudanças como as que implicam processo de leitura e escrita, conforme cita a referida autora:

A presença da escrita na tela do computador é hoje um fato, universal. A tecnologia da informação e da comunicação está trazendo mudanças importantes não apenas no mercado de trabalho, mas também nas práticas de leitura e escrita. (Carneiro, 2015, p, 01)

No *site* Mundo Globob, na seção Jogos, tem a opção “Crie sua história em quadrinhos” com o jogo Contos da Mila. O uso é aberto e gratuito.

Figura 13 - Tela do jogo Contos da Mila



Fonte: Site Mundo Globob.

Acessando o site UOL crianças uol, ele disponibilizará ferramentas que possibilitam a criação de histórias em quadrinhos, oferecendo também a opção da escolha do cenário conforme a preferência do usuário.

Figura 14 – Criar HQ's no site da UOL



Fonte: Site UOL Criança

- **Squeak**

Programa explorado com sucesso por Dullius (2012), o Squeak permite a criança programar suas próprias brincadeiras, abrindo possibilidade de experimentos e exploração em todas as áreas de conhecimento. Pode ser instalado em qualquer computador gratuitamente através do site www.squeakland.org. Um dos principais objetivos do Squeak é que o usuário final crie objetos diversos, e diferentemente da maioria dos sistemas da atualidade, que apresentam na área de trabalho muitos botões e opções diversas, a proposta do Squeak é dar espaço para o usuário *fazer*, explorando mais a criatividade e menos uma reprodução mecânica. Nesse sentido, conforme Osorio (2008) as potencialidades do Squeak não podem ser explicadas por um texto ou por uma mera demonstração, uma vez que ele se configura muito mais como uma “oficina”, um “laboratório” do que propriamente uma ferramenta. No caso do Squeak, trata-se de uma oficina na qual os brinquedos digitais têm vida e personalidade própria, o que dá ao seu programador uma possibilidade criativa e inovadora que raramente pode ser encontrada em outro recurso similar.

No ambiente Squeak-Etoys encontramos uma tela inicial chamada de “mundo”.

Figura 15 – Tela do Aplicativo Squeak



Fonte: Tela do Aplicativo Squeak

Na tela inicial do Squeak são apresentados 3 menus, sendo um a *Galeria de Projetos*, na qual há modelos prontos que podem ser estudados ou ampliados, outro o *Novo Projeto*, que permite justamente a construção de um novo projeto desde o início, e um chamado *Tutoriais*, que apresenta pequenas animações que podem incentivar a criação de novas. A interface inicial do Squeak E-toys é uma tela branca chamada mundo, com apenas dois flaps: navegador e suprimentos. A partir do navegador abre-se um recurso de desenho semelhante ao Paint. Desenhos criados pelo usuário são salvos como objetos. Pressionando a tecla Alt e clicando o mouse, aparece um halo de ícones em volta de cada objeto, com os quais é possível alterar o tamanho, duplicar, girar, carregar, editar o desenho, excluir ou ainda abrir uma janela de programação para o objeto.

O ambiente Squeak proporciona ao aluno, estímulo em aprender, e através disso proporcionar alfabetização digital dos alunos, permitindo o contato com um ambiente digital desafiador, por meio do qual os alunos são estimulados a pensar e construir o seu trabalho de modo intuitivo e prático, que se ampara na exploração de textos, sons e movimentos diversos. Cria-se, assim, um espaço de construção de conhecimentos. Oportuniza não somente experiência de alfabetização através da tecnologia, mas propicia ao educando o uso de ferramentas, que para muitos ainda é inacessível. Sendo assim, conforme os autores Papert e Resnick (1995 apud

VOELCKER; FAGUNDES; SEIDEL, 2008, p. 3) proporciona oportunidade em que os alunos construíram “coisas significativas com essas ferramentas”.

Com base na concepção de Ferreiro (2006) da alfabetização ser um processo contínuo e que vá até a vida adulta, e também levando em consideração o conceito de Coll e Rodrigues-Illera (2010) sobre as múltiplas alfabetizações, podemos dizer que nossos alunos (nativos digitais) e nós mesmos, professores (imigrantes digitais ou homo zappiens), ao passar por novas situações que surgem devido às novas tecnologias digitais, como a escrita em blogs, e-mails, redes sociais e outras, passamos/passaremos por um processo de alfabetização contínuo, por múltiplas alfabetizações.

- **Tux Paint**

O Tux Paint que está presente no Linux Educacional, sistema operacional utilizado nos computadores da escola, pois o mesmo foi desenvolvido voltado às crianças apresentando desenhos e sons que chamam a atenção dos mesmos. Além deste fator, trata-se de um software livre que está disponível para download tanto para Linux, Windows e Mac OS, não sendo necessário estar conectando a internet para utilizá-lo.

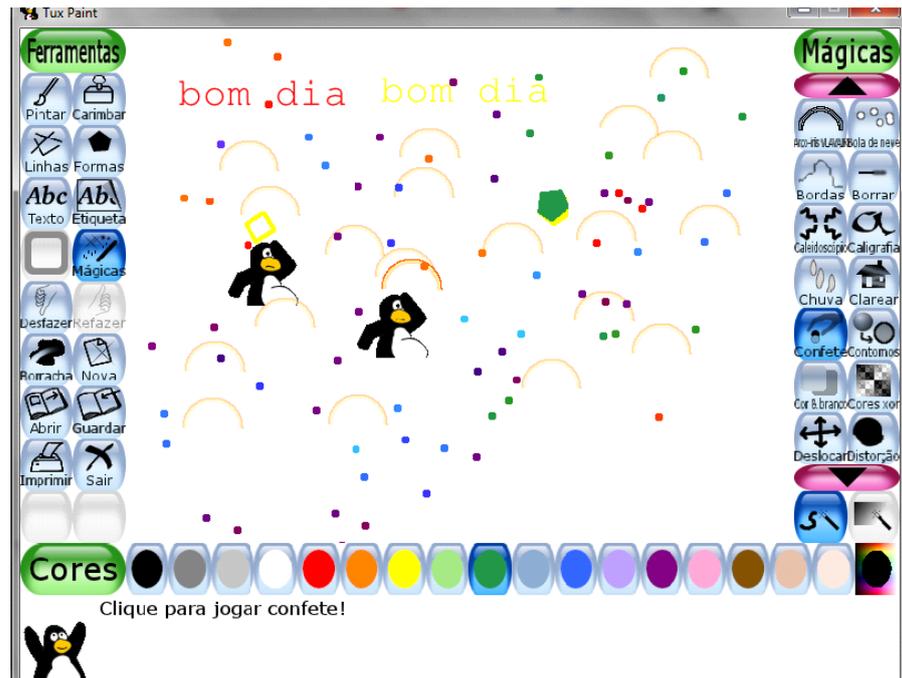
Com isso,

o Tux Paint é usado em escolas ao redor do mundo como uma atividade de desenho de computador para a alfabetização. Ele combina uma interface fácil de usar, efeitos sonoros divertidos e um mascote em desenho animados que encoraja e orienta as crianças em como usar o programa. (NEW BREED SOFTWARE, 2013)

O software Tux Paint apresenta várias ferramentas, que podem ser utilizadas para criar desenhos, pequenos textos, histórias em quadrinhos e desenvolver atividades variadas. Para isso, conta com ferramentas tais como:

Linhas e pincéis para desenho à mão livre e colorido, formas geométricas, dimensionamento, uma borracha, opções "Refazer" e "Desfazer", uma ferramenta especial chamada "Magic" para efeitos como: arco-íris, brilho, giz, borrão, rotacionar, entre outras funções... [E, também, a ferramenta] "Carimbo", que contém várias fotos e cliparts que podem ser "carimbados" na tela, tais como plantas e flores, animais, dia da arte, planetas e muito mais. (GNU, 2012)

Figura 16: Desenho da tela Tux Paint



Fonte: Tela do Aplicativo Tux Paint

Por ser um software de fácil utilização, os alunos se mostraram interessados em desenvolver as atividades, pois podem desenvolver as atividades de forma lúdica, isso é, realizando uma atividade de aula de uma forma mais prazerosa, como se estivessem brincando de desenhar e criar histórias. Neste sentido, cabe ressaltar o papel do lúdico das atividades, como destaca Soares (2010, p. 10):

A questão central é que, como são crianças, o despertar para a escrita precisa estar ligado à sua realidade, ou seja, precisa ter elementos bem "infantis" nesta busca pelo saber. O lúdico então entra como um dos principais fatores capazes de aproximar esse conteúdo mais teórico, à realidade da criança.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática docente, combinada com o uso de recursos digitais, é de suma importância, para qualificarmos os processos educativos nesses atuais tempos de novas formas de interação e de comunicação, com os quais nem é possível destacar ou fazer comparativos ao tipo de escola pela qual passamos há décadas, que enfatizava um processo de alfabetização através de processos de repetição, que, além de serem muito cansativos, trabalhavam a partir de relações unilaterais, nas quais o professor detinha os saberes e os estudantes precisavam o absorver, simplesmente. Felizmente, muitas mudanças têm acontecido na educação, os conhecimentos estão mais distribuídos, alunos e docentes dominam saberes distintos, e é a integração entre eles que pode fazer uma escola mais dinâmica e significativa, principalmente, se ela fizer uso de recursos digitais e tecnológicos.

Como docentes críticos que pretendemos ser, cabe a nós estimular no aluno o seu poder de criação, imaginação e inovação, respeitando sua forma de aprender não linear e demais habilidades e competências que o nativo digital possui. A grande maioria dos alunos sente-se motivado com ferramentas modernas de aprendizado, pois realizar tarefas diferentes das habituais causa interesse maior, e conseqüentemente, ajuda o estudante a aprender mais. Nesse sentido, a inovação é algo que pode e deve acontecer na rotina das pessoas que estão dentro das instituições de ensino, nas quais podemos ver práticas pedagógicas coexistindo, como modos mais tradicionais de ensino e procedimentos mais modernos, pois não podemos permitir que uma prática exclua a outra, porque muitas vezes elas se tornam complementares.

Essa complementaridade foi um dos princípios que norteou a Especialização em Mídias na Educação, da qual essa monografia é um dos trabalhos finais. Ao longo do curso, fomos conhecendo variadas formas de trabalhar os mais distintos conteúdos, fomos percebendo como a internet, os computadores, as redes sociais, os blogues, a TV e o Rádio podem se tornar importantes aliados da sala de aula, principalmente porque a aproximam de um mundo que, muitas vezes, achamos que está lá fora - e não está. Precisamos entender que a escola tem que estar no mundo

como o mundo tem que estar na escola, e que a formação da cidadania que tantos defendemos passa por ações e reflexões sobre nossa realidade.

Parte dessa realidade pode ser pensada a partir das Histórias em Quadrinhos, um recurso de linguagem que trabalha a criatividade, a expressão visual e artística, a inventividade, o humor e a sutileza, através de temas ligados à vida cotidiana. Nesse sentido, através do trabalho aqui apresentado, fizemos uma análise teórica das HQs, pensamos seu uso em sala de aula, buscamos conhecer práticas bem sucedidas e escolhemos alguns recursos técnicos digitais através dos quais é possível trabalhar com os estudantes.

Percebemos que é fundamental estimular os alunos, não em um processo de repetição fatigante, mas de criação e recriação, por meio do qual se estimule a imaginação e a inovação, características principais dos sistemas de autoria. Quando o momento da aprendizagem é associado a atividades lúdicas e divertidas, o aluno percebe que foi um momento de aprendizagem associado ao prazer e ao divertimento, e sua construção de saberes se dá de forma mais espontânea. Através das HQs, por exemplo, pode-se criar um “mundo particular” e dar vida ao mesmo, havendo espaço para as formas como o sujeito compreende o mundo que está em seu entorno, sendo possível, também, expressar de maneira mais concreta o pensamento. O estudante também pode ser incitado a resolver problemas, observando resultados imediatos diante de suas resoluções, o que torna sua relação com os desenhos, com as imagens, com os diálogos, como os símbolos todos, motivador e instigante, possibilitando que se observe, de forma mais concreta, um mundo que se expande para além das formas mais comuns de registro e linguagem. É fundamental e bem importante que nos apropriemos das tecnologias digitais e as utilizemos com os alunos, inclusive conosco, construindo assim, conhecimento, novas formas de ensinar e aprender, sendo de vital importância para uma educação mais prazerosa, significativa e eficiente. É a escola o importante espaço de socialização em que se aprende a sistematização da leitura e escrita, práticas que tornam o aluno alfabetizado.

REFERÊNCIAS

- CARNEIRO, Luciana A. R. **A tecnologia como um elemento no estímulo à leitura.** Disponível
[tp://www.planetaeducacao.com.br/portal/imagens/artigos/educacaoetecnologia](http://www.planetaeducacao.com.br/portal/imagens/artigos/educacaoetecnologia)
 Acesso em: Setembro/2012
- COSTA, Rafael Martins da. **Geografias em quadrinhos: imaginando um mundo em sala de aula.** Dissertação de Mestrado. Instituto de Geociências. Programa de Pós-Graduação em Geografia. Porto Alegre: UFRGS, 2012.
- DULLIUS, Simone Rosanelli. **Ambientes de autoria como possibilidade para múltiplas alfabetizações.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Curso de Especialização em Mídias na Educação. Porto alegre: 2012.
- EISNER, WILL. **Quadrinhos e Arte Sequencial – Princípios e prática do lendário cartunista.** 4ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- FERREIRO, Emilia. **Emilia Ferreiro: O momento atual é interessante porque põe a escola em crise.** In: Revista Nova Escola. 197. ed. nov. 2006. Disponível: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacaoInicial/momento-atual-423395.shtml>>. Acesso em: 10 set. 2015
- FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras.** São Paulo: Cortez, 1999, p. 102.
- FERREIRO, Emilia; Teberosky, Ana. **A Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artes Médicas 1985, p. 284.
- GOODMAN, Paul 5. et al **Technology and organizations.** San Francisco, Jossey Bass, 1990, p. 281
- IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1994.
- LACERDA, Vitor Amaro. **Linguagem e leitura no mundo dos quadrinhos.** Revista Educação: Literatura Infantil, São Paulo. p, 62-73, 2012.
- MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura?** São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** São PAULO: CORTEZ, DF: UNESCO, 2001.
- NEW BREED SOFTWARE. **Tux Paint Open Source Drawing Software for children.** Disponível em:<<http://tuxpaint.org/>> Acesso em 27/02/2013

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001). Tradução do artigo "Digital natives, digital immigrants", por Roberta de Moraes Jesus de Souza: Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/82481685/Texto-1-Nativos-Digitais-Imigrantes-Digitais>>. Acesso em: 10 set. 2015.

RODRIGUES, Vinicius da Silva. **Histórias em Quadrinhos e ensino de literatura: por um projeto de formação de leitores menos "quadrado"**. Dissertação de Mestrado. Instituto de Letras. Programa de Pós-Graduação em Letras. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

SOARES, Carina Fabiana. A importância do lúdico nas práticas de letramento e alfabetização na educação infantil. Dissertação de Mestrado. Instituto de Pedagogia. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

VALENTE, J.A. A Espiral da Espiral de Aprendizagem: o processo de compreensão do papel das tecnologias de informação e comunicação na educação. 2005. Tese (Livre Docência) Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação, Instituto de Artes (IA), Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000857072&opt=4>. ACESSO em: outubro de 2015.

VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. NIED - Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: Unicamp/NIED, 1999.

VEEN, Wim; VRAKKING, Bem. **Homo Zappiens – Educando na era digital**. Porto Alegre, Artmed. 2009

VIERO, Taise. **Leitura e produção de histórias em quadrinhos por crianças em processo de alfabetização**. Trabalho de Conclusão de Curso. Licenciatura em Pedagogia. Porto Alegre: UFRGS, 2012.

VOELCKER, Marta D.; FAGUNDES, Léa da Cruz; SEIDEL, Susana. **Fluência Digital e Ambientes de Autoria Multimídia**, 2008. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/jul2008/artigos/6i_lea.pdf>. Acesso em: Agosto/2015.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.

VYGOTSKY, L. S **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2000