

**A TECNOLOGIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM:  
CRIANDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS  
UTILIZANDO RECURSOS DIGITAIS  
DISPONÍVEIS NA INTERNET**

*Lucélia Machado Inácio Delmondes* (UEMS)

[luceliadelmondes@bol.com.br](mailto:luceliadelmondes@bol.com.br)

*Nataniel dos Santos Gomes* (UEMS)

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

**RESUMO**

A tecnologia está em transformação a todo instante. Não há como deixar de utilizá-la no cotidiano do indivíduo, enquanto ser pensante e participante de uma sociedade, seja individual ou coletiva, haja vista que sua utilização é imprescindível nos diferentes momentos de nossos projetos e aspirações. Nesse sentido, percebe-se que o uso das tecnologias disponíveis na internet como possibilidade de utilização na área educacional, cresce de importância, não podendo ficar dissociada dessa mutação tecnológica, mormente, na prática do ensino-aprendizagem, posto que isso se torna fundamental para o aprimoramento e qualidade no ensino. Assim sendo, este trabalho tem como escopo apresentar uma proposta de atividades pedagógicas na perspectiva do multiletramento e utilização dos recursos tecnológicos – suporte de programas disponíveis na rede mundial de computadores – para serem utilizados na construção de histórias em quadrinhos (histórias em quadrinhos) pelos alunos do ensino fundamental I na rede municipal de ensino de Campo Grande (MS), visando à utilização de um *software* – *HagáQuê* – atrativo como estratégia pedagógica que propicie um despertar de interesse, sobretudo, voltado para a leitura e escrita, sendo que tal ferramenta tecnológica ainda poderá propiciar que o educando perceba as marcas linguísticas e visuais que dão sentido às produções melhorando, assim, também a interpretação textual, além do aguçar da criatividade que envolve o indivíduo no mundo encantado dos quadrinhos. Esta proposta tem como embasamento teórico-reflexivo os estudos realizados por Roxane Rojo e Eduardo de Moura Almeida (2012) e José Manuel Moran (2000).

**Palavras-chave:** Recursos digitais. Multiletramento. Histórias em quadrinhos. Ensino.

## ***1. Introdução***

A tecnologia, no sentido amplo de conceituação da palavra, vem promovendo, verdadeiramente, uma revolução na vida das pessoas. Percebe-se que, por vezes, chega a ser impossível acompanhar tantas transformações, já que a todo instante surgem novas tecnologias disponíveis na sociedade. Toda essa magnitude de informação e transformação tecnológica é vital para a superação de novos desafios e, conseqüentemente, para a resolução de conflitos, seja na área pessoal, profissional, política,

social e econômica na vida das pessoas.

Não obstante esse entendimento, atualmente, é possível buscar diversas possibilidades para poder acompanhar essas transformações tecnológicas, visto que a maioria dos indivíduos possui algum tipo de acesso aos meios tecnológicos disponíveis, seja por intermédio das redes sociais, e-mails, internet e outros meios de comunicação. Entende-se, contudo, que muitos indivíduos não possuem acesso fácil aos meios tecnológicos disponíveis, seja por problemas relacionados à falta de estrutura socioeconômica, local em que vivem e, até mesmo, por resistência ao que é novo, porém, não se pode conceber que essas pessoas não tenham esse acesso por falta de abandono pelo poder público, conforme aponta pesquisa realizada pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto br – NIC.br. ([www.nic.br](http://www.nic.br))

Os dados da TIC Domicílios 2006 mostram que fatores socioeconômicos ainda são os principais determinantes do acesso às tecnologias da informação no Brasil, já que o acesso a computadores e serviços Internet continua se concentrando nas grandes regiões metropolitanas, em famílias mais ricas e com nível de escolaridade mais alto. "Nossas desigualdades sociais se reproduzem na pesquisa, mas já podemos notar alguns avanços com relação aos resultados do ano passado", afirma Rogério Santanna, conselheiro do CGI.br, destacando que a TIC Domicílios 2006 aponta o aumento na posse de computador em famílias de classe B e C, uma melhora na qualidade do acesso doméstico, assim como o aumento no uso de centros de acesso público pagos, como LAN houses. "Mas ainda precisamos desenvolver políticas públicas diferenciadas para estimular o uso da Internet nas classes DE", completa.

<http://www.cetic.br/noticia/nic-br-anuncia-resultados-da-pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-no-brasil>

Desse modo, as tecnologias apresentam-se em largo avanço em todas as áreas presentes do nosso cotidiano, sobretudo, na área educacional, social, econômica, política, entretenimento, entre outras. Assim, o uso de computadores tem aumentado de forma considerável nos últimos tempos, permitindo, dessa forma, construir tudo aquilo que se deseja lançando mão das tecnologias digitais disponíveis ao nosso alcance. Logo, a ferramenta primordial para o acesso a esses meios tecnológicos é o computador, sem ele, pode-se dizer que seria impraticável o acesso a esse tipo de informação.

Salienta-se que quando se usa o termo tecnologia na educação, há ainda, pela maioria das pessoas, uma visão restringida às quais acham que se limita apenas ao uso do computador no espaço escolar. No entanto, sabemos que diversas são as tecnologias inseridas na escola, como por exemplo, o *data-show*, DVD, retroprojetor, televisão, o vídeo, entre ou-

tras, sendo essas tecnologias complementares ao uso da internet. Sabe-se, contudo, que quanto ao uso das duas últimas ferramentas citadas acima, são vistas, pelos alunos, como meio de lazer, o que favorece sua exploração, conforme afirma José Manuel Moran (2000), p. 36/37, “[...] Vídeio, na cabeça dos alunos, significa descanso e não “aula”, o que modifica a postura, as expectativas em relação ao uso [...]”.

Assim sendo, o Brasil é um país em potencial desenvolvimento, sobretudo, na área de tecnologia, no entanto, carece de investimento na área educacional, haja vista que o apoio tecnológico na conjuntura pedagógica fica aquém das necessidades primordiais para um desenvolvimento sustentável e sólido num projeto em que se constitui a base da formação da criança e do adolescente. O Estado precisa urgentemente repensar os investimentos tecnológicos, principalmente, na educação fundamental I, posto que as crianças, muito precocemente, manuseiam computadores, celulares, vídeio games e uma série de outras ferramentas tecnológicas, sendo considerados nativos digitais.

## **2. A era digital no ambiente escolar**

As mídias e as novas tecnologias estão ocupando um tempo cada vez mais na vida das pessoas. Entretanto, a escola demorou a compreender o impulso dessas mídias na formação da consciência do indivíduo e dos valores da sociedade. Assim, os meios de comunicação vêm ganhando espaço na disseminação de valores e significados. A decorrência disso faz com que o professor não consiga mais concorrer com a televisão e com a internet.

Ademais, o jovem em consequência do trabalho e interesse pelas mídias está se mostrando cada vez mais crítico e com isso, as relações dentro do ambiente escolar sofrem transformações, fazendo com que esse fator possa vir seguido de um crescente desinteresse na forma tradicional de ensino e, conseqüentemente, pelas disciplinas do currículo, bem como pela maneira como são ensinadas.

Nesse sentido, a comunidade escolar precisa ter um olhar voltado para uma nova expectativa, cujo aluno seja um sujeito que precisa não só de mediação na sua construção como cidadão, como também no seu processo de acolhimento da mídia, compreendendo assim, que é essencial conhecer e experimentar as diferentes linguagens desses meios de comunicação social para designar, assim, percepções de análise.

Os docentes, portanto, precisam utilizá-las como forma de intervenção social a partir do estabelecimento de diálogos abertos e democráticos buscando a inserção e participação social para a formação do pleno exercício da cidadania.

## **2.1. O estudante nativo digital**

É inegável que o jovem está inteiramente integrado às novas tecnologias e a passos largos também estão às crianças. Contudo, sabe-se que poucos as utilizam como meio de aprendizado, a não ser nos espaços educacionais, que aos poucos têm inserido nos seus currículos esse aprendizado. Tal fato pode ter sua relevância positiva para o desenvolvimento desses estudantes, caso sejam estimulados e bem direcionados a dar um rumo certo no seu aprendizado, o que poderia ser facilitado com investimentos por parte do poder público.

Conforme Roxane Rojo (2012, p. 13) “[...] nossos alunos – conta-va já há quinze anos com outras e novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação e de agência social, que acarretavam novos letramentos, de caráter multimodal ou multissemiótico”.

Dessa maneira, pode-se dizer que a utilização da linguagem requer diferentes destrezas, tais como dominar o uso do computador, acessar sites, enviar e receber e-mail, usar redes sociais, baixar vídeo, entre outros.

Percebe-se, portanto, que os letramentos multissemióticos são colaboradores para o desenvolvimento de competências e habilidades estabelecidas para uma educação do século XXI.

Compreende-se que as facilidades digitais existentes atualmente permitem um maior acesso a todas as pessoas, já que a cada dia busca-se transformar tudo em mídias digitais. Desse modo, os jovens e as crianças estão sempre em contato com essas mudanças, o que os tornam verdadeiros nativos digitais. Não obstante, alguns ainda terem certas dificuldades no contato diário com meios digitais, sejam eles os mais variados motivos, certo é que essas dificuldades estão diminuindo, principalmente, porque as escolas estão fazendo essa inclusão, mesmo que de forma tímida e escalonada.

## **2.2. As imagens para o leitor dos séculos XX e XXI**

O leitor ao ter contato com as histórias em quadrinhos busca preencher uma lacuna existente entre o visual e o emocional, posto que o prazer da leitura aliada às figuras representativas nas histórias ilustradas pelos autores tem o condão de torná-las prazerosas e agradáveis aos olhos daqueles que apreciam. Inegavelmente o leitor tem uma identificação nessas histórias em quadrinhos, pois ele interage de certa forma com as histórias ali contadas e se identifica com cada personagem, conforme expõe Eduardo Evangelista, Berenice Santos Gonçalves e Gilson Braviano (2012):

Cada quadro mostra um único momento no tempo e, quando as imagens são colocadas lado a lado, nossa mente preenche os momentos interpostos criando a ilusão de tempo e movimento. No entanto, somente o quadro por si não determina a ação no tempo; a incidência de imagens, balões e símbolos atuam como catalisadores.

Percebe-se assim que cada leitor preenche seus momentos de leitura com aquela ilusão de se deleitar no mundo mágico das HQS. Dessa forma, ao iniciar seu contato com a magia proporcionada pelas histórias em quadrinhos o apreciador da arte se submete ao encantamento proporcionado pelos personagens e, conseqüentemente, cria um vínculo com que ele aprecia. A sua visão é algo inexplicável, haja vista que isso coaduna com o prazer de compartilhar o gosto pelas histórias em quadrinhos.

Ademais, as histórias em quadrinhos inseridas nas mídias digitais proporcionam ao usuário uma facilidade de acesso, conferindo-lhe uma gama de personagens disponíveis nas histórias em quadrinhos. Antes, poder-se-ia apreciar as histórias em quadrinhos apenas no manuscrito, devendo o usuário folhear cada página para poder compreender o que a história transmitia ao leitor. Hoje, porém, já não mais subsiste essa possibilidade, aliás, existe, no entanto, apenas para lembrar de como era a sua produção.

### **3. *Construção de histórias em quadrinhos: ferramenta de ensino para crianças dos anos iniciais***

As mídias e as novas tecnologias ocupam um espaço cada vez mais considerável na vida das pessoas. Entretanto, a escola demorou a compreender o impulso dessas mídias na formação da consciência do indivíduo e dos valores da sociedade. Assim, os meios de comunicação

vêm ganhando espaço na disseminação de valores e significados. A decorrência disso faz com que o professor não consiga mais competir com a televisão e com a internet.

Nesse sentido, fruto desse entendimento surgiu à possibilidade de inserir no multiletramento essa alternativa para a compreensão do uso da linguagem mediado pela tecnologia e, assim, construir histórias em quadrinhos a partir da ferramenta disponível na internet, conforme se pode demonstrar abaixo:



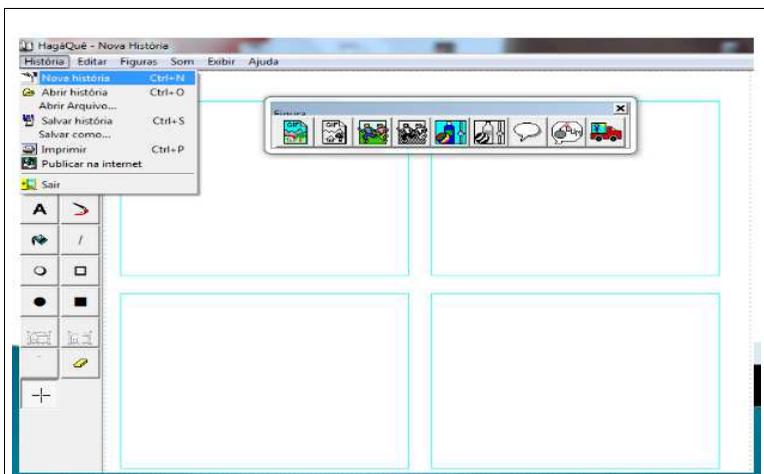
## HagáQuê



Todos conhecem o caráter lúdico das histórias em quadrinhos (HQs) e muitos a consideram uma forma de arte. Além de entreter, as HQs podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos mais diversos conteúdos, como geografia, matemática, história, português e idiomas estrangeiros. Baseado nestas características positivas das HQs, surgiu a proposta de desenvolvimento do software HagáQuê, um editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. O HagáQuê foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de uma história em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação. E, como resultado do crescente uso por pessoas com necessidades especiais, o software vem passando por um processo de redesign visando melhorar sua acessibilidade.

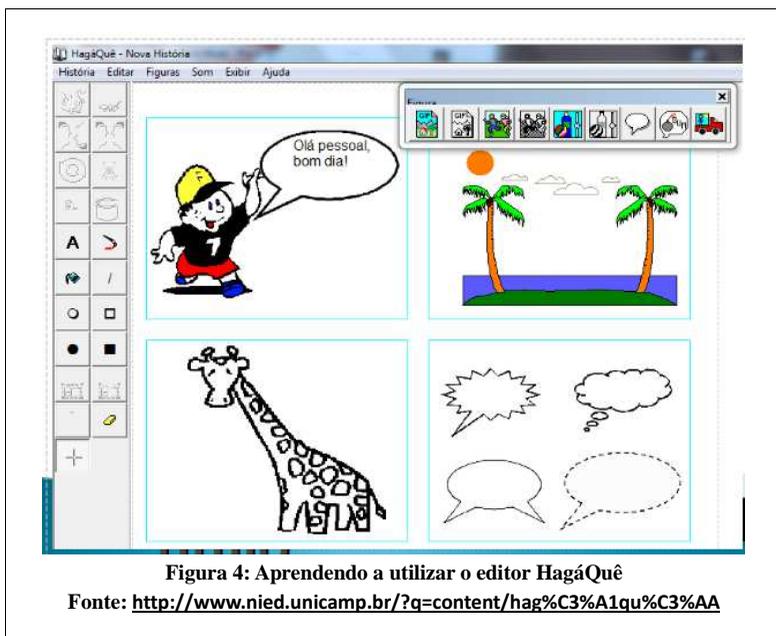
Faça o download do HagáQuê [neste link](#).

**Figura 2: Link para o acesso ao download do programa HagáQuê**  
Fonte: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>



**Figura 3: Aprendendo a utilizar o editor HagáQuê**

**Fonte:** <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>



**Figura 4: Aprendendo a utilizar o editor HagáQuê**

**Fonte:** <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>

Percebe-se que a utilização de um *software* – HagáQuê – atrativo como estratégia pedagógica que propicie um despertar de interesse, sobretudo, voltado para a leitura e escrita, sendo que tal ferramenta tecnológica ainda poderá propiciar que o educando perceba as marcas linguísticas e visuais que dão sentido às produções melhorando, assim, também a interpretação textual, além do aguçar da criatividade que envolve o indivíduo no mundo encantado dos quadrinhos.

### **3.1. Origens das histórias em quadrinhos**

Tão antiga quanto às histórias das pinturas rupestres é a história da origem dos quadrinhos, gênero tão envolvente, que seduz as pessoas, inclusive, as crianças. Quem pensa que o surgimento das histórias em quadrinhos é recente se engana, já que suas primeiras imagens começaram a ser feitas nessa época, pelos nossos antepassados, para registrar as festas, lutas, caças e convívio entre si. Assim sendo, nasciam então, os primeiros vestígios das histórias em quadrinhos, porém, não somente em cavernas, mas também em pedras, como aponta Marly Custódio Silva (2015):

A utilização de desenhos para a comunicação do homem é antiga, também foi utilizado pelos nossos ancestrais para registrar as festas, lutas, caças e convívio entre si, como podem comprovar os registros encontrados, e os mais estudados, conforme Proença (2005, p. 6) nas cavernas de Lascaux e Chauvet, França, de Altamira, na Espanha, de Tassili, na região do Saara, África, e as do município de São Raimundo Nonato, no Piauí, Brasil. Esses registros só não são considerados histórias em quadrinhos por não ter delimitação em quadros, somente registros visuais por meio de imagens. Essas inscrições também são possíveis de serem encontradas no Brasil, como, por exemplo, no estado do Piauí no Parque Nacional da Serra da Capivara em São Raimundo Nonato e o Parque Nacional Sete Cidades.

Dessa forma, dentre muitas causas que seduzem e envolvem as pessoas é a combinação da escrita e das imagens, já que proporcionam um entendimento mais eficiente.

As histórias em quadrinhos são conhecidas como "*comics*" nos Estados Unidos; como "*fumetti*" na Itália; por "histórias aos quadrinhos" em Portugal; como "*bandes dessinées*" na França; e também chamadas de "*mangás*" no Japão, conforme citado por Rafael Vieira de Almeida em *Almeida Quadrinhos*.

### **3.2. Importância das histórias em quadrinhos**

A busca pelo aprendizado não encontra limites para quem tem disposição de ensinar. O educador sabe o quão é difícil o seu trabalho em sala, digo difícil no campo estrutural, porque no campo pessoal é prazeroso, gratificante e, acima de tudo, especial. Todo educador percebe as dificuldades que as crianças apresentam, individualmente, cada uma tem o seu potencial, umas mais, outras menos. Dessa forma, ao perceber o despertar do interesse dos alunos, em sala, pelas histórias em quadrinhos, verificou-se a importância de introduzi-las no aprendizado desses discentes. É possível verificar o brilho nos olhos dos pequenos infantes quando em contato com as histórias em quadrinhos, principalmente, nos trabalhos desenvolvidos por eles.

As histórias em quadrinhos têm tido um papel relevante no ensino-aprendizagem, posto que introduz no ensino algo novo e substancial naquilo que se busca, deixando um pouco de lado o tradicional que os leva a refletir naquilo que se lê. Talvez, seja mágico ou até mesmo referencial no contexto em que estão inseridos. Assim, em que pese essa magia, não deixa de ser transmitido aquilo que o educador deseja, ou seja, que eles percebam as diferenças e construam no seu currículo um aprendizado melhor. A magia não está simplesmente no folhear da historinha, mas sim nos personagens que ela compõe, haja vista que a criança tem essa percepção moldada no jeito de ser criança, ou seja, simplesmente inocente no seu modo de ser.

Sabe-se ainda que as histórias em quadrinhos inseridas como mais um meio de ensino proporciona ao estudante uma oportunidade de revisão literária, seja ela nas palavras escritas de forma correta ou incorreta e até mesmo para desenvolver a capacidade de raciocínio e criticidade dos alunos. Diversas são as histórias contadas pelos mais variados personagens, uns críticos, outros educados, outros brincalhões, enfim, uma gama de personagens que tem cada característica distinta. Isso de fato é benéfico para as crianças, já que se bem trabalhadas e pontuadas de forma lúdica pelo educador fará com que cada criança aprenda a respeitar as diferenças desde cedo. Logo, é primordial que se faça o entendimento correto dessas diferentes características dos personagens, para que não incorra em erros.

O interesse pelas histórias em quadrinhos deve ser estimulado sempre como um meio de aprendizado, haja vista que o educador tem possibilidade de trabalhar as diversas áreas de conhecimento da criança,

o que ajuda a facilitar o entendimento de determinado assunto de forma lúdica. Assim sendo, torna-se uma importante ferramenta para estimular o hábito da leitura e, conseqüentemente, oportunizar um melhor aprendizado.

### **3.3. Preconceitos referentes às histórias em quadrinhos**

É difícil imaginar que possa haver preconceito em um material que transmite alegria não só para as crianças, mas também para os adultos. Todavia, sabe-se que é possível que exista tal situação. Hoje, o mundo carece de pessoas que respeitem as diferenças e as diversidades para que a convivência seja pacífica e ordeira. A intolerância é uma situação que não encontra limites naqueles que a praticam, pois não respeita opinião, cor, raça, credo e tão pouco as diferenças existentes entre as pessoas. Não há falar que não exista preconceito pelas histórias em quadrinhos, pois senão vejamos:

As histórias em quadrinhos num tempo não muito distante serviam tão somente para os leitores desfrutarem das histórias ou até mesmo como um passatempo. Essas histórias tinham, até então, como principais personagens o Cebolinha, a Mônica, o Cascão, o Chico Bento, o Bidu, a Magali, entre outros. Desse modo, as tecnologias surgiram rapidamente e, assim, cresceu a gama de personagens com suas especificidades e peculiaridades, de modo que surgiram também opiniões diferentes sobre àquelas simples histórias que serviam outrora de passatempo. Não obstante, essas diferentes percepções surgiram também às opiniões em que se acredita que as histórias em quadrinhos foram banalizadas por essas novas gerações.

Sem entrar no mérito do certo ou errado, o fato é que existem pessoas que continuam resistentes as mudanças ao ponto de não perceberem que é preciso se adequar aos novos tempos, o que as tornam incapazes de perceberem que é preciso valorizar aquilo que se cria e favorece o aprendizado. Devem-se respeitar os pontos divergentes e as diferenças pessoais, já que as histórias em quadrinhos são um mundo de magia. Os personagens precursores das histórias em quadrinhos merecem todo crédito e respeito, assim como os atuais personagens que expõem opiniões, seja ela crítica, opinativa, elucidativa ou qualquer outro entendimento.

O respeito às diferenças é sinônimo de crescimento, respeito e tolerância. Deve-se aproveitar a oportunidade e criar conceitos que favore-

cam o seu campo de atuação, mormente, quando se utiliza as histórias em quadrinhos no ensino-aprendizagem. Portanto, o preconceito existe e deve ser trabalhado para que não interfira no aprendizado das crianças, dos jovens e por que não dizer dos adultos.

### **3.4. Usos pedagógicos das histórias em quadrinhos**

Para o bom uso das histórias em quadrinhos, inicialmente, as histórias em quadrinhos devem ser introduzidas no contexto do ensino como uma forma de despertar o interesse das crianças, ou seja, desenvolver o gosto pela leitura. Isso certamente poderá facilitar de uma maneira lúdica um aprendizado adequado ao que se propõe no currículo escolar. Essa prática deve ser clareada aos poucos, pois se sabe que o ensino deve ser perceptivo e pontual no ambiente escolar, visto que não se podem deixar os outros meios de ensino em segundo plano, ou seja, devem ser complementados uns aos outros, para que se tenha o resultado esperado.

Dessa forma, é possível num segundo momento utilizar as histórias em quadrinhos no momento da avaliação do ensino aprendizagem, solicitando que o aluno crie uma história em quadrinhos como o conteúdo apresentado, já que, a inserção de histórias em quadrinhos nas avaliações tem também o objetivo de elevar o interesse do aluno deixando mais lúdico e natural esse momento.

Oportunamente, deve-se desenvolver em oficinas didáticas a possibilidade de levar os alunos a construir suas próprias histórias em quadrinhos utilizando, para tanto, o desenvolvedor de histórias em quadrinhos – *HagáQuê* – disponível na internet de forma gratuita. Essa possibilidade certamente trará oportunidades para que as crianças pratiquem a escrita e a oral e, conseqüentemente, desenvolvam seu senso crítico de forma lúdica e dinâmica.

Ademais, vislumbra-se ainda a possibilidade de constituir grupos de alunos e cada grupo realizar uma atividade, qual seja: a construção de uma história em quadrinhos. Posteriormente, cada grupo fará uma apresentação para o conjunto da sala com o intuito de estimular o conhecimento como um todo para os demais, já que cada ideia pode ser melhorada pelos outros grupos.

Dentro de um extenso número de procedimentos de aprendizagem estamos a focar nas histórias em quadrinhos, pois constituem um importante recurso não só para o entretenimento dos alunos, mas também

como ferramenta que auxilia os professores.

#### **4. Unindo tecnologia e histórias em quadrinhos**

A tecnologia digital deve ser instrumento de boas práticas, sobretudo, no ambiente escolar. Nesse sentido, não há como dissociar a tecnologia das histórias em quadrinhos, embora existam muitas histórias em quadrinhos construídas de forma manual, o certo é que mesmo existindo ainda essa possibilidade de criar histórias em quadrinhos de forma manual urge a necessidade de se utilizar de tecnologia para a transcrição da obra literária. Assim sendo, torna-se praticamente impossível não utilizar a tecnologia nessas histórias em quadrinhos para a difusão do conhecimento em si desses trabalhos.

O programa desenvolvedor de histórias em quadrinhos, no caso em estudo, o HagáQuê, tem muito a oferecer aos discentes abrangidos por este projeto, posto que é mais uma ferramenta disponível na inserção do multiletramento. Portanto, a bilateralidade entre tecnologia e histórias em quadrinhos deve ser cultuada como meio de inserção das crianças unindo a um só objetivo, qual seja: a educação.

##### **4.1. Os recursos tecnológicos no contexto da educação e as histórias em quadrinhos**

A tecnologia tende a propiciar uma melhoria no acesso às mídias digitais e, assim, não poderia ser diferente no ambiente escolar. Em que pese às dificuldades encontradas no ensino público, o fato é que as tecnologias digitais estão aumentando nas escolas, de forma tímida, mas dentro das expectativas que um país em desenvolvimento espera. Logicamente que poderia ser melhor, porém as dificuldades existem e precisam ser adequadas as realidades.

É de se notar que toda implementação tecnológica no contexto educacional precisa ser fortalecida, posto que se torna impraticável não utilizá-las como uma ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem. Os recursos são escassos, contudo as tecnologias são variáveis, dessa forma, o educador deve utilizar não só aquelas tecnologias físicas, mas também as tecnologias digitais que estão à disposição de forma gratuita na internet, assim explicam Eduardo Evangelista, Berenice Santos Gonçalves e Gilson Braviano (2012):

Desde o surgimento da web e sua popularização na década de 1990, os quadrinhistas começaram a realizar experimentações visando à publicação neste meio, a final qualquer pessoa que conseguisse se conectar à rede mundial de computadores poderia publicar e administrar seu próprio conteúdo.

Portanto, a internet proporciona uma gama de apoio, seja ele em qualquer área existente em nossa literatura e não seria diferente na área educacional. Nesse sentido, torna-se apropriado fazer uso do programa HagáQuê disponível de forma gratuita na internet, pois fazendo o uso de tal ferramenta existe a possibilidade de aumentar os meios de ensino educacional.

#### **4.2. HagáQuê**

Percebe-se que existe um vasto número de pesquisadores, os quais enfocam a utilização de histórias em quadrinhos na educação infantil e no ensino fundamental, especialmente, na área de linguagem. Assim, os *softwares* podem ser considerados um recurso didático-pedagógico muito atrativo quando se configura uma ferramenta de apoio significativo na construção dessas histórias em quadrinhos, isto é, constitui-se um recurso motivador tanto para educador quanto para o educando. Nesse sentido, o professor deve estimular a criança a utilizar as tecnologias disponíveis como forma de aprimorar os conhecimentos, como por exemplo, a criação de histórias em quadrinhos utilizando a ferramenta adequada disponível na rede mundial de computadores.

Atualmente, a relação entre quadrinhos e educação, apresenta-se bem mais aceita. Os livros didáticos, concursos públicos, provas de vestibular, a sua indicação nos PCN (*Parâmetros Curriculares Nacionais*) e a distribuição de obras ao Ensino Fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, o uso dos elementos tecnológicos, na escola, ocorre mais lentamente se confrontado aos demais anos da educação básica. São crianças entre 6 e 11 anos que têm suas primeiras percepções com o mundo virtual em casa ou em cybers acompanhados ou não dos responsáveis para acesso às redes sociais ou jogos.

## 5. Sequência didática

A atividade a seguir foi desenvolvida no ano de 2014, numa turma de 3º ano, bastante heterogênea em relação à leitura, interpretação e escrita.

A seguir a apresentação da sinopse da sequência didática trabalhada em sala de aula.

### 5.1. História em quadrinhos: Leitura e produção de texto

#### 5.1.1. Justificativa –

O tema foi escolhido devido ao grande interesse das crianças por esse gênero textual. As histórias em quadrinhos contemplam conteúdos da alfabetização, mas com o foco na leitura e principalmente no prazer que se tem com a leitura.

Despertar o gosto pela leitura nos alunos, tendo como ponto de partida o poder de conquista das histórias em quadrinhos, tendo como ferramenta tecnológica o *software* HagáQuê para atingir os objetivos desejados.

Utilização de Power Point para exibição de algumas histórias em quadrinhos, com animações, buscando esse gênero textual em pesquisas na internet.

#### 5.1.2. Situação problema –

O ato de ler é um processo de compreensão de expressões formais e simbólicas, podendo utilizar-se de várias linguagens, dentre elas a icográfica.

Por agregarem imagens e textos, as revistas em quadrinhos ajudam as crianças a aprender a ler e a avançar rapidamente na leitura.

#### 5.1.3. Objetivos –

Favorecer ao aluno a compreensão sobre a sequência didática de história em quadrinhos a ser trabalhada durante a semana;

Desenvolver o gosto pela leitura e produção do gênero textual his-

tória em quadrinhos;

*5.1.4. Estratégia:*

- Leitura Deleite de uma história em quadrinhos da turma da Mônica.
- Apresentação em slide de história em quadrinhos “Magali em: Mãe, meu dente tá mole!”, para iniciar o trabalho com sequência didática.
- A produção de história em quadrinhos preenchendo balões com fala dos personagens.
- Produção coletiva de história em quadrinhos mediada pelo professor.
- Produzir uma história em quadrinho utilizando os elementos adequados ao gênero história em quadrinhos.
- Atividade: Reescrita do texto produzido e montagem de um gibi produzido pelos alunos.

*5.1.5. Resultados –*

As histórias foram apresentadas com o auxílio do *datashow*. Foram escolhidas histórias de apenas uma página, contendo linguagem verbal e linguagem não verbal. Também foi proporcionado tirinhas com linguagem não verbal para que os alunos contassem a história seguindo a sequência dos quadrinhos. Resumidamente, foi uma prática muito satisfatória, já que se pode perceber que esses alunos obtiveram avanços consideráveis em relação ao avanço na leitura e escrita, assim como, em relação ao interesse nas histórias em quadrinhos. Com a realização das atividades, foi possível perceber que apesar de as crianças conhecerem os personagens, a maioria delas não tem contato com gibis em casa e que também muitos deles não tinham quem os auxiliassem na leitura.

**6. Considerações finais**

Este trabalho foi proposto com o intuito de contribuir com mais um meio de ensino a ser introduzido na rede municipal de ensino de Campo Grande, sobretudo, no ensino fundamental I. Sabe-se que os meios de ensino não encontram limites naqueles que buscam ensinar, pois a

base deve ser sólida para que não haja prejuízo no aprendizado das crianças. Assim sendo, objetiva-se com esse trabalho construir um espaço que seja interessante e aperfeiçoado ao passar do tempo, posto que nada é estático e por isso é necessário melhorar sempre que possível para que as futuras gerações tenham o acesso facilitado.

Para o êxito dessa discussão a metodologia a ser utilizada é a aplicação direta em sala de aula com os alunos, haja vista que eles terão acesso ao programa desenvolvedor de histórias em quadrinhos e, posteriormente, explorado essas histórias em quadrinhos em provas, trabalhos e apresentações em grupos das histórias em quadrinhos criadas pelos discentes como forma de aprendizado. Salienta-se que os resultados esperados agregarão a continuação do trabalho para outras salas de aula com o intuito de disseminar a utilização das histórias em quadrinhos no currículo escolar.

Ainda não se podem mencionar os pontos fracos deste trabalho, haja vista que o programa desenvolvedor das histórias em quadrinhos está disponível de forma gratuita na internet e as crianças serão os usuários desse programa e terão orientação do professor. Contudo, espera-se que caso surjam pontos negativos, esses serão utilizados como oportunidade de melhoria para o aperfeiçoamento desse trabalho.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Rafael Vieira de. *Almeida Quadrinhos*. Quadrinhos – Livros – Action Figures! Disponível em: <<https://almeidaquadrinhos.wordpress.com/quadrinhos>>. Acesso em: 24-11-2016.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise e didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

EVANGELISTA, Eduardo; GONÇALVES, Berenice Santos; BRAVIANO, Gilson. Percepção de imagem e tempo nos quadrinhos digitais. In: *XXI Simpósio de Geometria Descritiva e Desenho Técnico – X International Conference On Graphics Engenering For Arts And Design*. Disponível em:

<<http://wright.ava.ufsc.br/~grupohipermidia/graphica2013/trabalhos/PERCEPCAO%20DE%20IMAGEM%20E%20TEMPO%20NOS%20QUADRINHOS%20DIGITAIS.pdf>>. Acesso em: 18-11-2016.

JORIS, Adriana. *O uso do software haguáquê como ferramenta pedagógica na criação das histórias em quadrinhos*. Disponível em:

<<http://www.webartigos.com/artigos/o-uso-do-software-hagaque-como-ferramenta-pedagogica-na-criacao-das-historias-em-quadrinhos/79581>>.

Acesso em: 31-10-2016.

LUCAS JÚNIOR, André. *Histórias em quadrinhos: primeiros passos para a formação de leitores nas séries iniciais*. Disponível em:

<<http://www.webartigos.com/artigos/historias-em-quadrinhos-primeiros-passos-para-a-formacao-de-leitores-nas-series-iniciais/77700>>. Acesso em: 02-11-2016.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. São Paulo. Papirus, 2000.

NÚCLEO de Informação e Coordenação do Ponto br – NIC.br. Disponível em: <<http://www.cetic.br/noticia/nic-br-anuncia-resultados-da-pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-no-brasil>>. Acesso em: 04-11-2016..

NUNES, Andréia Nascimento Bezerra de Abreu. *O uso do tablet como ferramenta de apoio a inclusão e alfabetização de crianças autistas*. Universidade de Brasília (UNB) – Pós-Graduação em Gestão Escolar. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/5283322-O-uso-do-tablet-como-ferramenta-de-apoio-a-inclusao-e-alfabetizacao-de-criancas-autistas.html>>. Acesso em: 07-11-2016.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura. *Multiletramentos na Escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

SILVA, Marly Custódio. *Chico Bento em Pavor Espaciar: uma abordagem sociolinguística da Graphic Novel de Gustavo Duarte*. 2015. Monografia (de graduação em Letras). UEMS, Campo Grande.