

HISTÓRIA EM QUADRINHO: A CRIAÇÃO E A EXPRESSÃO NA WEB

Luzivone Lopes GOMES - PPGFP UEPB

luzivone@gmail.com

Kennedy Machado OLIVIERA

prof.kennedy@hotmail.com

RESUMO: Este artigo trata de um relato de experiência realizada com a utilização do Toondoo, site gratuito de criação de histórias em quadrinhos e tirinhas - com alunos e professor do 6º Ano, na disciplina de Língua Portuguesa de uma escola particular de Campina Grande - PB. Estudo qualitativo, como técnica utilizou-se observação participante no laboratório de informática. Considera-se que o uso do referido site possibilitou sobremaneira o aprimoramento da habilidade da escrita e o desenvolvimento sociointerativo, visto que despertou nos estudantes uma nova maneira de interagir e construir conhecimento, bem como impulsionou o uso de outros recursos digitais, o que não seria possível com o uso de meios convencionais, como: Lápis e papel. Portanto, o desafio que está posto é articular a teoria a prática e utilizar de maneira potencial as tecnologias digitais no contexto escolar, criando cenário de aprendizagem que possibilitem novos modos de pensar, agir, criar e recriar e modificar formas de conviver. Isto significa integrar a Educação com a cultura digital, o que envolve enfrentar conflitos e novos desafios.

Palavras chave: Tecnologias Digitais. Cultura. Escola

INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais tem gerado impactos importantes nos diversos setores da sociedade, sejam públicos ou privados todos usam de algum serviço no qual a tecnologia está presente. Nos meios educacionais, as alterações mediadas pelas tecnologias, progressivamente, vem promovendo mudanças nas formas de ensinar e aprender. De acordo com Almeida e Valente(2012) as tecnologias digitais são “linguagens que estruturam os modos de pensar, fazer, comunicar, estabelecer relações com o mundo e representar o conhecimento. Isto significa integrar a Educação com a cultura digital, o que envolve enfrentar conflitos e novos desafios...”

Moita (2007) expressa que é preciso que a escola integre os contextos digitais de modo que promova novas formas de interação e aprendizagem, pois estes já fazem parte dos diferentes contextos dos sujeitos que se desenvolvem e aprendem imersos no mundo digital. Embora muitos ambientes virtuais estejam intrinsecamente voltados para o entretenimento, percebemos possibilidades de trabalhos com cunho educacional e com excelentes resultados para aprendizagem,

como exemplo podemos citar o site www.toondoo.com que será apresentado neste artigo.

Nessa perspectiva, a questão posta foi a seguinte: Quais as contribuições do site Toondoo para o processo de ensino e aprendizagem? Compreende-se que as Tecnologias Digitais aliadas a prática educativa torna o ensino mais atraente, permite ao professor desenvolver atividades mais criativas e contribui para melhor compreensão dos conteúdos. Assim, objetiva-se relatar a experiência com o uso do site www.toondoo.com, como objeto de aprendizagem que pode desenvolver no aluno um maior interesse para de produzir texto.

TECNOLOGIAS DIGITAIS

Segundo as reflexões do filósofo Pierry Lévy (2006) estamos imersos em uma grande transformação cultural. Através de um clique, ou melhor, de um toque na tela podemos estar em vários lugares ao mesmo tempo. A internet é uma imensa rede que funciona como uma biblioteca única e global para as pessoas de todo o mundo, e em diversos idiomas. Isto possibilita espaços significativos para melhorar o processo educativo.

Dessa forma, a integração das tecnologias digitais às atividades curriculares podem tornar o ensino mais atraente e poderá desenvolver no aluno um maior interesse pelos conteúdos curriculares. Essa nova realidade, de acordo com Moran (2007), pressupõe aprendizagens significativas, em que o aluno possa construir novos saberes, sua identidade, seu projeto de vida, desenvolvendo habilidades de compreensão do seu mundo imediato e, também do futuro, para tornar-se cidadão realizado e produtivo. Meira (2013) aposta na criação de ambientes imersivos de aprendizagem como tentativa de “produzir um encantamento dos cenários da escola para as crianças e jovens, através de elementos como artifícios lúdicos (jogos e ambientes digitais, entre outros), mobilidade (uso de aplicativos) e interatividade (redes sociais)”.

A internet possibilitou o surgimento de uma multiplicidade de ambientes virtuais para produção dos mais diferentes gêneros textuais digitais, entre eles as histórias em quadrinho. Este ambientes de escrita *online* propõem-se novas formas de ensinar e produzir textos com inúmeras possibilidades de interação e ampliação

linguística na sala de aula e fora dela, troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais. De acordo com Junior e Coutinho (2008, p.4) “A filosofia da Web 2.0 prima pela facilidade na publicação e rapidez no armazenamento de textos e arquivos, ou seja, tem como principal objetivo tornar a Web um ambiente social e acessível a todos os utilizadores...”

CRIAR HISTÓRIA EM QUADRINHO: Do convencional ao virtual com o Toondoo

As histórias em quadrinhos convida aos alunos e professores a viajar pelo mundo da fantasia, visto que possibilita a criação e a expressão entre imagens e textos e quando a proposta é criá-las no meio digital torna-se ainda mais instigante, pela sua praticidade de produção, pois o aluno mesmo sem saber desenha, tem um leque de recursos para produzir a mais criativas Histórias , além de poder interagir e compartilhar com a produção do outro.

Consideramos que a história em quadrinhos é um instrumento que torna o ensino mais lúdico, motivador e facilitador da aprendizagem. Caruso (2003) destaca que as histórias em quadrinhos contribuem de maneira significativa no processo de ensino e da aprendizagem. Por esta ótica, lançar mão desse gênero textual em sala de aula é uma estratégia com que pode auxiliar sobremaneira novas formas de aprender e ensinar.

A produção de Histórias em quadrinho em *online*, como o *Toondoo* no passado requeriam do professor o domínio de informática, daí o motivo que muitos professores sentiam-se tímidos em propor atividades usando o computador. Hoje com o advento da Web. 2.0 dos recursos digitais ficou bem mais amigável pela sua prática interface, visto que os professores podem, com facilidade, propor atividades criativas que podem potencializar o ensino da escrita.

Nesse contexto, insere-se o Toondoo – site de criação de tirinhas e histórias em quadrinho, que promove a interatividade e o compartilhamento de idéias de forma encantadora, este possui uma interface lúdica e fácil de usar que além de permitir a interação e colaboração é um importante recursos para o aprimoramento da escrita e porque não dizer para o Letramento Digital.

DESENHO METODOLÓGICO: a teoria na prática

Cientes da responsabilidade e da necessidade de propor atividades que possibilite ao aluno criar, recriar e cocriar a partir do uso de novos cenários digitais de aprendizagem, bem como das possibilidades de se realizar um ensino inovador com a língua e ultrapassar os limites impostos pelo livro didático e pela sala de aula utilizou-se o espaço para criação de tirinhas virtuais – Toondoo no laboratório de informática com quatro turmas do 6º ano do Ensino Fundamental na aula de Língua Portuguesa no segundo semestre de 2014 com a missão de criar Histórias em Quadrinhos a partir de um super herói. Proposta sugerida pelo livro didático para ser realizada de forma convencional (lápis e papel) cuja proposta era criar uma história em quadrinho baseada em um super-herói. Buscando inovar a proposta do livro didático foi planejado o uso do site Toondoo com a referida proposta. Apresentamos a proposta aos alunos, dando destaque ao novo gênero textual virtual que seria produzido, organizamos os alunos em dupla nos computadores e apresentamos um vídeo tutorial sobre o Toondoo, antes de proceder o início das produções.

O USO TOONDOO: Breve relato



Texto e imagem ganham vida em forma de super-heróis, nas primeiras tirinhas criadas o encantando da aprendizagem. Pesquisa, descoberta, criação, cocriação e interação foi o que observamos na ânsia da criação.

Um processo avançado no que se refere a comunicação, ampliando a possibilidade de compreensão, compartilhamento, interação e aprendizagem dos conteúdos programáticos

propostos. No segundo encontro foi a vez do professor realizar suas intervenções quanto a criação dos personagens: características, falas de personagens, detalhes do cenário, entre outras mediações no que se refere a construção de texto.

A medida que os alunos conhecem e exploram os recursos do Toondoo, a aprendizagem, a autonomia, a riqueza de detalhes nos cenários e personagem surgiam em “arte digital”. Aqui, compreendemos a importância da integração das Tecnologias digitais à sala de aula a partir do avanço da aprendizagem e de um

ensino inovador, seja com o espaço de escrita *online* ou mesmo em qualquer outra área do conhecimento.

Considerações finais

Os resultados obtidos apontaram para o êxito da realização da atividade proposta pelo professor utilizando o Toondoo, visto que os alunos mostraram amadurecimento nos seus textos. Percebemos que a proposta utilizando o recurso virtual e não o convencional (lápiz e pela) possibilitou sobremaneira o aprimoramento da habilidade da escrita e o desenvolvimento sociointerativo, visto que despertou nos estudantes uma nova maneira de interagir e construir conhecimento, individual ou coletivamente. Impulsionou o uso de outros suportes digitais, visto que eles pesquisaram, publicaram e compartilharam as produções em sites e em redes sociais.

Portanto, o desafio que está posto é articular a teoria e prática e utilizar de maneira crítica e reflexiva as tecnologias digitais no contexto escolar, criando cenário de aprendizagem que possibilita novos modos de pensar, agir, criar e recriar e modificar formas de conviver no mundo. Isto significa integrar a Educação com a cultura digital, o que envolve enfrentar conflitos e novos desafios.

REFERÊNCIAS

- Caruso, F., Silveira, M. C. Educar é fazer sonhar. CBPF-CS-009/03, 2003.
- COUTINHO, C. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Blog e Wiki: **Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0**. IX Simpósio Internacional de Informática Educativa (SIIE), 2007.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo, Ed. 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2.ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- MEIRA, SILVIA. **Tecnologia pode ser usada para redesenhar a forma de viver a escola**. Disponível em <http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2013/11/17/tecnologia-pode-ser-usada-para-redesenhar-a-forma-de-viver-a-escola>. Acesso 01.12.2014
- MOITA, F.M.G.S.C. **Game on: os jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@**. São Paulo: Atomoealinea, 2007
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Editora Papirus. Campinas - SP. 2007.
- VALENTE, J. A. **Tecnologias Digitais, Linguagens e Currículo: investigação, construção de conhecimento e produção de narrativas**. 2012.
- ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.