

Histórias em quadrinhos digitais: atitudes de ética para uma transformação social

Lúcia Helena Rodrigues Sobreira¹

António Manuel Águas Borralho²

RESUMO

O objetivo do presente relato foi utilizar a escrita em contextos sociais e a necessidade de se criar estratégias que pudessem tornar o aluno um bom leitor de informações contidas em tabelas/gráficos sobre a utilização das redes sociais no processo educacional por meio da produção de histórias em quadrinhos. As questões orientadoras da experiência foram as seguintes: Por que o aluno não deixa de escrever textos dispersos para se dedicar a uma produção textual que seja publicada e compartilhada com os professores, amigos, familiares e comunidade escolar?; Por que não criar mudanças no formato da aula (o quadro, o giz, o livro impresso) de forma a incorporar as TIC para a leitura de tabelas e gráficos? A experiência desenvolveu-se na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio D. Pedro II, no Município de Belém do Estado do Pará/Brasil, enquadrada numa metodologia de que as TIC devem ser utilizadas como ferramenta educacional de complementação em projetos interdisciplinares que abordem temas contextualizados e significativos. Os resultados encontrados permitem afirmar que a criatividade e o interesse nas histórias em quadrinhos foram além das orientações. Também foi possível afirmar que os participantes reconhecem a rede social *Facebook* como um recurso considerável para a educação e um meio muito importante para se progredir na prática pedagógica.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade; *software* HagáQuê; redes sociais na escola.

INTRODUÇÃO

Este relato é produto da experiência de um trabalho interdisciplinar que visa incentivar os alunos no processo da utilização da escrita em contextos sociais e a necessidade de se criar estratégias para torná-los bons leitores de informações contidas em tabelas e gráficos, proposta à turma M1TJ01, composta por 13 jovens e adultos na faixa etária entre 19 e 39 anos, da 1ª Etapa/EJA do Ensino Médio do turno da tarde da EE D. Pedro II (Belém-Pará-Brasil), mais especificamente no último bimestre de 2013,

¹ Mestre em Ciências da Educação/Avaliação Educacional-Universidade de Évora - Professora-Coordenadora da Sala de Informática da EEEFM D. Pedro II, Belém-PA -Brasil

² PhD em Ciências da Educação-Universidade de Évora- Prof. Dr. do Centro de Investigação em Educação e Psicologia, Universidade de Évora -Portugal

e que também envolveu uma professora de Português, de Filosofia, de Sociologia, um professor de Matemática/Física e a professora/coordenadora da sala de informática.

A escrita é a maior expressão da racionalidade e da sensibilidade humana de acordo com Sargentim (2013). O relator também explicou que “o ato de escrever permite que as pessoas tenham um maior autoconhecimento. Alunos que escrevem têm *melhor desempenho em todas as disciplinas*, pois conseguem trazer os sentimentos e as informações de forma mais harmônica e organizada” (SARGENTIM, 2013, p. 5).

Corrêa (2012) enfatiza o uso das redes sociais na escola como instrumento para a formação da cidadania na sociedade digital, pois afirma que está na hora da escola entender que a rede social é uma poderosa ferramenta comunicativa, que está à disposição de todos, para ser usada como instrumento de posicionamento dos sujeitos no mundo e entender que é função da escola assumir tarefas nessa direção.

Perante esta realidade, a integração dos diferentes conhecimentos pode criar as condições necessárias para uma aprendizagem motivadora, na medida em que ofereça maior liberdade aos professores e alunos para a seleção de conteúdos mais diretamente relacionados aos assuntos ou problemas que dizem respeito à vida da comunidade (MEC, 2000).

Quanto ao processo de elaboração da experiência, o objetivo geral foi estimular a produção textual, por meio de histórias em quadrinhos (HQ) e o raciocínio lógico-matemático com tabelas e gráficos, levando em consideração o uso de uma rede social e a atuação dos alunos para a aquisição de competências morais, éticas e sociais.

Este objetivo geral foi desdobrado em objetivos específicos, tais como:

1. Ilustrar trechos de cidadania e patriotismo, por meio de histórias em quadrinhos (HQ), utilizando o *software* HagáQuê, instalado nas máquinas da Sala de Informática Educativa da EE D. Pedro II.
2. Analisar, com a ajuda do professor de Matemática/Física, dados coletados sobre o uso das redes sociais em forma de tabelas e gráficos.
3. Utilizar o *Facebook* para o compartilhamento das atividades desenvolvidas no projeto, seguindo as diretrizes da escola frente ao uso das mídias sociais.

EMBASAMENTO TEÓRICO

Interdisciplinaridade

O livro MEC (2000) instrui que:

A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção. Nesse sentido, ela deve partir da necessidade sentida pelas escolas, professores e alunos de explicar, compreender, intervir, mudar, prever, algo que desafia uma disciplina isolada e atrai a atenção de mais de um olhar, talvez vários (p.76)

A interdisciplinaridade visa utilizar os conhecimentos de várias disciplinas para resolver problemas ou compreender determinados fatos sob diferentes pontos de vista. De acordo com os documentos, “trata-se de recorrer a um saber diretamente útil e utilizável para responder às questões e aos problemas sociais contemporâneos” (MEC, 2000, p.21). Ressalta-se, ainda, que não há pretensão de criar novas disciplinas ou saberes. Com isso, são reforçadas as disciplinas tradicionais, uma vez que as disciplinas constituem documentos exclusivos para cada área de conhecimento. Por isso, foram sugeridos os conteúdos curriculares abaixo, de acordo as áreas de conhecimentos:

- Linguagem, Códigos e suas Tecnologias: Língua Portuguesa (Produção de Texto Narrativo e Normas Gramaticais).
- Ciências Humanas e suas Tecnologias: Filosofia (Ética e Moral; Cidadania: a Filosofia e os Problemas Humanos; Homem e Cidadania) e Sociologia (Estudos de Problemas Sociais Contemporâneos).
- Ciências Naturais e suas Tecnologias: Física (Gráficos de Cinemática em analogia aos gráficos do uso das redes sociais).
- Matemática e suas Tecnologias: Matemática (Noções de Estatística).

Além dos conteúdos curriculares em questão, foi incluída a Informática Educativa que permitiu a familiarização dos alunos às ferramentas do HagáQuê Editor de Histórias em Quadrinhos, o acesso à *internet* para leitura/pesquisa e à rede social *Facebook*, definido por meio das políticas de uso das mídias sociais na escola.

O software HagáQuê: Editor de Histórias em Quadrinhos (HQ)

Sargentim (2013) afirma que o grande problema na correção de uma redação é a subjetividade decorrente, muitas vezes, da ausência de critérios explícitos e do domínio da língua escrita. No começo do ano de 2013, o INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais) colocou à disposição dos participantes do ENEM 2012 as listas

da prova de redação. O resultado foi que 48,4% dos participantes tiveram textos abaixo da média, os alunos colocaram de tudo nas redações e fugiram do tema com receitas gastronômicas (receita de miojo) até hino de clube de futebol (hino do Palmeiras).

A recomendação de usar histórias em quadrinhos (HQ) nas escolas consta do volume dos PCN dedicado ao ensino da Língua Portuguesa. As HQ podem ser utilizadas em contexto escolar como recurso nas diversas fases do processo de ensino e de aprendizagem. Elas podem ser adaptadas para formulação de atividades e projetos abarcando diversos conteúdos curriculares e podem também fomentar o trabalho interdisciplinar. Mas, para usá-las corretamente, é necessário criar a estratégia adequada, combinando as especificidades do conteúdo, o tema da história e as características dos estudantes (a faixa etária, o nível de conhecimento e a capacidade de compreensão).

Segundo Carvalho (2009), entre as razões para se utilizar os quadrinhos como recurso pedagógico estão a atração dos estudantes por esse tipo de leitura, a conjunção de palavras e imagens, que representa uma forma mais eficiente de ensino, o alto nível de informação deles, o enriquecimento da comunicação pelas HQ, o auxílio no desenvolvimento do hábito de leitura e a ampliação do vocabulário.

Nos dias atuais, podemos utilizar as HQ tanto impressas quanto digital, o que é mais uma possibilidade de uso desse recurso. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais existe uma indicação de que os alunos sejam capazes de saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos, o que engloba a utilização desse ambiente digital (MEC, 1998).

O *software* educativo HagáQuê é um editor de HQ, podendo ser utilizado nas diversas disciplinas do currículo escolar, em todos os níveis do sistema de ensino mesmo se, preferencialmente, seus autores o conceberam para auxiliar no processo de alfabetização e de domínio da linguagem escrita. Na preocupação em facilitar o uso do programa, este está dotado de recursos que não limita a imaginação de quem o utiliza.

Uma boa fonte de sugestões para a elaboração de atividades e projetos utilizando o *software* HagáQuê são os temas transversais que, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais, envolvem assuntos relacionados à Pluralidade Cultural, à Ética, à Saúde, ao Meio Ambiente, ao Trabalho e Consumo e à Sexualidade.

Em *Ética para um Jovem*, Fernando Savater define a ética como “procurar um certo saber viver [ou arte de viver] que nos permita acertar” (SAVATER, 1991, p. 24). Neste trabalho, o termo “ética” assume o significado de reflexão, questionamento e negociação de posturas, ideias e valores, com vistas à realização de escolhas conscientes que nos permitam viver e conviver em uma atitude de respeito por nós mesmos e pelo que nos rodeia.

Mídias sociais na escola

Uma reportagem da Revista Nova Escola lista cinco formas do professor usar as redes sociais como aliada da aprendizagem e dois cuidados a serem tomados. Conforme Antonio (2010) o celular é uma central de multimídia computadorizada e sugere cinco possibilidades para o uso pedagógico dos celulares modernos, bem como, cinco cuidados antes do uso do celular na escola, apesar de existir uma lei tramitando com validade em todo Brasil sobre a proibição do celular na escola. Esse cenário de uma sociedade permeada pelas mídias sociais com possibilidades e cuidados é mostrado no quadro 1.

MÍDIAS SOCIAIS	USO PEDAGÓGICO	CUIDADOS
REDES SOCIAIS (Revista Nova Escola)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faça a mediação de grupos de estudo; 2. Disponibilize conteúdos extras para os alunos; 3. Promova discussões e compartilhe bons exemplos; 4. Elabore um calendário de eventos; 5. Organize um chat para tirar dúvidas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estabeleça previamente as regras do jogo; 2. Não exclua os alunos que estão fora das redes sociais.
CELULARES MODERNOS (Antonio, 2010)	<p>Em sala de aula e fora dela, o celular:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. É uma calculadora; 2. É uma agenda que tem até mecanismo de alerta; 3. É um serviço de leitura e de publicação de notícias; 4. É uma câmera fotográfica, uma filmadora e um rádio-gravador digitais; 5. É uma ferramenta de registro, edição e publicação. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Propor atividades que envolvam o uso de celulares para grupos de alunos em que pelo menos um aluno do grupo disponha do celular com o recurso que será utilizado; 2. Permitir que os alunos aprendam a usar o recurso antes de propô-lo como parte de uma atividade; 3. Discutir as questões éticas e morais envolvidas no uso de imagens e registros, bem como o uso indevido dos celulares e de outros equipamentos de mídia; 4. Estabelecer claramente no planejamento da sua atividade, e descrever em detalhes no seu planejamento de aula, os objetivos do uso do celular nas atividades propostas; 5. Estabelecer claramente as regras de uso dos celulares na escola de maneira geral e, em particular, durante as

		aulas em que não estarão usando o celular “como parte da aula”.
--	--	---

Quadro 1 – Redes sociais (Revista Nova Escola) e celulares modernos (Antonio, 2010): uso pedagógico e cuidados

Estatísticas de uso do *Facebook* no Brasil (www.updateordie.com) revelam que, somente no período de um mês, 460 milhões de fotos são publicadas no *site*, 716 milhões de mensagens inbox são trocadas, 1,6 bilhão de *links* são distribuídos pelo país e 51% dos visitantes retornam ao *site* diariamente. E, mais ainda, cerca de 50% dos usuários ativos do *Facebook* têm entre 11 e 24 anos, logo é fácil verificar que são os jovens os responsáveis por uma parcela importante de toda essa interatividade.

O guia *Facebook* para Educadores afirma que os professores estão interessados em aprender a integrar o uso das mídias sociais (redes sociais e celulares) em seus planos de ensino para se familiarizar com os estilos de aprendizagem digital dos seus alunos e, com isso, facilitar a colaboração entre os alunos para fornecer aos estudantes a oportunidade de apresentar suas ideias, conduzir discussões *online* e colaborar de forma efetiva na disciplina estudada.

Em relação às redes sociais, Corrêa (2012) sugere que os alunos ultrapassem o âmbito do entretenimento, da exposição exagerada e de certa tendência ao exibicionismo, pois temos de criar situações de aprendizagem para que eles vejam que, mais do que fotos, músicas, recados, piadas, itinerários dos lugares, eles podem compartilhar ideais e mostrar que estes podem fazer a diferença no mundo.

Este projeto é uma estratégia do caminho para a abertura de um diálogo que nos conduza a acompanhar, de maneira diferenciada, as experiências dos alunos no grupo fechado *Histórias em Quadrinhos nas Redes Sociais* de alunos e professores da turma M1TJ01, no *Facebook* da EE D. Pedro II e que, por meio dessa ferramenta, os alunos percebam que podem fazer algo importante pela humanidade e que podem ter vez e voz no mundo.

METODOLOGIA DO TRABALHO

Trata-se de uma experiência pedagógica alicerçada na ideia de que as TIC devem ser utilizadas como ferramenta educacional de complementação em projetos interdisciplinares que abordem temas contextualizados e significativos, pois as TIC podem constituir “um ambiente de aprendizagem que propicia o desenvolvimento da

Revista Tecnologias na Educação – Ano 6 - número 11 – Dezembro 2014 -<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>

autonomia do aluno, não direcionando a sua ação, mas auxiliando-o na construção de conhecimentos por meio de explorações, experimentações e descobertas.” (ALMEIDA, 2001, p.23)

Através da utilização da escrita em contextos sociais e da necessidade de se criar estratégias que pudessem tornar o aluno um bom leitor de informações sobre a utilização das redes sociais contidas em tabelas/gráficos, como focos principais do projeto, incentivamos a utilização do *software* HagáQuê Editor de Histórias em Quadrinhos e a utilização do grupo fechado *Histórias em Quadrinhos nas Redes Sociais* de alunos e professores da turma M1TJ01, no *Facebook* da EE D. Pedro II, com a finalidade de encontrar e compartilhar entre os mesmos, as atividades do projeto em desenvolvimento (arquivos, vídeos, imagens e perguntas).

O projeto foi desenvolvido no último bimestre de 2013, com uma abordagem interdisciplinar envolvendo os professores de Português, Filosofia, Sociologia, Matemática/Física e da sala de informática da EE D. Pedro II (Belém-Pará-Brasil). Foi proposto aos alunos da 1ª Etapa/EJA do Ensino Médio, do turno da tarde, um trabalho com o objetivo de estimular a produção textual, por meio de histórias em quadrinhos e o raciocínio lógico-matemático com tabelas e gráficos, levando em consideração um questionário sobre uso das redes sociais (Anexo 1) e a atuação dos alunos para a aquisição de competências morais, éticas e sociais.

Os alunos deveriam escolher uma das onze soluções para os problemas atuais do Brasil com a falta de cidadania e patriotismo, no *Power Point*, Vamos todos viver com Ética (<http://www.pintoresonline.com.br>). A partir desta escolha, a HQ final resultou de cinco etapas de produção, adaptadas de Sargentim (2013), que foram:

Etapa 1: Preparação – consistiu em pensar e organizar o que se ia escrever. Foi um planejamento feito individualmente ou em grupo, com no máximo dois participantes, para a obtenção de aspectos utilizados na escrita da HQ: o tema (do que se ia falar), o título (resumo do assunto a ser tratado com uma ou poucas palavras) e o público alvo (para quem se ia escrever a história).

Etapa 2: Escrita ou desenho – o aluno fez o roteiro escrito ou o *storyboard* que, no geral, são desenhos rápidos e com poucos detalhes, sendo o mais objetivo possível (<http://modelosdestoryboards.blogspot.com.br/p/o-que-e-um-storyboard.html>).

O roteiro escrito é a transformação da ideia em texto e foi dividido em cinco partes: 1ª parte: Apresentação – Pensa e mostra quem são os personagens (na idade, na roupa, nos cabelos, na estrutura física magro/gordo, baixo/alto, a cor da pele, no comportamento triste, alegre, brabo, no nome, etc.), o cenário, os tipos de balões/interjeições/onomatopeias (som)/formatos dos quadrinhos e o tamanho da letra na história; 2ª parte: Conflito – É o desafio da história; 3ª parte: Desenvolvimento – É quando os personagens tentam resolver o desafio; 4ª parte: Clímax – Quando o desafio é resolvido; 5ª parte: Desfecho – Quando os personagens comemoram o final feliz.

Etapa 3: Revisão – foi feita pela profª da sala de informática com o aluno da HQ. O aluno percebeu na revisão elementos como coerência, coesão e ortografia. Essa parte foi uma das mais difíceis, pois exigiu do aluno ser um leitor crítico da própria HQ, comprometido com a realidade e um processo de escrita integrado.

Etapa 4: Avaliação – Avaliação da HQ com base na revisão feita na etapa anterior. Essa etapa norteou a avaliação que a profª de Filosofia fez da HQ do aluno, com base na Ficha de Critérios elaborada pela profª da sala de informática.

Etapa 5: Edição final – Essa foi a etapa em que a HQ foi finalizada, com as correções das normas gramaticais pela profª de Português para compor quem sabe, um livro, jornal, *banner*, vídeo ou outro suporte.

Em paralelo, após o questionário respondido pelos 13 Alunos e 13 Professores da turma MITJ01, foi construída pela profª da sala de informática, uma tabela com as informações das quatro questões e a representação dos dados coletados em forma de gráficos.

RESULTADOS OBTIDOS

Os resultados quantitativos e qualitativos do questionário aplicado pretenderam dar subsídios aos objetivos específicos 2 e 3 deste trabalho e, nesta perspectiva emergiram alguns aspectos que importa destacar. Em relação ao uso das redes sociais, 81% dos alunos e professores da turma alegaram serem usuários. A rede social *Facebook* foi apontada como a mais utilizada (30%) e escolhida para promover a interação entre os alunos e professores da turma, devido pesquisas apontarem que a maioria dos jovens se sente à vontade para se comunicar nesta rede social (CORRÊA,

2012). As ferramentas “Bate-papo” e “Notícias” cada uma apresentou 22% como finalidade de acesso às redes sociais, em seguida, observou-se o “Entretenimento” (18%) e depois a “Educação” com 17%. Verificou-se no testemunho de cada aluno e professor que 77% alegaram que participariam de um grupo fechado de alunos e professores da turma M1TJ01, no *Facebook* da EE D. Pedro II, com a finalidade de encontrar e compartilhar as atividades do projeto em desenvolvimento.

O fato de ser uma atividade pouco usual na escola, de envolver a utilização do *Facebook* para o compartilhamento das atividades desenvolvidas no projeto, seguindo as diretrizes da escola frente ao uso das mídias sociais, foi considerado pelos professores e alunos como um recurso a mais na prática pedagógica.

A condição de sujeito ativo, participativo e motivado ficou evidenciado durante o processo de execução das HQ, já que as mesmas superaram as expectativas dos professores, pela criatividade e interesse demonstrado pelos alunos (obj. específico 1).

Entendemos que por ser significativo o que foi solicitado, no sentido de provocar interesse na realização do projeto, os alunos puderam relacionar os conteúdos específicos de cada disciplina, conforme o conteúdo programático da 1ª Etapa/Ensino Médio (2010), que possibilitou o aprendizado em Língua Portuguesa (produção de texto narrativo e normas gramaticais), Filosofia (ética, moral e cidadania), Sociologia (estudos de problemas sociais contemporâneos), Matemática (noções de estatística), Física (gráficos de cinemática em analogia aos gráficos do uso das redes sociais) e Informática Educativa (inclusão digital).

CONCLUSÕES E PROPOSTAS

As atitudes dos alunos e os valores vivenciados no projeto foram: a criatividade; o trabalho em equipe com cooperação e solidariedade; o saber ler/escrever/comunicar-se; a capacidade de buscar conhecimento com autonomia intelectual para aprender a utilizar o computador e o programa HQ; o pensamento crítico que causou a reflexão crítica sobre os trabalhos dos colegas, a auto-reflexão da HQ produzida e a visão crítica das vantagens e desvantagens da rede social utilizada.

O projeto permitiu alunos e professores-parceiros juntos, aprenderem a usar o programa HQ e superar dificuldades por meio de explorações, experimentações e

descobertas (ALMEIDA, 2001). Dessa forma, o trabalho poderá ser estendido às outras disciplinas que não foram incluídas, neste contexto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth. **Educação, projetos, tecnologia e conhecimento**. São Paulo: PROEM, 2001.

ANTONIO, José Carlos. Uso pedagógico do telefone móvel (Celular). **Professor Digital**, SBO, jan. 2010. Disponível em: <<http://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular/>> Acesso em: 11/11/2013.

CARVALHO, Juliana. **Trabalhando com quadrinhos em sala de aula**. CECIERJ – Educação Pública, 2009. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html>> Acesso em 12/01/2014.

CORRÊA, Eloiza. Redes sociais e cidadania na escola. **Revista Pátio**, Porto Alegre, v. IV, n. 14, 2012. Disponível em: <<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/7478/redes-sociais-e-cidadania-na-escola.aspx>> Acesso em: 19/11/13.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio (Parte I - Bases Legais)**. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>> Acesso em: 20/12/13.

SARGENTIM, Hermínio. Da Simples Redação para a Produção de Textos. **A Revista do Professor**, Belo Horizonte, n. 10, 5-9, Abr/Jun, 2013.

SAVATER, Fernando. **Ética para um jovem**. Lisboa: Presença, 1991.

ANEXO 1 – Questionário Utilização das Redes Sociais para Alunos e Professores da Turma M1TJ01

1) Você é usuário de Redes Sociais?

() sim () não

2) Que Redes Sociais você utiliza com maior frequência?

Facebook *Whatsapp* *E-mail* *Twitter* *Youtube* *Blog*
 Linkedln Outras. Quais? _____

3) Qual a sua finalidade de acesso às Redes Sociais?

Bate-papo Notícias Entretenimento Cultura Educação
 Compra Venda Outras. Quais? _____

4) Você participaria de um grupo fechado de alunos e professores da turma M1TJ01 no *Facebook* da EE D. Pedro II com a finalidade de encontrar e compartilhar as atividades do projeto em desenvolvimento “**Histórias em quadrinhos digitais: atitudes para uma transformação social**”: debates sobre o tema escolhido, enquetes, imagens, vídeos, textos e *slides*?

sim. Por quê? _____ não. Por quê? _____

Recebido em outubro 2014

Aprovado em novembro 2014