

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES: O USO DE HQS NO ESPAÇO ESCOLAR DO ENSINO FUNDAMENTAL

Me. Adriana Santos de Jesus Meneses  0000-0002-3997-9258

Me. Marisete Augusta da Cruz  0000-0002-3830-2472

Dr. Ronaldo Nunes Linhares  0000-0002-3400-4910

Universidade Tiradentes

RESUMO: Este artigo analisa o uso, por professores do ensino fundamental, de Histórias em Quadrinhos (HQ) em sala de aula. Estes professores participaram da oficina ofertada pelo Centro de Formação e Aperfeiçoamento de Educação (CEAFE) do município de Aracaju para o uso do editor de HQ *online*, *Toondoo*. A referida oficina teve como objetivo mostrar o uso de HQ como estratégia de ensino e aprendizagem e incentivar o uso de TDIC no processo de ensinar e aprender. Esta pesquisa é qualitativa com abordagem em estudo de caso. Na análise da oficina ficou constatado que não houve dificuldades com o *Toondoo*, pois os professores conseguiram compreender as ferramentas e utilizá-las para criar as HQs. Os professores mostraram-se encantados com o software e com a proposta de usar HQs nas suas diferentes áreas de atuação. Foram identificadas e destacadas as dificuldades tecnológicas de uso do editor *online* de Histórias em Quadrinhos na sua prática devido à falta dos equipamentos necessários, computador e internet na escola. Constataram as possibilidades de realizar uma prática pedagógica significativa com esse gênero textual.

PALAVRAS-CHAVE: Formação de professores; Histórias em quadrinhos; Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN TEACHERS CONTINUING EDUCATION: THE USE OF COMIC BOOKS IN THE ELEMENTARY SCHOOL SPACE

ABSTRACT: This article analyzes the use of comic books in the classroom, by elementary school teachers. These teachers participated in the workshop offered by the *Centro de Formação e Aperfeiçoamento de Educação* (CEAFE) in the city of Aracaju for the use of online comic books editor, *Toondoo*. This workshop had as objective to show the use of comic books as a teaching and learning strategy and to encourage the use of Digital Information and Communication Technology in the teaching and learning process. This research is qualitative with a case study approach. In the analysis of the workshop it was found that there were no difficulties with *Toondoo*, because the teachers were able to understand the tools and use them to create the comic books. Teachers were delighted with the software and the proposal to use comic books in their different areas of expertise. The technological difficulties of using the online editor of Comics in their practice were identified and highlighted as a lack of necessary equipment, computers and internet at school. Were verify the possibilities of making a pedagogical practice with this textual genre.

KEYWORDS: Teacher training; Comic books; Digital Information and Communication Technologies.



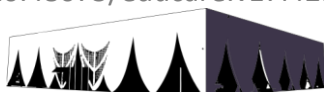
1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em um mundo globalizado, o uso das tecnologias digitais se faz presente em todos os âmbitos da sociedade, principalmente nos processos de comunicar e aprender, dentro e fora do espaço escolar. Desse modo, um aprendizado mais ubíquo, interativo, colaborativo e criativo, associado com a vivência dos educandos com as Tecnologias Digitais e Informação e Comunicação (TDIC), se torna imprescindível. Para tanto os professores precisam estar em constante processo de atualização do conhecimento com o intuito de se apropriar das potencialidades e especificidades disponibilizadas pelas TDIC no âmbito educacional.

Nesse contexto, a escola pública deve contribuir para democratizar o acesso às tecnologias digitais para todos os alunos e seu uso de maneira crítica e criativa, pois um dos objetivos destas ações é promover a aprendizagem. Este tem sido um desafio para os professores; inserir em suas práticas pedagógicas o uso das TDIC, assim como, entender que o papel do docente e do discente no processo de aprendizagem também sofreram alterações, apontando para um ensino transdisciplinar, que exige uma organização complexa, com o professor dialogando com os alunos como protagonistas desta aprendizagem.

Para tanto, destacam-se diversas tecnologias que podem contribuir na prática pedagógica dos professores, como aplicativos de telefones, tablets e computadores, programas de editores de texto e imagem, redes sociais, canal de vídeos, games, entre outros, que ajudam a dinamizar o uso das TDIC no processo de ensino e aprendizagem.

A inserção das TDIC na educação também favorece a prática pedagógica com a utilização de diferentes gêneros textuais, hipertextos com imagens e sons, a exemplo das Histórias em Quadrinhos, objeto deste artigo, num exercício de leitura e produção em tela. Esta produção em tela pode ser tanto de alunos como de conteúdo por parte dos professores, possibilitando a divulgação via Web, promovendo a autoria tanto dos docentes quanto dos discentes.



Esse tipo de linguagem é atraente devido à junção de imagem e textos curtos, “aprender brincando”, é uma forma diferente de produzir e apresentar textos seja de modo manual ou com a inserção das TDIC, auxiliando no processo de ensino aprendizagem que visa a autoria.

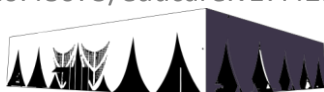
Considerando-se o valor pedagógico das Histórias em Quadrinhos e sua inserção no contexto escolar, o Centro de Aperfeiçoamento e Formação Continuada de Educação - CEAFE de Aracaju - propôs, dentre outras formações, a oficina “Histórias em Quadrinhos – HQs: Produção e Uso Pedagógico” para o uso pedagógico de Histórias em Quadrinhos (HQs), objeto deste artigo. A partir da análise desta Oficina pretendemos saber como está acontecendo o uso das tecnologias digitais e o gênero literário, Histórias em Quadrinhos na sala de aula dos professores do ensino fundamental participantes da oficina.

Frente a esse quadro tratamos da temática tendo como base os estudiosos deste gênero textual, Histórias em quadrinhos, Vergueiro (2010, 2009, 2005, 2004) e Ramos (2009, 2010), sobre formação de professores, Valente (1999) e Moran (2013) e letramentos digitais Dudeney, Hockly, Pergrum (2016).

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO

Segundo Vergueiro (2005) as HQs surgiram nos Estados Unidos e, juntamente com o cinema, se tornaram o meio de divulgação e comunicação em massa mais importante do século XX. É notório que além de entreter, elas também têm uma grande influência na construção de opinião, influenciando diretamente a educação como recurso pedagógico. Desse modo, este gênero textual não deve ser utilizado apenas como fonte de informação, mas também deve favorecer a produção e disseminação do conhecimento produzido. É criando e recriando que os alunos efetivamente aprendem de maneira significativa e prazerosa.

No Brasil, segundo Vergueiro (2010) houve um tempo em que a utilização de histórias em quadrinhos em sala de aula era algo inaceitável. Aqui, o diálogo entre



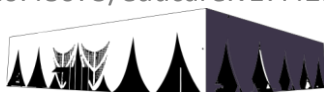
quadrinhos e educação só teve seus primeiros registros a partir dos anos 1970 com a inserção dos quadrinhos nos livros didáticos, segundo Ramos (2010). Vergueiro (2010) enfatiza que a popularidade dos quadrinhos causava desconfiança quanto aos efeitos que poderiam provocar nos alunos. Pais e professores desconfiavam que as HQs pudessem afastar crianças e jovens de leituras mais “importantes”, desviando-os, assim, da aprendizagem. Eram tidas como entretenimento e que de nada contribuiriam para a aprendizagem formal.

Embora os professores ainda tenham receio de trabalhar com HQ na escola, a forma de desmistificar este receio é o conhecimento sobre a linguagem e as potencialidades deste gênero literário. Por meio da formação continuada o professor terá subsídios que possibilitarão o desenvolvimento de uma prática pedagógica mais estruturada com o gênero textual Histórias em Quadrinhos.

Foram nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), e mais recentemente na BNCC (2017), que as histórias em quadrinhos (HQs) vêm sendo recomendadas para incentivar a leitura, e isso permite que o professor utilize esse gênero literário na sua prática pedagógica, como forma de trabalhar as diversas linguagens. Ramos (2009) considera os quadrinhos como um hiper gênero, que comporta outros gêneros literários, tais como as tirinhas. Ao ler quadrinhos, o estudante utiliza linguagem verbal e visual, o que torna a leitura mais atrativa, possibilitando melhores resultados na aprendizagem.

Por se tratar de um tipo de leitura acessível aos alunos, eles não demonstram resistência, pelo contrário, a grande maioria gosta tanto de ler, quanto produzir HQ, devido à junção de imagem e textos curtos. Segundo Nogueira (2007, p. 175):

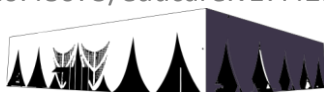
As HQ são capazes de promover a interdisciplinaridade entre os diversos conteúdos curriculares, ajudam a promover a prática da leitura, o teatro e a música, além de serem muito importantes no processo de alfabetização. Os alunos aprendem que estudar pode ser divertido e se tornam mais receptivos aos diversos conteúdos.



Os quadrinhos podem realmente suscitar um maior interesse das crianças pela leitura, pois eles são excelentes instrumentos no processo educativo, entendendo-se que educar não é apenas transmitir, conhecimentos e sim, criar possibilidades de criação e recriação por parte dos discentes, favorecendo uma aprendizagem significativa e prazerosa. Vergueiro (2004) afirma que o único limite para o bom aproveitamento das HQs em sala de aula é a criatividade do professor e a sua capacidade de bem utilizá-las para atingir seus objetivos de ensino.

Importante salientar a importância dos professores conhecerem as especificidades e potencialidades pedagógicas desse gênero literário para utilizá-lo na perspectiva de favorecer a construção do conhecimento dos alunos em qualquer disciplina. Para que os professores tenham acesso a estes conhecimentos é necessária formação continuada na perspectiva de promover conhecimentos que propiciem a reflexão da ação do cotidiano escolar. Conforme afirma Freire (2019, p. 47), o meu discurso sobre a Teoria deve ser o exemplo concreto, prático, da teoria. Ou seja, os professores em formação devem conseguir vislumbrar as possibilidades de utilização dos conceitos trabalhados na sua prática pedagógica.

O trabalho pedagógico com Histórias em Quadrinhos em sala de aula pode possibilitar a autoria de professores e alunos, seja manualmente ou com a utilização de software, como o *Toondoo*, um editor de HQs *online*. A escolha por este editor para trabalhar na oficina ocorreu por ser gratuito, bastando ter acesso à internet e ao computador, além de possibilitar a postagem das produções na rede, proporcionando uma propagação rápida do conhecimento produzido. Para Latour (2008) a ideia de rede é atrelada a fluxos, movimentos, em que os sujeitos se conectam e interligam de maneira que essa circulação propicia proliferação de conhecimentos, aprendizagens em colaboração. Esse é o tipo de aprendizagem que deve ocorrer na educação da era digital, conectada e em rede.



3 HQs COMO DISPOSITIVO PEDAGÓGICO: PERCURSO METODOLÓGICO DE UM ESTUDO DE CASO

A abordagem desta pesquisa é qualitativa, pois é mais coerente com o campo educativo, pertencente às ciências humanas. O estudo de caso se adequa ao problema aqui proposto como uma metodologia que se propõe esclarecer uma decisão ou um conjunto de decisões, assim como o motivo pelo qual foram tomadas, como foram implantadas e com quais resultados obtidos dentro de uma situação específica (YIN, 2005).

Tem um caráter descritivo exploratório, o qual descreve a oficina realizada pelo o Centro de Aperfeiçoamento e Formação Continuada de Educação (CEAFE) de Aracaju, “Oficina Histórias em Quadrinhos – HQs: Produção e Uso Pedagógico”, e os sujeitos, os professores que participaram desta oficina e de sua avaliação.

A oficina foi realizada no período de 13 de novembro de 2019 a 10 de janeiro de 2019 com a carga horária de 40 horas. Teve como objetivo proporcionar aos profissionais da educação do município de Aracaju possibilidades de uso didático das HQs mediadas por tecnologias para produção e enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem. Foram oferecidas 25 vagas e se inscreveram 21 professores do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Aracaju de diferentes áreas: Língua Portuguesa, Geografia, História, Pedagogia e Educação Física.

A carga horária de 40 horas na metodologia *blended-learning*¹ foi dividida em quatro períodos, sendo três presenciais com quatro horas cada, totalizando 12 horas presenciais e um momento à distância com 28 horas. Conforme tabela 1:

¹ Para Graham (2006) *blended-learning* deve refletir a ideia de combinação de dois modelos historicamente separados de ensino e aprendizagem: o tradicional, com interação face a face, e o modelo a distância, com os sistemas de aprendizagem, como: Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), plataformas adaptativas, *gamificação* (que utiliza elementos de jogos para atingir determinados objetivos). Ou seja, é na intersecção dos dois modelos que o *blended-learning* vai emergir.

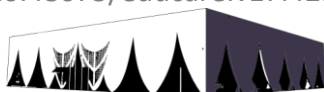


Tabela 1 - CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DA OFICINA

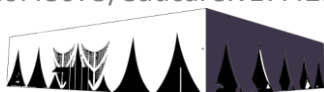
Curso de Histórias em Quadrinhos (HQs):		40 horas		
Produção e Uso Pedagógico		Início: 13/11/18		
		Término: 10/01/19		
Atividade	Título	Duração	Modali- dade	Período
01	Introdução as HQs	04 horas	Encontro Presencial	13/11/2018
02	Quadrinhos na Metodologia de Proje- tos Aplicativo para Construção de HQs	04 horas	Encontro Presencial	27/11/2018
03	Elaboração de Projeto com o Uso da HQ em Sala de Aula	28 horas	Atividade à distância	27/11 a 09/01/2019
04	Socialização de Atividade Prática	04 horas	Encontro Presencial	10/01/2019
Atenção!	A carga horária da atividade à distância será computada da seguinte forma: envio do Projeto 10 horas e envio do Relatório das Atividades Desenvolvidas 18 horas . Ambos deverão ser enviados para o e-mail do CEAFE: ceafe.semed@gmail.com Projeto: até 05/12/2018 Relatório das Atividades: até 05/01/2019			

Fonte: Elaborada pelas formadoras da oficina.

A escolha pela utilização da metodologia *blended-learning* foi devido percebermos a importância do professor colocar em prática o aprendizado da oficina com seus alunos e nos trazer seus sucessos e angústias para podermos estabelecer uma troca de experiências entre os cursistas e nós formadores. No *blended-learning* os cursistas dispõem no momento presencial e a distância de novas oportunidades da construção do conhecimento sobre a utilização das HQs na sua prática pedagógica.

Na oficina foram trabalhados conteúdos teóricos e práticos sobre Histórias em Quadrinhos, possibilitando o uso pedagógico desse gênero textual atrai a atenção dos alunos por unir a imagem, o texto curto e a possibilidade de uso das tecnologias com o aplicativo de produção de HQ *online*, *Toondoo*.

O primeiro momento presencial, ocorreu com a presença de 13 cursistas. Foram trabalhados os seguintes temas: Histórias em quadrinhos e escola; Histórico: HQ e Escola; Por que usar as HQs em sala de aula? HQs: Mídia parceira da Pedagogia e do Currículo. Apresentamos um vídeo de Vergueiro que provocou um debate maravilhoso e podemos neste encontro conhecer o perfil dos professores por meio de uma apresentação individual, onde os cursistas se apresentavam,



informavam a escola que trabalhavam, qual era sua formação e por que se inscreveram na oficina. E ficou claro nas apresentações dos cursistas que a grande maioria estava nesta oficina por gostar das HQs desde criança, percebiam o grande potencial deste gênero literário para proporcionar uma aprendizagem prazerosa e significativa. Inclusive alguns professores já trabalhavam com este gênero literário na sua disciplina.

No encontro seguinte, foi trabalhado o *Toondoo*, com a presença de 11 professores, momento da “mão na massa” com o editor de histórias em quadrinhos *online*.

Foi apresentado um vídeo com o tutorial do *Toondoo* e em seguida os cursistas acessaram o site do aplicativo e começaram a criar suas HQs individualmente e no final do encontro foram apresentadas as produções.

O editor *Toondoo*, era apresentado em inglês, mas não era necessário o domínio da língua para utilizá-lo, visto que haviam diversas imagens no editor de HQs que indicavam os comandos. Ele oferecia vários tipos de tirinhas, permitindo a escolha de cenários, personagens e objetos a partir do vasto menu. Após a criação, era possível salvá-la em uma conta *Toondoo* e divulgá-la em blog, sites ou outros serviços da rede. Além das possibilidades já padronizadas oferecidas pelo aplicativo, o usuário tinha a possibilidade de criação dos seus personagens em uma galeria especial com várias opções de características de personagens para utilizá-los na criação da HQ. O primeiro passo para produzir a tirinha era realizar o registro no sítio: <http://www.toondoo.com/>ⁱ. Depois do cadastro podia iniciar a criação das HQs.

A imagem 01 é um modelo de história em quadrinho, criado pelos autores deste trabalho para exemplificar o processo de utilização do editor.

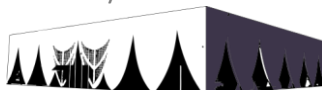


Imagem 01 - Layout do modelo de uma HQ, criada para exemplificar o processo de elaboração

VIAGEM CAMPO - BY ADRIANAMENESES



Fonte: Autores.

Neste encontro, os cursistas produziram HQs, cada um na sua área, explorando as possibilidades da ferramenta oferecidas no *Toondoo*. Tiveram a experiência de produção de conteúdo e comprovaram que, utilizando este gênero textual multimodal (imagem e texto), tanto o professor quanto os alunos podem ser autores. Também conseguiram perceber que a utilização do *Toondoo* abre a possibilidade de divulgação das produções de maneira mais ágil por meio da rede mundial, compartilhando por e-mail e postando em redes como *blog*, *Instagram* e outros.

A roda de conversa, como instrumento de pesquisa qualitativa, após as produções no *Toondoo*, teve como objetivo identificar/registrar a experiência dos professores na utilização do dispositivo *online* para criação de HQs. Nesta roda de conversa, que durou em média 30 minutos, os professores cursistas colocaram como realizaram a atividade prática no *Toondoo* e avaliaram se poderiam utilizá-lo com seus alunos em sala de aula. Os professores afirmaram que estavam encantados com a possibilidade de proporcionar a seus alunos a criação, produção na internet, porém tristes, devido as escolas não oferecerem estrutura para trabalhar o aplicativo, que precisa de computador com acesso à internet.

O momento seguinte foi a distância. Neste período os cursistas ficaram de elaborar e executar um projeto pedagógico com uso de atividades com HQs e enviar suas produções para o e-mail do Centro de Formação. Somente quatro professores



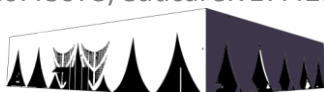
enviaram as atividades, o que correspondeu a 19% dos professores cursistas que conseguiram realizar as atividades a distância. Estas atividades para nós são muito importantes, pois os professores iriam utilizar o gênero textual HQ na prática pedagógica com seus alunos, aplicando as habilidades e os conhecimentos proporcionados nos encontros presenciais da oficina.

Infelizmente, os professores não puderam trabalhar com o aplicativo *Toondoo*, pois na escola não tiveram os recursos necessários, como computadores com acesso à internet. Essa falta de infraestrutura é um dos maiores obstáculos para introdução da tecnologia nas práticas pedagógicas. Este é um dos desafios para proporcionar um ensino atrativo para as novas gerações de acordo com o século XXI.

E o último encontro foi o momento da socialização dos projetos Pedagógicos, utilizando atividades com Histórias em Quadrinhos desenvolvidas pelos professores no período a distância. Ocorreu no dia 10 de janeiro de 2019 e estavam presentes quatro professores. Foram apenas estes quatro docentes (cursistas) que realizaram as atividades a distância (Projeto com uso da HQ em sala de aula e relatório das atividades desenvolvidas) e compareceram no último encontro da Oficina para socialização dos projetos desenvolvidos na escola com os alunos. Momento rico de troca de experiências apesar de ter apenas quatro cursistas presentes.

Não avaliamos essas atividades a distância em termos de organização e embasamentos teóricos, mas pelas estratégias pedagógicas utilizadas pelos professores de acordo com o que tinham disponíveis em recursos na escola para atingir seus objetivos. A avaliação da oficina ocorreu de duas formas: na participação do curso e no desenvolvimento das atividades EAD (entrega do Projeto e do Relatório de Atividades Desenvolvidas). Além disso, o cursista com frequência mínima de 75% na oficina teve o direito à certificação.

Ao final de 2019, após 10 meses de realização da Oficina, entre os meses de outubro e novembro, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os quatro



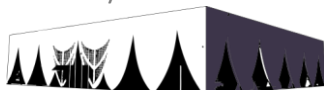
professores que finalizaram a formação. Só estes professores completaram a Oficina com as atividades a distância e compareceram ao último encontro presencial para apresentar o desenvolvimento das atividades no cotidiano escolar. As entrevistas foram realizadas com o objetivo de saber como os professores continuaram a desenvolver atividades em sala de aula com o uso do gênero textual HQs, seja com o *Toondoo* ou não; coletar dados sobre a perspectiva dos dispositivos tecnológicos trabalhados na Oficina, *Toondoo* e outros.

Desse modo, entramos em contato e agendamos as entrevistas, realizadas em ambientes escolhidos pelos professores, no horário estabelecido por eles. Três entrevistas ocorreram em locais fora da escola e uma ocorreu em sua unidade escolar. As entrevistas que ocorreram fora da escola foram mais tranquilas, pois na escola ocorreu na hora do intervalo e quando tocou a sirene avisando o término do intervalo, a entrevistadora ficou inquieta para terminar logo e não atrapalhar o professor que também ficou incomodado com a situação. A duração de cada entrevista foi entre 30 e 40 minutos e o roteiro teve sete perguntas norteadoras.

4 PRODUÇÃO E SOCIALIZAÇÃO DOS TRABALHOS COM HQ: RELATO DAS EXPERIÊNCIAS DOS PROFESSORES

Nessa formação os professores tiveram a oportunidade de utilizar as ferramentas do *Toondoo*, assim como conhecer as características e potencialidades das histórias em quadrinhos. Planejaram um projeto pedagógico para posterior aplicação na escola com os alunos. Pois é na prática, na sala de aula, que os professores usam seus conhecimentos adquiridos na formação e ao refletirem sobre essa prática conseguem encontrar caminhos para melhorias e adequações da prática pedagógica. Conforme cita Valente (1999, p. 153):

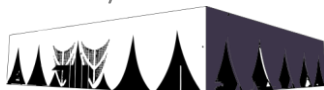
Devem-se criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante a sua formação para a sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.



É no cotidiano, da sala de aula, que o professor consegue verificar e refletir sobre o que aprendeu na formação, aplicando seus conhecimentos, e na troca de aprendizagens com seus alunos percebem a melhor maneira de conduzir os caminhos pedagógicos, tendo em vista a construção do conhecimento. Nos relatórios de atividades práticas que os professores elaboraram e executaram no cotidiano pedagógico em sala de aula, identificamos como cada docente utilizou os conhecimentos da Oficina de maneira diferenciada de acordo com sua turma. Vejamos como os quatro cursistas que realizaram as atividades a distância realizaram as produções de HQs com seus alunos:

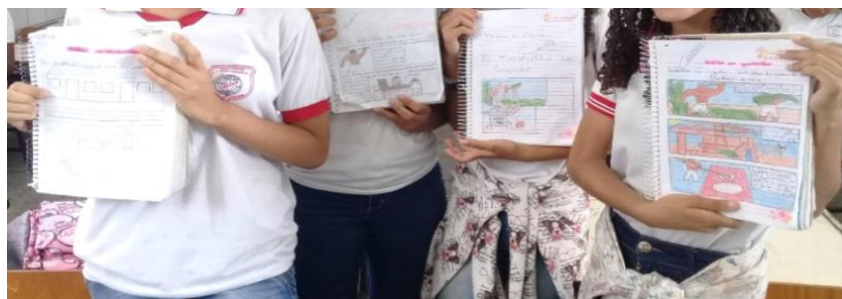
1. O professor de educação física desenvolveu suas atividades na escola com alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, iniciando com a apresentação de gibis a seus alunos, os quais manusearam e conheceram suas características. O professor citou que teve alguns alunos que nunca tiveram contato com HQ antes. E após conhecerem a estrutura de HQs foi proposta uma produção de tirinhas com tema livre. Segundo o professor, esta foi a melhor atividade, a produção dos alunos, todos envolvidos e caprichando em cada detalhe.
2. O projeto desenvolvido pela professora de História propôs debater com os alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais sobre a economia e a sociedade colonial açucareira, o engenho de açúcar, o trabalho no engenho e a resistência dos negros escravizados. Desse modo, a professora trabalhou essa temática da unidade com os discentes e após as trocas de conhecimentos sobre o tema debatido com os alunos, a professora na sequência da ação dos procedimentos pedagógicos solicitou a eles a produção de História em Quadrinhos com a temática que fora proposta e trabalhada.

Na confecção das histórias foi solicitado que os alunos atribuíssem um título a sua História em Quadrinhos. Segundo a professora as demonstrações de habilidade, curiosidade e criatividade foram diversas, pois alguns alunos desenharam o canavial, o engenho de açúcar, o negro resistindo ao trabalho escravo e luta



pela liberdade. E aos que tiveram dificuldade na produção do desenho manual, a professora levou figuras recortadas para servirem de mediadoras para produção da HQ dos alunos que não são familiarizados do ponto de vista da aprendizagem motora com a elaboração de desenhos manuais. Conforme imagem 02:

Imagem 02: Produção de HQs na aula de História



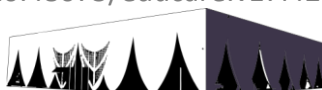
Fonte: Relatório da cursista.

A professora de história relatou que o uso da HQ estimulou a aprendizagem e enfatiza:

O uso da ferramenta HQ estimula a aprendizagem, pois valoriza a inteligência dos alunos ao levá-los a se sentir pensantes e capazes de elaborar e reelaborar na forma de textos com linguagens verbal, não verbal e/ou imagética um fato histórico (Relato da Professora de História).

Como afirma Charlot (2013) só aprende quem encontra alguma forma de prazer no fato de aprender. Isto é o que se percebe na fala da professora quando afirma que os alunos se sentiram pensantes e capazes em produzir HQs com o que aprenderam sobre a disciplina estudada, construindo seu conhecimento e de maneira prazerosa.

3. O professor de língua portuguesa, trabalhou com fábulas de Esopo em HQ. Segundo o relatório do professor, os estudantes do 9º Ano realizaram em grupos debates acerca da lição moral das fábulas. Foram abordados os seguintes elementos narrativos que compõem a estrutura das histórias em quadrinhos: a representação da fala e do pensamento; a oralidade nos quadrinhos; o papel da onomatopeia e da cor; a cena narrativa; os personagens e a ação da narrativa; o espaço e o tempo



nos quadrinhos. Em seguida, os alunos fizeram uma produção textual narrativa em terceira pessoa / Fábula: “O leão e o camundongo” em formato de HQ. Os trabalhos foram expostos pelos grupos, visualizados, compartilhados e debatidos, conforme a imagem 03.

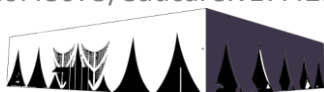
Imagem 03 - Produção e socialização das HQs na aula de Língua Portuguesa.



Fonte: Relatório do cursista Vídeo.

4. O quarto relatório foi do professor de Geografia que teve como objetivo geral o de despertar no aluno o gosto pela leitura através da produção de “gibis” contextualizados aos conteúdos escolares, a fim de enriquecer, dinamizar e otimizar o processo de ensino e aprendizagem. Também iniciou suas atividades com os alunos do 8º e 9º Ano apresentando gibis já prontos para que os alunos conhecessem as características desse gênero textual, observando a produção deles. Em seguida pediu que os alunos escolhessem um tema para realizar a produção livre de desenhos de forma sequenciada e lógica ao tema escolhido, dentro do formato HQ, juntamente com a produção textual.

Ficou notório com a apresentação dos professores no encontro final que trabalhar com HQs é muito prazeroso para os alunos e professores. Os resultados mostram que a aprendizagem foi bastante significativa, proporcionando aos alunos o protagonismo e a autonomia. Apenas não poder ter usado o editor *online* de HQ,



Toondoo na sua prática é que foi frustrante. Mas também puderam perceber que o trabalho com HQ não foi inviabilizado, ficou apenas um pouco limitado.

5 DIALOGANDO COM OS PROFESSORES SOBRE AS ENTREVISTAS: PERCEPÇÕES SOBRE AS PRÁTICAS E AS TDIC NA EDUCAÇÃO

Depois de transcrever e realizar a leitura das entrevistas, estas foram categorizadas, “a priori” em duas grandes categorias:

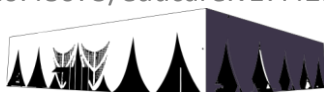
1. HQ e Prática Pedagógica;
2. TDIC na Educação;

No que se refere à primeira categoria, **HQs e Prática Pedagógica** – quando foi questionado aos professores se ocorre a continuidade de atividades sobre o gênero textual HQs na sua prática pedagógica com a utilização do *Toondoo*, todos responderam que não conseguiram utilizar o gênero textual HQs com a utilização do *Toondoo*, pois a escola não possui os recursos necessários: computador e internet.

Dois deles, o professor de Educação Física e a de História, afirmaram que continuaram a utilizar este gênero textual sem o recurso tecnológico dentro do assunto trabalhado na sua disciplina. A professora de História, falou:

“Hoje imprimo os desenhos, e a última HQ que fiz foi sobre a Revolução Francesa, para eles montarem a história em quadrinhos de maneira manual. Costumo fazer sempre. As vezes pego o cordel sobre a história de Sergipe para eles transformarem em HQ.”

Segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) até mesmo na ausência de tecnologia, é possível ensinar aos estudantes letramentos digitais. Pois, na medida que não foi possível utilizar a tecnologia digital, o professor pode mostrar a seus alunos que suas produções mesmo que não tenham sido produzidas com TDIC elas podem ser compartilhadas a qualquer momento em rede.



Letramentos digitais para Dudeney, Hockly e Pegrum (2016; p. 17) são habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital. Desse modo, mesmo em atividades sem uso das TDIC na escola o docente pode mostrar a seus alunos as possibilidades de fazê-las, inclusive comentando com os discentes sobre essas TDIC que eles podem fazer uso fora da escola. Ver também, a possibilidade dos alunos poderem trazer suas tecnologias digitais para escola. O importante é criar mecanismos para que os alunos desenvolvam as competências do século XXI.

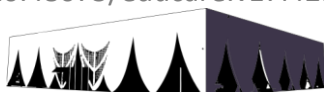
Com relação aos professores de Língua Portuguesa e de Geografia, que não desenvolveram mais nenhuma atividade com o gênero textual HQ, um deles, o de Língua Portuguesa, informou que ainda iria trabalhar no segundo semestre.

E o professor de Geografia chama atenção para o fato da percepção do que é conteúdo escolar relacionado a educação e a escola. Para o referido professor:

“Trabalhar algo diferente como HQ tanto para os alunos como para suas famílias é como não se estivesse dando aula. Para eles, pais e alunos, aulas tem que ser expositivas de conteúdo”.

Sabemos que muitos pensam assim mesmo, que aulas são as que os alunos não param de copiar conteúdo ou que o professor fica falando o tempo todo para que os alunos memorizem sua aula.

Para Lipovetsky e Serroy (2017) há agora necessidade de repor o que se poderia chamar a legitimidade do aluno, atribuindo-lhe um lugar inequívoco, que não é o de quem sabe, mas o de quem aprende. Nesta perspectiva e diante do contexto da sociedade atual promover a aprendizagem dos alunos de maneira que eles possam produzir e não apenas receber as coisas prontas é essencial no desenvolvimento da aprendizagem dos nossos alunos para que eles possam ser sujeitos ativos e críticos em sociedade.



Quando foram questionados se utilizariam o *Toondoo* caso a escola oferecesse a estrutura, os quatro professores afirmaram que utilizariam sim. O professor de Geografia descreve elementos para uma estratégia de uso pedagógico:

“Com a estrutura, iniciariamos de acordo com o despertar do interesse do aluno. Então apresentaria alguns HQs e a partir daí puxar a curiosidade e habilidades dos alunos. Mostrar algo pronto e de qualidade e mostrar o quanto eles podem fazer”.

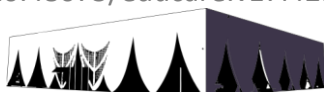
A fala deste professor já nos aponta para perspectiva do termo que Ritzer e Jurgensom (2010) introduziu no contexto da Web, “prossumidores” (produtor-consumidor), ou seja, que os alunos em rede não apenas sejam consumidores de informação, mas também produtores, atuantes no ciberespaço.

Em relação à segunda categoria, **TDIC na Educação** – Os professores ao serem questionados sobre as tecnologias digitais que utilizam na prática pedagógica, os quatro professores afirmaram que utilizam algum tipo de tecnologia na sua prática pedagógica, como *Data show*, lousa digital, câmera digital, mas o mais utilizado são vídeos relacionados a sua área de conhecimento. Enfatizam que não usam mais porque a escola não disponibiliza as TDIC nas suas estruturas. Eles salvam em casa o que desejam utilizar na escola ou usam a internet pessoal em sala de aula.

No que se refere às contribuições das tecnologias digitais para aprendizagem de seus alunos, todos afirmaram que as TDIC contribuem, sim, para a aprendizagem. O professor de Língua Portuguesa pontuou:

“Falta formações para professores como essa, mostrando uma ferramenta nova e suas possibilidades. De maneira direta e prática específica. E falta a estrutura escolar. A escola está parada nesta área tecnológica.”

Entretanto, como afirma Dudeney, Hockly e Pegrum (2016; p. 32), como educadores, temos um papel fundamental a desempenhar para elevar as habilidades dos estudantes menos favorecidos, menos digitalmente letrados em nossas salas



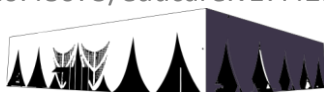
de aula, em vista de eliminar essa defasagem. Desse modo, a escola não pode mais deixar as TDIC fora das práticas pedagógicas e os professores precisam além de habilidades pedagógicas possuírem habilidades tecnológicas para que assim possam contribuir de maneira cada vez mais efetiva com os letramentos digitais de seus alunos.

Dois professores, o de História e o de Geografia, trouxeram um ponto importante, a falta de conhecimento dos alunos no que se refere a utilizar as TDIC para suas aprendizagens, como aparatos pedagógicos, como fala a professora de História:

“Você **direcionando pedagogicamente** consegue ter avanços. Ele tem acesso, mas o processo tem que colocar o viés pedagógico para o que queremos. Para ampliar o entendimento, as formas de conhecimento, as possibilidades. Quando **passo pesquisa eles não sabem** manusear. Não conhecem os recursos, nem como copiar e colar e arrumar um texto.”

Esta professora destaca algo muito importante em atividades mediadas por TDIC, o objetivo pedagógico relacionado à concepção de educação do professor. Concepção esta que pode levar o aluno apenas a memorizar conteúdos para provas e notas. “Não há educação quando a criança deve memorizar saberes que não têm sentido para ela” Charlot (2013; p. 205), para que esta construção de conhecimento ocorra é preciso além de toda uma prática pedagógica com objetivos claros, a mobilização por parte dos alunos, prazer e significado para os alunos. Aqui, o condicionante ideológico do dispositivo tecnológico está nesta opção política do professor. Reconhecer que ele é o mediador na construção do conhecimento e que as tecnologias também atuam como mediadoras e facilitam a aprendizagem, mas seu uso e consumo precisa ser crítico, para além do conteúdo.

O uso dessas tecnologias reproduzindo esta prática pedagógica com base apenas no domínio de habilidades tecnológicas ou de mídias se torna apenas elemento de reforço de práticas docentes com base na reprodução e memorização.



Fischer (2002) descreve dispositivo pedagógico da mídia como um aparato discursivo, no qual se produz saberes, discursos e ao mesmo tempo não discursivo, na medida que envolve práticas, de produzir e vincular e consumir as diversas mídias de acordo com uma determinada sociedade.

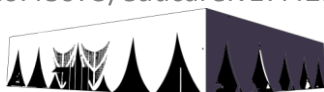
Ao mesmo tempo que as tecnologias digitais podem favorecer a produção, seus usuários serem prossumidores, conceito definido por Alvin Toffler em 1980, além de consumidores de informações os usuários das tecnologias digitais devem ser produtores de conteúdo. É importante identificar os fatores histórico-ideológicos que fundamentam a definição de educação para o professor. Ou seja, a educação é considerada como prática pedagógica voltada para produção do saber. Para Paulo Freire, 2019, ensinar é criar as possibilidades para a produção dos alunos, alicerçada com a libertação e autonomia do indivíduo e de sua consciência crítica.

O uso das TDIC na educação perpassa por desafios ainda constituintes de fatores históricos, culturais, econômicos e sociais que interferem nos objetivos educacionais desses artefatos tecnológicos, como por exemplo, concepções enraizadas por uma educação baseada em uma perspectiva passiva de aprendizagem.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desafio da oficina foi apresentar possibilidades de uso de Histórias em Quadrinhos com uso das TDIC como uma maneira de auxiliar o processo de ensino aprendizagem no ensino fundamental, promovendo uma reflexão sobre o uso de novas metodologias na prática educativa.

A utilização das TDIC, como uma estratégia de aprendizagem de professores durante a oficina, foi significativa, pois todos presentes realizaram a atividade proposta de criação de HQs no *software Toondoo*. E os relatos no final da atividade foram de satisfação, mas também de decepção por naquele momento não poderem utilizar na escola, devido à falta dos recursos tecnológicos. Ademais, gostaram da



proposta de usar histórias em quadrinhos nas suas diferentes áreas de atuação, porque perceberam que podem trabalhar diversos temas com esse recurso. E que seus alunos conseguiram produzir de maneira significativa e prazerosa.

A oficina contribuiu para incentivar esse grupo de educadores a utilizarem as TDIC em suas práticas pedagógicas, uma vez que, além de produzirem as HQs com o editor *online*, puderam participar das discussões nos momentos presenciais da oficina, assim como produziram um projeto sobre o uso da HQ em sala de aula e executaram o projeto na sua escola.

Mesmo que a execução do projeto não pode ter sido com atividades no *Toondoo*, devido à falta de computadores com internet. Mas, por meio das declarações dos cursistas e imagens nos relatórios ficou evidente o engajamento dos alunos nas atividades e conseqüentemente uma aprendizagem que propiciou a construção do conhecimento. Também ficou notório que o uso de HQ na educação pode ocorrer em qualquer área de conhecimento e de forma interdisciplinar.

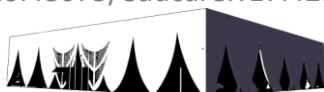
Esta oficina comprovou que as tecnologias digitais não são salvadoras da educação, elas são agregadoras no processo de aprendizagem. O importante são os atores do ambiente educativo que propicie momentos de construção do conhecimento tendo em vista a melhoria da educação.

REFERÊNCIAS

Brasil. (2017). **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** de março de 2017. Dispõe sobre a terceira versão que complementa e revisa a segunda versão. Brasília, DF: MEC/SEB. Recuperado em 03 outubro, 2017, de http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf.

Brasil. (1997). **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa**. Brasília, DF: MEC/SEF. Recuperado em 03 outubro, 2017, de <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>.

CHARLOT, B. **Da relação com o saber às práticas educativas**. 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2013



DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PERGRUM, M. **Letramentos Digitais**. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. Tradução MARCIONILO, Marcos.

FICHER, M. B. **O dispositivo pedagógico da mídia**: modos de educar na (e pela) TV Educ. *Pesqui*, v. 28, n. 1, São Paulo, jan./jun. 2002. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/S1517_97022002000100011. Acesso em: 05 jul. 2019

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 59ª ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.

GRAHAM, C. Blended learning systems: definition, current trends, and future directions. In: BONK, C.; GRAHAM, C. eds. **The handbook of blended learning**: global perspectives, local designs. San Francisco: John Wiley & Sons, 2006, cap. 1, p. 3-21. Disponível em: http://www.publicationshare.com/graham_intro.pdf. Acesso em: 10 fev. 2019.

LATOURETTE, B. **Reensamblar lo social. Uma introducción a la teoria del actor-red**. Buenos Aires: Matinal, 2008.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Cultura Mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa: Ed. 70, 2017.

NOGUEIRA, N. A. S. Gibiteca: ensino, criatividade e integração escolar. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCARE - SABERES DOCENTES, 7., 2007, Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba: Champagnat, p. 174-186, 2007.

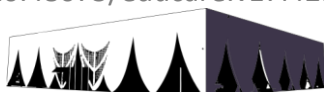
RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

VALENTE, J. A. (ORG.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/Nied 1999.

VERGUEIRO, W. **A linguagem dos quadrinhos**: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Â.; VERGUEIRO, W. (ORG.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Editora contexto, 2009.

VERGUEIRO, W.; Santos, R. E. **O Tico-Tico**: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil. São Paulo: Opera Graphica, 2005.



VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. *In*: VERGUEIRO, W.; RAMA, A. (ORG.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Toondoo. Disponível em: toondoo.com Acesso em: 30 de set. 2019.

Recebido em: 21-01-2021

Aceito em: 12-09-2022

¹ O site <http://www.toondoo.com/> foi encerrado definitivamente, com efeito imediato em 11 de novembro de 2019. Segundo informações no site, foi tomado conhecimento de que um terceiro desconhecido obteve um acesso não autorizado a Toondoo.com que resultou em uma violação de segurança.

