

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA ATIVA PARA O ENSINO- APRENDIZADO NAS ESCOLAS

Solange Oliveira Ferreira

João Wandemberg Gonçalves Maciel

Universidade Federal da Paraíba-MPLE

solange8679@gmail.com

joaowandemberg@gmail.com

RESUMO

Este trabalho foi desenvolvido com alunos da rede pública do Município de Fortaleza, no Ceará, em fevereiro do ano de 2024. Os alunos selecionados para participar foram do 2º ano do Ensino Fundamental I, crianças com 7 anos de idade, que já sabem ler e escrever, contudo consolidando seu aprendizado na linguagem e na escrita, assim como na matemática e nas demais áreas de conhecimento. A proposta do estudo aqui apresentado foi sugerida por meio da disciplina Letramento Digital e Ensino, do Mestrado Profissional em MPLE/UFPB. Por meio de um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA), aplicamos uma atividade, com o uso de celular, para que os alunos pudessem realizar uma atividade na área da linguagem, utilizando Histórias em Quadrinhos (HQ's). O jogo é gratuito, disponível em uma plataforma *on-line*. Para orientar o trabalho, o estudo realizado por meio bibliográfico, como marco teórico, acostamo-nos aos preceitos de Morin (2003), Peres (2020) e Panjota (2019). É fundamental que as instituições de ensino adotem práticas pedagógicas lúdicas e eficazes para contribuir na aprendizagem e desenvolvimento de todas as crianças. Como resultado foi constatado que o processo de ensino aprendizagem mediado pelo ODA, é interativo, participativa e oportuniza o gosto pelo estudo. Permite sensação de prazer e dar oportunidade de o próprio aluno criar e desenvolver o seu aprendizado.

Palavras-chave: Objeto digital de aprendizagem, História em quadrinhos, Práticas pedagógicas lúdicas.

ABSTRACT

This work was developed with students from the public network of the Municipality of Fortaleza, in Ceará, in February 2024. The students selected to participate were from the 2nd year of Elementary School I, children aged 7, who already know how to read and writing, however consolidating their learning in language and writing, as well as mathematics and other areas of knowledge. The proposal for the study presented here was suggested through the Digital Literacy and Teaching discipline, of the Professional

Master's Degree in MPLE/UFPB. Through a Digital Learning Object (ODA), we applied an activity, using a cell phone, so that students could carry out an activity in the area of language, using Comics. The game is free, available on an online platform. To guide the work, the study carried out through bibliography, as a theoretical framework, we adhered to the precepts of Morin (2003), Peres (2020) and Panjota (2019). It is essential that educational institutions adopt playful and effective pedagogical practices to contribute to the learning and development of all children. As a result, it was found that the teaching-learning process mediated by ODA is interactive, participatory and provides an opportunity to enjoy studying. It allows a feeling of pleasure and gives the student the opportunity to create and develop their learning.

Keywords: Digital learning object, Comic book, Playful pedagogical practices.

INTRODUÇÃO

É inegável que um desafio enfrentado pelos professores tem sido a virtualização do ensino. Muitas escolas solicitam os planos de aula de maneira virtual, cursos de capacitação, também realizados por ambientes virtuais, algumas formas de avaliação e de acompanhamento dos alunos, assim, o uso das novas e indispensáveis ferramentas de aula, denominadas de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), estão cada vez mais usuais no cotidiano escolar, o que não pertencia as práticas e as vivências dos professores.

Por meio do Objeto Digital de Aprendizagem (ODA), os professores têm lidado com a virtualização da sala de aula e buscando implementar ferramentas ativas que possam auxiliar e desenvolver a aprendizagem plena dos alunos. Desta forma é fundamental, a busca que o professor deve ter por conhecimento acerca do uso dessas tecnologias, a inclusão deste assunto em formações continuadas e, também, no currículo dos cursos de licenciatura das universidades, já garantindo ao futuro profissional a aquisição dessas competências e habilidades no início da sua formação, não somente em especializações.

Inúmeros são os recursos pedagógicos, atualmente, podemos utilizar os aplicativos, os *sites* educacionais, visando facilitar e tornar mais interativo o processo de ensino-aprendizagem desenvolvido dentro das escolas.

Recursos vêm surgindo para facilitar essa interação que a internet possibilita para com a escola. Dentre esses, há textos com fins pedagógicos, criados justamente para suprir essas lacunas, além de programas criados para auxiliar o professor, com o intuito de promover o aprendizado em sala de aula. A veiculação do hipertexto nas

redes sociais, elencados a *links*, possibilitam uma interação simultânea com outros textos, outras informações que visam complementar o sentido do texto, auxiliando na sua compreensão.

Neste trabalho, desenvolvido durante o período de Mestrado, por meio da disciplina Letramento Digital e Ensino, do Mestrado Profissional em Letras MPLE/UFPB, a aplicação de um Objeto Digital de Aprendizagem (ODA) destinado ao ensino de Língua Portuguesa, no qual a criação de Histórias em Quadrinhos foi realizada pelos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental 1, alunos de uma escola pública do Município de Fortaleza, no Ceará, durante o ano de 2024.

O nome do *software* escolhido é Hagáguê, um editor de histórias em quadrinhos, bem interativo e fácil de ser utilizado. Para o ensino da língua portuguesa, é uma excelente ferramenta, pois tem caráter lúdico, podendo também ser utilizado nas demais disciplinas didáticas. O *link* de *download*: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>.

O presente trabalho está organizado em cinco seções, sendo a primeira a introdução; a segunda a fundamentação teórica; a terceira, a apresentação do Objeto Digital de Aprendizagem selecionado; a quarta, a metodologia utilizada para a aplicação do *software* Hagáguê, a quinta, sendo a conclusão e por fim as referências.

MARCO TEÓRICO

A educação é a base da formação do ser humano. Os docentes podem utilizar diferentes instrumentos durante todo o processo de construção do conhecimento de mundo em que vivemos, pensando na formação de cada criança para que se tornem cidadãos efetivamente agentes de transformações.

O professor, como facilitador, pode enxergar o cenário tecnológico como algo positivo e propor diferentes maneiras de utilizar, a favor da educação os Objetos Digitais de Aprendizagem. Morin (2003) defende que o profissional deve sempre estar aberto para o novo, diversas situações vão ao longo da jornada pedagógica aparecendo, logo o professor precisa estar preparado para lidar com elas. Algumas vezes será preciso que o docente repense sua prática pedagógica e seu papel como mediador do conhecimento em sala de aula, ou seja, ressignificar seu papel.

Diante de tal contexto, Peres (2020, p.7) assevera:

A atual prática pedagógica virtual, dentre outras questões, passou a exigir um docente que tenha um bom conhecimento dos recursos tecnológicos, para a utilização de ferramentas que lhe possibilite gravar aula, editar aulas, postar aulas, ministrar aulas ao vivo, disponibilizar atividades em ambientes virtuais de aprendizagem, além de outras atividades. Com isso, espera-se que o docente esteja capacitado para utilizar as diversas ferramentas tecnológicas, mas que também seja sensível sobre a importância de refletir sobre outras possibilidades de propostas educacionais, e, conseqüentemente, preparar-se para isso.

A citação da autora, evidencia a constante necessidade em saber inserir no contexto pedagógico as habilidades “virtuais” e destaca, em seu final, a necessidade de o professor estar disposto a refletir sobre sua prática, aprimorando seus métodos, seu planejamento e estar preparado para lidar com outros cenários, logo, com a virtualização que ocorre no ambiente escolar.

Ainda segundo Peres (2020), essa inovação, a qual o professor deve se submeter, começa pela conscientização da necessidade de se propor novas metodologias pedagógicas que incentivem o estudante a manter sua autonomia no processo de aprendizagem – mesmo que por meio de aulas que se utilizem aplicativos, é preciso que o professor saiba aonde quer chegar com o uso das ferramentas digitais. Assim, deve elaborar atividades que envolvam a pesquisa, o debate, a socialização e momentos individuais e coletivos, todas adaptadas ao atual cenário.

Para isso, deve estar apto a ensinar os alunos a utilizarem a tecnologia disponível para desenvolvimento dessas atividades. Desta forma, elaboramos o quadro 1.

Quadro 1 – Utilização de ODA no processo de ensino-aprendizagem

PROFESSOR	ALUNO
Pensar na didática que estimule e contextualize o conteúdo para o aluno.	Compreender o conteúdo digital, com orientação do professor e instruções do aplicativo.

Adaptar-se e aprender sobre as tecnologias (<i>hardwares e softwares</i>) utilizadas no ambiente virtual.	Adaptar-se e aprender sobre as tecnologias (<i>hardwares e softwares</i>) utilizadas no ambiente virtual.
Analisar e avaliar as atividades considerando a evolução do aluno.	Utilizar com responsabilidade a plataforma sem perder o foco mediante o uso da <i>internet</i> .
Estimular o uso da <i>internet</i> para a finalidade educacional.	Compreender a avaliação do professor como processual e não por meio de avaliações.

FONTE: A autora (adaptação consoante Panjota, 2019).

Um dos principais papéis do professor é motivar o aluno a encarar com entusiasmo e determinação o uso da internet e de aplicativos para a valorização educacional e o seu crescimento, como discente. É importante o professor orientar não somente sobre o conteúdo, mas também sobre o uso dos recursos virtuais – e orientar o aluno sobre como estudar em casa, sem dispersar-se com a infinidade de opções no mundo virtual.

É fundamental incluir na equipe de produção, além dos especialistas e técnicos da área de TV e Vídeo, educadores que auxiliem na elaboração de roteiros criativos e que formulem propostas diferenciadas baseadas nas visões pedagógicas mais recentes, especialmente aquelas que envolvam a interatividade (mesmo sabendo do caráter unidirecional do vídeo analógico), a aprendizagem colaborativa, a transdisciplinaridade e que permitam a formação de uma consciência analítica e crítica. (Gomes, 2008, p.25).

Desta forma, vale ressaltar o importante papel do professor na manutenção de sua atualização pedagógica. Os professores têm de buscar atentamente o que está em ênfase no cotidiano dos alunos e buscar aplicar em sua ação, a participação desses, trazendo práticas pedagógicas que lhes interesse.

Gomes (2008) aponta em sua pesquisa o uso de vídeos, dentro da esfera pedagógica, como a educação é dinâmica, após uma pandemia de Covid-19, o uso de matérias e de estratégias *on-line*, tornou-se mais intensa, então uma seleção de materiais pedagógicos, para além de vídeos transmitido por meio de televisão, utilizou celulares, *tablets*, *notebooks*, aplicativos simples que promovem o aprendizado.

OBJETO DIGITAL DE APRENDIZAGEM - HAGÁGUE

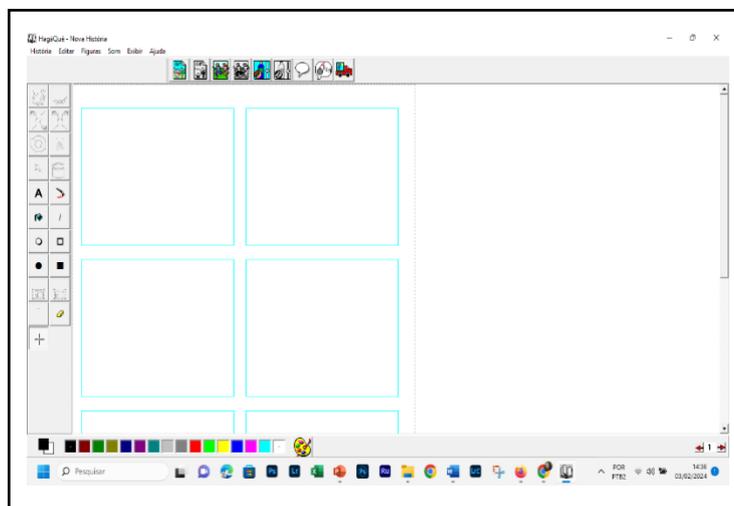
Diversos são os recursos que podem ser utilizados para aprendizagem dos alunos, ao escolher o Objeto Digital de Aprendizagem, fiz a opção pelo Hagágue, pois o uso de história em quadrinhos, além de divertido, é possível promover a interdisciplinaridade. Dentro da linguagem, a escrita, a leitura, o uso de diferentes figuras de linguagem, a pontuação, o reconhecimento de diálogos, os sons e a arte visual, interação na criação, podendo ser feito por uma equipe de alunos e cada um dos participantes ter sua personagem dentro da história criada.

O site escolhido foi o <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/> no qual o aluno pode criar a sua própria história em quadrinhos de forma interativa e fácil de compreender o passo a passo do *software*.

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 (Unicamp. Acesso 2024).

A coordenadora do projeto chama-se Heloísa Vieira da Rocha, dando início em julho do ano de 1999 e finalizando o projeto em 2003. Com apoio da CNPq e da Fapesp. Com colaboração de Sílvia Amélia Bim e Eduardo Hideki Tanaka. A seguir algumas figuras do *software*:

Figura 1 – Tela inicial do Hagágue



Fonte: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>

Após a instalação do *software* HagáQue, que ocorre de forma bem simples, na própria página inicial da UNICAMP há a mensagem “Faça o download do HagáQuê [neste link](#).” De maneira automática ao clicar já é baixado para o computador, e o professor vai avançando e confirmando para que a instalação seja concluída.

Depois clica no ícone do *software*, conforme a imagem 2.

Figura 2 – Ícone do HagáQue

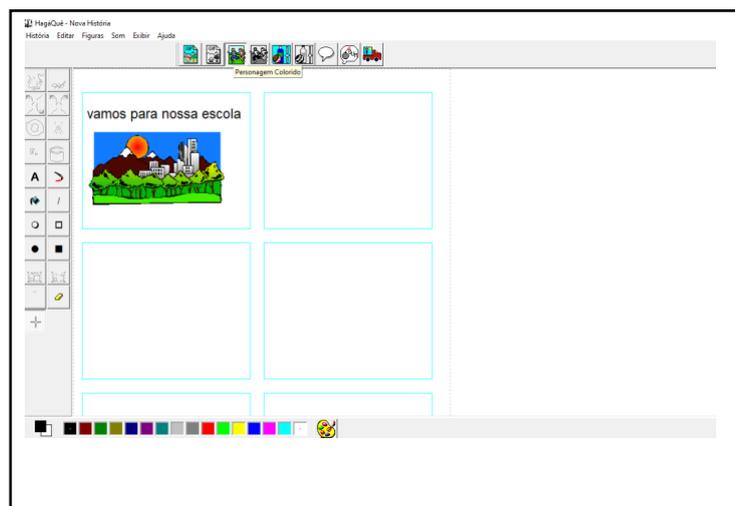


Fonte: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>

Em cada quadrinho que aparece, de acordo com a Figura 1, a criança vai criando a sua história, pedimos para criar uma história sobre o novo ano de 2024, organizamos em duplas.

No canto superior da tela, temos a caixa de ferramentas, de forma prática, escolhe-se e encaixa nos quadradinhos. Os quadrinhos representam cada cena da história que está sendo desenvolvida.

Figura 3 – Início produção do HQ



Fonte: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>

Já estão disponíveis imagens e personagens, ao clicar no botão personagens, pode-se ir passando para o lado e escolher o que melhor agradar. No caso da atividade, as crianças escolheram personagens parecidos com elas. É importante saber que se pode fazer o *download* de personagens e figuras da internet e posteriormente inserir na sua história.

A escrita é feita por meio de uma caixa de texto, que não faz a correção textual. Com os alunos do 2º ano do ensino fundamental, foi possível observar que alguns ainda estão na construção da escrita, e sendo assim, grafam as palavras em desacordo com as normas da língua portuguesa, mas com a orientação do professor é possível ir melhorando o vocabulário e a escrita também, por meio desse aplicativo, com a mediação do professor para corrigir as palavras escritas pelos alunos.

Figura 4 – Vamos para a nossa escola



Fonte: <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>

As escolhas do cenário, personagens, objetos e da escrita, foram feitos quadrinho por quadrinho. As crianças vão encaixando e escolhendo cores, mudando de acordo como queiram. É possível alterar cor de roupa, cabelo e posição dos balões.

Por fim, tem a opção de salvar, podendo imprimir e colocar na biblioteca da escola, fazendo um livro com todas as histórias em quadrinho criadas. Ou mesmo deixar na sala e convidar outras turmas para a leitura.

O professor pode criar banco de palavras e de frases, pode em outras aulas, apresentar expressões utilizadas em quadrinhos e também trabalhar diferentes onomatopeias com os alunos.

Vale ressaltar alguns pontos sobre a utilização e a escolha deste Objeto Digital de Aprendizagem - ODA, o *software* é semelhante a um programa chamado *Paint*, que já vem instalado nos computadores e notebooks, também é possível baixar em forma de aplicativo nos celulares.

Vale ressaltar que o *software* HagáQue, foi instalado no meu notebook, não consegui êxito ao tentar instalar no aparelho celular. Isso dificulta o uso em casa, pois muitos alunos possuem o celular de seus responsáveis como um apoio pedagógico e raros são os que possuem *notebooks* ou computadores.

Um ponto negativo do *software* HagáQue, é a dificuldade para se arrastar os ícones, algumas vezes ficou em um local não tão legal, pois as crianças não conseguiram alinhar tamanho da letra, com o balão, também, pode-se relatar o fato

de não terem conseguido colocar uma imagem sobre a outra, de forma que parecesse uma continuação do ambiente.

Para além de alguns pontos negativos, o aplicativo é totalmente válido, na construção de frases e na criatividade para o desenvolvimento de histórias e aprimoramento da escrita da língua portuguesa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A Escola Municipal de Fortaleza escolhida como o *lócus* desta pesquisa, está ativa há 21 anos, assiste atualmente a aproximadamente 650 alunos, do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano, nos turnos matutino e vespertino.

A escola está localizada na periferia da cidade de Fortaleza, em uma localização denominada pela Secretaria Municipal de Educação (SME) como regional 1. A escola tem sua fachada nas cores da gestão atual do Município de Fortaleza, verde e branco. O pátio é aberto, com algumas pinturas e trechos de músicas, que lemos nas paredes do pátio, para trabalhar a leitura com os alunos e reflexão sobre a cidadania através da musicalização.

A diretora permitiu a visita e a aplicação da atividade lúdica, utilizei meu próprio *notebook* para a realização da mesma, a qual aconteceu na sala do 2º ano do ensino fundamental 1, com os alunos de sete e oito anos de idade, a maioria leitores, alguns alunos ainda no processo de aquisição da leitura e da escrita. A turma tem 22 alunos matriculados, mas foram escolhidos seis alunos, três alunos com sete anos de idade e três alunos com oito anos de idade.

Iniciei com minha apresentação, posteriormente fiz um momento de deleite quando li uma história da turma da Mônica. Continuei com o ODA, apresentando-o no meu *notebook*, todos já conheciam esse instrumento, então começamos a criar algumas histórias em quadrinhos com os alunos.

Desta forma este trabalho é baseado inicialmente em uma revisão de literatura e tendo continuidade com aplicação em campo do experimento, o *software* Hagágue quando foi oportunizado a criação de histórias em quadrinhos pelas próprias crianças, de forma interativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este trabalho mediante a aplicação da prática em sala de aula, pude observar o processo ensino/aprendizagem mediado pelo ODA, é interativa, participativa e oportuniza o gosto pelo estudo. Permite sensação de prazer e dar oportunidade do próprio aluno criar e desenvolver o seu aprendizado.

O uso de tecnologias assertivas em sala de aula desempenha um papel fundamental na promoção da diversidade de ferramentas pedagógicas e desde modo aproxima os alunos de uma formação acadêmica mais prática e real, diante da utilização das tecnologias digitais contemporâneas voltadas à aprendizagem acadêmica.

Portanto, é fundamental que as instituições de ensino adotem práticas pedagógicas que envolvam ODA desde cedo, garantindo o pleno desenvolvimento de todas as crianças e preparando-as para uma sociedade mais inclusiva, levando-as a efetivação do letramento digital de tamanha importância para o século XIX, cognominado de século imagético e virtual.

Além disso, ao promover a acessibilidade ao ambiente virtual, a escola precisa ser preparada para isso, assim os municípios devem investir fortemente em equipamentos bons, e em internet de qualidade para poder melhorar o currículo escolar com as aulas que envolvam e estimulem o aprendizado por meio das ferramentas virtuais.

Essa formação integral contribui para a construção de cidadãos mais preparados para lidar com a diversidade de TIC's ao longo de suas vidas sociais e acadêmicas

. Portanto, a educação exerce um papel fundamental na construção de uma sociedade que sempre se atualiza, assim as práticas pedagógicas também devem estar em constante construção e sendo atualizada com a realidade vivenciada.

REFERÊNCIAS

GOMES, Luiz Fernando. Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Brasília, 2008, v.89. n.223. p.447-492, set/dez.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2003.

PANTOJA, Ana Maria Silva. **Proposta de ensino baseada nas metodologias ativas no curso superior de tecnologia**. (Mestrado em profissional em Educação). Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. Manaus, Amazonas, 2019. 94p. Disponível em:
<http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/bitstream/4321/311/1/Proposta%20de%20ensino%20baseada%20nas%20Metodologias%20Ativas%20no%20curso%20superior%20de%20Tecnologia.pdf>. Acesso em: 03 fev. 2022.

PERES, Marina Regina. Novos desafios da gestão escolar e de sala de aula em tempos de pandemia. **Revista Administração Educacional - CE - UFPE Recife-PE**, V.11 N. 1 p. 20-31, jan-jun/2020. Disponível em:
<https://periodicos.ufpe.br/revistas/ADED/article/download/246089/36575>. Acesso em: 04 jan. 2022.