

# Ferramenta digital para a produção de histórias em quadrinhos: análises de situações de aprendizagem numa turma de primeiro ano do ensino fundamental

Marinalva da Silva Ferreira  
Márcia Jussara Hepp Rehfeldt  
Jacqueline Silva da Silva

25

**Resumo:** Entendendo que na contemporaneidade há um avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDICs em todos os espaços e segmentos sociais, esta pesquisa buscou acompanhar e analisar o desenvolvimento de Situações de Aprendizagem, mediadas por Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, desenvolvidas por um professor do Ciclo de Alfabetização percebendo quais as implicações do uso destas tecnologias em sala de aula. Para o alcance do referido objetivo, a pesquisa foi realizada de acordo com a abordagem qualitativa, com aproximações dos pressupostos da pesquisa-ação, propostos por Barbier (2007) e Thiollent (2011), buscando, assim, sempre a interação com a escola pesquisada e com os sujeitos participantes da pesquisa. A produção de Histórias em Quadrinhos – HQ, mediadas por uma ferramenta digital foi uma das possibilidades para a inserção das TDICs em Situações de Aprendizagem no Ciclo de Alfabetização e se mostrou como uma rica possibilidade para o desenvolvimento de texto autoral, oportunizando às crianças o desenvolvimento da autonomia e aproximando-as das TDICs.

**Palavras-chave:** Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDICs. Histórias em Quadrinhos – HQ. Situações de Aprendizagem.

## Digital tool for making comics: analyses of learning situations in a first-grade classroom in Primary School

**Abstract:** Currently there has been an advancement in Information and Communication Digital Technologies (ICDTs) in all social venues and segments. This research attempted to monitor and analyze Learning Situations, with the use of ICDTs, developed by a teacher in the Literacy Cycle and perceive the implications of using these technologies in the classroom. In order to carry out the study, the qualitative approach was used, approaching the assumptions of the research-action, proposed by Barbier (2007) and Thiollent (2011), in an attempt to connect the school researched with the subjects of the research. Making comics, with the use of a digital tool was one of the possibilities to include ICDTs in a Learning Situation in the Literacy Cycle; it proved to be a rich opportunity for children to develop their authorial skills, their autonomy and to be close to ICDTs.

**Keywords:** Information and Communication Digital Technologies – ICDTs. Comics. Learning Situations.

## Introdução

*Faço questão enorme de ser um homem de meu tempo e não um homem exilado dele.*  
Paulo Freire



Um dos desafios posto à profissão docente hoje é o de buscar ser um homem ou uma mulher do seu tempo e não um ser exilado da contemporaneidade no que tange ao avanço das Tecnologias Digitais. Estudos de Valente (1999) já apontavam algumas possibilidades de utilizar as Tecnologias Digitais nas práticas pedagógicas. Segundo o autor, são possíveis dois tipos de uso: o primeiro é utilizar o computador para passar informação ao aluno e, se este for o caminho escolhido, haverá apenas uma mera informatização dos processos tradicionais de ensino centrados no professor que é, nesse caso, o centro do processo. O segundo envolve o uso do citado recurso para auxiliar no processo de construção do conhecimento, e, neste sentido, pode ser um instrumento que contribui para a formação de cidadãos criativos, capazes de criticar, refletir, aprender, trabalhar em equipe e conhecer suas potencialidades.

As experiências aqui relatadas permitem a reflexão sobre os limites e as possibilidades para o desenvolvimento de Situações de Aprendizagem, mediadas por uma ferramenta digital de construção de Histórias em Quadrinhos. Esta foi uma categoria que emergiu durante a pesquisa-ação realizada junto a uma professora de uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Imperatriz/MA.

A referida professora foi escolhida em razão de demonstrar interesse em trabalhar com a mediação das tecnologias digitais e da mesma ter demonstrado desejo em participar da pesquisa - que integra a dissertação de mestrado da primeira autora do artigo - tão logo ficou sabendo desta possibilidade. Além do mais recebemos informações de que a mesma tinha uma postura pedagógica aberta à inovações e desafios. Para a manutenção do sigilo de sua identidade a professora escolheu o pseudônimo de Débora, nome bíblico que significa "mulher trabalhadora e esforçada" e segundo ela, é assim que sente enquanto professora. Do mesmo modo, as 20 crianças da turma que participaram da pesquisa escolheram seus pseudônimos, com os quais aqui serão identificados.

Assim, o objetivo desta pesquisa foi analisar o desenvolvimento de Situações de Aprendizagem, mediadas por Tecnologias Digitais da Informação



e Comunicação, desenvolvidas por um professor do Ciclo de Alfabetização percebendo quais as implicações do uso destas tecnologias em sala de aula. Para tanto, nos aproximamos dos pressupostos da pesquisa-ação defendidas por Barbier (2007) que sugere uma justa apreciação da complexidade do real e a apreensão desta complexidade considerando que esta aproximação permite aceitar a incerteza, o imprevisível, o não saber e a contradição. Thiollent (2011), ainda, defende que a pesquisa-ação não deve se limitar aos aspectos práticos da simples ação pela ação, mas necessita da mediação teórico-conceitual durante toda a pesquisa.

### **Histórias em quadrinhos – hq como ferramenta digital para produção textual**

É evidente a importância de se trabalhar com diferentes gêneros e suportes textuais para que as práticas de letramento adquiram características de dimensão social e contribuam para a aprendizagem da língua escrita. Em vista disso, é necessário que a escola oportunize às crianças interações com essa pluralidade de textos e, assim, possam produzi-los com base em contextos diversificados da comunicação (ALBUQUERQUE, 2007).

Com essa compreensão, a professora Débora inseria nas Situações de Aprendizagem diferentes gêneros textuais, e a História em Quadrinhos – HQ era um que ela havia planejado utilizar. Desse modo, sugerimos trabalhar com HQs no formato digital e lhe apresentamos o *Site Pixton*<sup>1</sup>, uma ferramenta digital que permite criar quadrinhos *on-line*, ou seja, de autoria. Para Demo (2009), as ferramentas da *Web*, sendo reconstruídas e interpretadas de forma adequada, podem ser um alento para a pedagogia por redescobrir o desafio da autoria.

Ressaltamos que ao falarmos de Situações de Aprendizagem, neste artigo, estamos nos referindo a ações desenvolvidas por alunos e professores que emergem do cotidiano e que dão sentido para o que se ensina e o que se aprende, superando, assim, o conceito de atividade ou tarefas que muitas vezes se dão sem objetivos ou com objetivos em si mesmo, sem considerar o

---

<sup>1</sup> Fonte: <<https://www.pixton.com/br/>>.



contexto e os sujeitos envolvidos, levando em consideração apenas a visão do professor sobre as mesmas. Já nas Situações de Aprendizagem, os alunos, mesmo sendo crianças, precisam ser compreendidos como sujeitos sociais, para tanto se fazem necessárias “reflexões constantes e a busca por práticas que as considerem efetivamente como tais no cotidiano escolar” (SILVA, 2011, p. 75).

A primeira Situação de Aprendizagem que envolveu trabalhos com HQs aconteceu logo após realização da Feira de Ciências<sup>2</sup> na escola quando as crianças escreveram sobre as suas percepções a respeito do evento. Para estudar o gênero textual História em Quadrinhos, a professora lhes mostrou, na sala de aula, uma fotografia de Maurício de Sousa (escritor de revistas em quadrinhos) e perguntou se alguém o conhecia. Algumas responderam que já o haviam visto na televisão, sugerindo que ele era artista ou escritor. Débora solicitou que uma criança lesse um texto com uma pequena biografia do autor e, em seguida, distribuiu algumas revistas em quadrinhos para serem lidas e explorados elementos, como autor, título, cenários, com o intuito de que a turma se familiarizasse com esse tipo de texto. Diversas histórias das que foram distribuídas eram de autoria de Maurício de Sousa.

Em seguida, por sugestão, fez-se a leitura da história em quadrinhos “A menininha que não acreditava em dinossauros”, também de Mauricio de Sousa, que constava no livro didático de Língua Portuguesa utilizado pela turma do 1º ano. A leitura ocorreu de forma compartilhada, da qual as crianças participaram com entusiasmo. Além disso, foram explorados o cenário, as expressões faciais, as onomatopeias e outros elementos presentes no texto, os créditos (autor, editora e data) e, por fim, houve a contagem dos quadrinhos que compunham a história.

Posteriormente, as crianças comentaram a história e realizaram as atividades propostas no livro. Depois, a professora lhes entregou um quadrinho em que constavam apenas os cenários e as personagens, cabendo a elas escreverem o texto. Dessa forma, tiveram a oportunidade de ler, interpretar, produzir, conhecer melhor esse gênero textual e, conseqüentemente, enfrentar

---

<sup>2</sup> A Feira de Ciências faz parte das ações que a escola, campo da pesquisa, desenvolve anualmente como forma de incentivar a iniciação à pesquisa.



o desafio de construir uma HQ no *site*. No que concerne à estrutura do texto e aos elementos que o compunha, a turma não apresentou dificuldades.

Em razão de o tema da História em Quadrinhos que produziram estar relacionado à Feira de Ciências, em uma roda de conversa, as crianças comentaram esse evento, que havia ocorrido na semana anterior. Em suas enunciações, mencionaram as experiências que mais lhes chamaram a atenção e apreciaram. A transcrição dos diálogos revela o entusiasmo e a participação da turma,

- Gostei mais da experiência do ovo, é muito legal, e eu vou fazer lá em casa (José).
- Eu também gostei mais da experiência do ovo, declararam diversas crianças ao mesmo tempo e justificando a preferência.
- Eu gostei mais foi de aprender fazer a cola de leite, o nosso trabalho era o melhor (Sofia).
- Eu também gostei foi da nossa cola, vou fazer em casa para colar minhas figurinhas e minhas coisas em casa (Isabela).

No dia seguinte, antes de serem conduzidas ao laboratório de informática, as crianças foram cadastradas em um *site*, criando-se um *login* e uma senha para cada uma. Débora e a primeira autora deste artigo organizaram a sala de aula virtual e elaboraram um projeto no qual a turma desenvolveria a escrita de uma História em Quadrinho, cujo assunto foi “Nossa Feira de Ciências”. Salientamos que o cadastro, a organização da turma no ambiente virtual e a criação do projeto ocorreram sem a participação das crianças.

Ao chegarmos ao laboratório de informática, ligamos os computadores e o *datashow*, deixando aqueles (inicialmente cinco) na tela da página inicial do *site* ‘pixton.com.br’ para que as crianças fizessem o acesso à sala de aula virtual e encontrassem o projeto a ser desenvolvido. À medida que elas chegavam, a professora formava as equipes considerando as suas afinidades, o nível de leitura e a escrita. O propósito era evitar que uma fosse formada só por crianças do nível alfabético, e outra, por crianças em níveis anteriores. Mas antes que se iniciassem as atividades, uma das máquinas apresentou problemas e não foi possível utilizá-la, motivo pelo qual seus componentes



foram redistribuídos aos demais grupos. Na Figura 1, observa-se o momento da escrita de Histórias em Quadrinhos.

Figura 1 – Crianças produzindo HQ no laboratório de informática



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Para o início da escrita das HQs, relembramos, “numa tempestade de ideias”, as discussões e trabalhos realizados no dia anterior, no qual se estudaram textos de histórias em quadrinhos. Nesse seguimento, realizamos a leitura de alguns deles e conhecemos um escritor desse gênero. Assim, convidamos todas as crianças a também se tornarem escritoras de quadrinhos, o que as deixou bastante entusiasmadas.

Como o tema do projeto para os quadrinhos que seriam escritos era “Nossa Feira de Ciências”, solicitamos que as crianças, ao entrarem no ambiente virtual, primeiramente, observassem um pouco sua estrutura, seus elementos e depois escolhessem um cenário de escola – cada equipe optou por um diferente e dois personagens. Para demonstrar à turma como inserir os cenários, personagens, modificar expressões faciais, cor da pele, posição, entre outros elementos, utilizamos o *datashow*.

No momento de escreverem nos balões, algumas crianças demonstraram dificuldade para identificar letras e símbolos no teclado; outras perguntavam com quais deveriam formar as palavras que desejavam escrever. A solidariedade também se fez presente, pois todos procuravam se ajudar.

Dessa forma, todas as crianças participaram da criação da história em quadrinhos, revezando-se na escrita de cada cenário. A impossibilidade de

realizarmos um trabalho individual motivada pela falta de computadores, que, a princípio, representaria apenas uma limitação, acabou se tornando uma oportunidade para fluir o trabalho coletivo e cooperativo. De fato, as crianças se auxiliavam, ensinando umas às outras os comandos já aprendidos, bem como a ler e digitar textos. Havia também as que desejavam produzir individualmente a sua HQ, mas, com a intervenção de Débora, concordaram trabalhar em equipe. A esse respeito, a professora declarou que

Hoje, nós fomos para sala de informática e fizemos uma produção que foi muito legal, [...] foi a história em quadrinhos. [...] foi um trabalho em grupo e que houve muita troca de experiência à medida que uma criança ia ajudando a outra. Em alguns casos, teve também criança querendo fazer sozinha sem dar a oportunidade para os colegas, então tivemos que intervir. Essa convivência em grupo também ajuda a criança a aprender, conviver, desenvolvendo as habilidades sociais. Quanto a isso, o trabalho em grupo foi enriquecedor.

A declaração da professora Débora ressalta a importância do trabalho em equipe, da colaboração e da cooperação entre as crianças enquanto enfrentavam o desafio de produzirem uma história em quadrinhos com o auxílio das TDICs. Essa ideia vai ao encontro da afirmação de Almeida (2007) apud Almeida e Valente (2011, p. 74), que, ao se referir ao uso das TDICs, aponta, entre outras conquistas, a “[...] a solidariedade e o compartilhamento de processos e produções com os colegas; a construção da cidadania e a inclusão na sociedade digital”.

Durante a escrita da HQ, observou-se mais uma vez que muitas crianças não estavam familiarizadas com o computador e seus recursos. Os diálogos que seguem comprovam a afirmação.

- Tia, eu não estou encontrando a Letra E (João).

Nesse momento, o colega Luciano o auxiliou na identificação.

- Por que a gente aperta na letra e sai outra diferente? (João).

- Diferente como? (Pesquisadora).

- Diferente, respondeu o menino, apontando a letra do teclado e a da tela. Assim, percebemos que ele se referia ao fato de ter aparecido uma letra minúscula na tela enquanto que no teclado são maiúsculas.



- É assim menino, disse o Chaves, mostrando para ele como fazer as letras maiúsculas e minúsculas.

Em outro grupo, assistimos ao seguinte diálogo:

- Tia, onde aperta para desligar? (Maria Luíza).

- Tu não sabes menina? Não tem computador na tua casa? (Madruga).

- Não, eu não sei! E daí? Eu vou aprender (Maria Luíza).

Era perceptível o interesse das crianças pela construção dos quadrinhos embora algumas ainda demonstrassem dificuldades na escrita, motivo pelo qual tentavam se eximir da produção textual e modificar apenas os personagens e o cenário. No que concerne a essas Situações de Aprendizagem ora mencionadas, de acordo com professora Débora,

[...] as habilidades cognitivas, elas foram exploradas também à medida que as crianças faziam personagens, uma falava, outra respondia. Colocar isso, registrar isso por meio da escrita, não é uma tarefa fácil para a criança que está no primeiro ano. Então, foi um desafio para elas fazer uma atividade desafiadora e elas realizaram de forma satisfatória, de modo que elas puderam iniciar e concluir. [...], foi tão bom que é difícil a gente apontar um ponto negativo, apenas uma máquina deixou de funcionar no momento, mas redistribuímos as crianças em outros grupos e todas puderam participar.

Em sua enunciação, a docente reconhece que a escrita das histórias em quadrinhos representou um desafio para as crianças, fato que se considera importante, pois a aprendizagem exige a superação dos limites dos estudantes o que cabe às Situações de Aprendizagem lhes proporcionar. Para Weisz (2006), o conhecimento só avança quando o aprendiz se depara com problemas sobre os quais pensar e destaca que, nesse sentido, é competência do professor lhe propor desafios que sejam difíceis, mas possíveis de serem resolvidos. Pelo relato de Débora, a escrita das histórias em quadrinhos não foi uma tarefa fácil para as crianças, já que estavam no primeiro ano; porém, elas conseguiram produzi-las de forma satisfatória.

Finda a sua escrita no computador, as HQ foram impressas e, no dia seguinte, levadas à sala aula para que cada equipe lesse a sua história às demais. A professora Débora aproveitou a ocasião para fazer, com as crianças,



as correções ortográficas e de pontuação, cabendo, posteriormente, no laboratório de informática, realizá-las.

No dia das correções, funcionaram quatro computadores. As crianças se organizaram em grupos e se dirigiram às máquinas que usaram para fazer a produção inicial. Alguns aproveitaram para modificar uma ou outra característica das personagens, como cor da pele, expressões faciais, posições, bem como detalhes do cenário.

Cabe lembrar que várias crianças demonstraram dificuldades na hora de escrever as letras maiúsculas ou minúsculas no computador, momentos em que elas compartilhavam saberes. Por outro lado, uma delas tentava centralizar as ações apenas para si:

- Sai daí, deixa que eu faço, tu demora demais (Elane).
- A tia disse que todo mundo tem que participar! (Maria Luiza).
- Mas você não sabe e fica atrapalhando! Demora demais a fazer uma coisinha de nada (Elane).
- Atrapalha, não! A gente está aqui é para aprender. Não é só tu que vai fazer não (Enrique).

Ao presenciar o diálogo, conversamos com a menina sobre a importância de auxiliar os colegas quando necessário e de ser, portanto, uma criança prestativa. Ao me ouvir, ela se comprometeu a acudir os colegas que apresentassem dificuldades, de modo que eles também aprendessem. Nesse momento, Elane adotou uma postura de cooperação e ajuda.

Após as correções, a professora sentiu necessidade de explorar, com as crianças, as funções *Shift* e *CapsLock* do teclado. Para tanto, sugeri que se fizessem pequenas produções usando um editor de texto. Essa atitude vai ao encontro do que já sustentava Demo (2009), ou seja, na integração das tecnologias com a pedagogia, estas são igualmente alfabetização, não apenas um meio, e que a relação do ser humano com aquelas não é só instrumental, mas igualmente essencial, não no sentido determinista e sim de reciprocidade.

Assim, torna-se evidente a importância de as crianças lidarem com as tecnologias, de modo que possam utilizá-las em situações cotidianas e até



mesmo aprimorarem suas capacidades de autoria. Nas Figuras 2 e 3 estão expressas as ilustrações das Histórias em Quadrinhos produzidas pelas crianças.

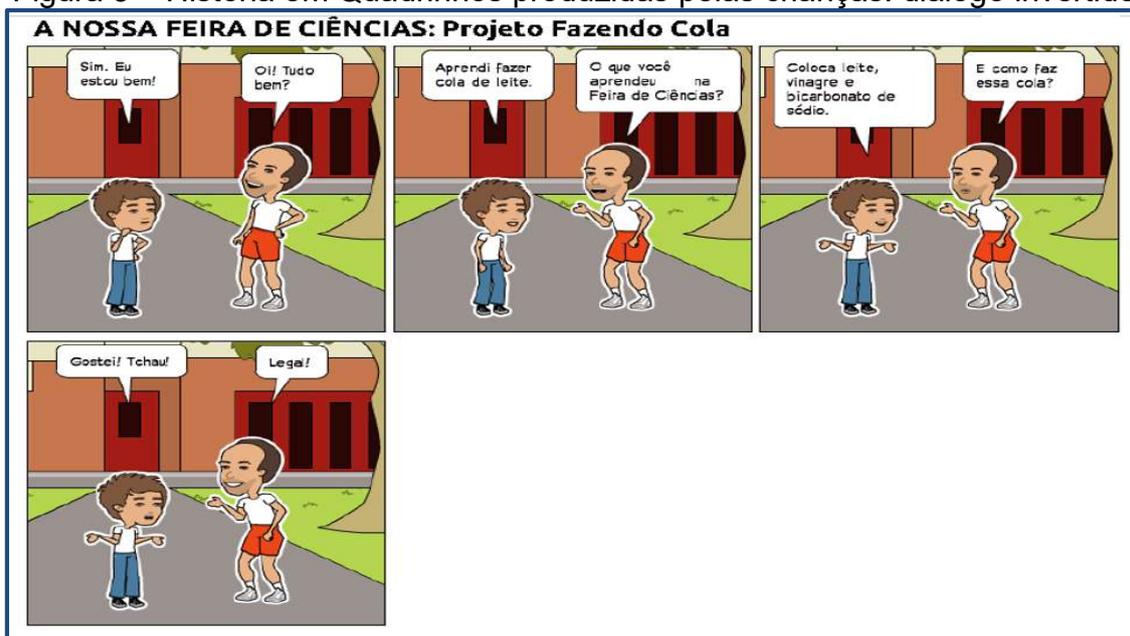
A Figura 2 revela um texto pequeno, com poucos balões de falas e diálogos bem diretos; no entanto, as crianças conseguiram lhe dar a estrutura de uma história em quadrinhos. Aparentemente, é uma criação simples, mas, de acordo com a professora e os alunos, a escrita representou um desafio, revelando-se, inclusive, complexa para os grupos.

Figura 2 – História em Quadrinhos produzidas pelas crianças



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Figura 3 – História em Quadrinhos produzidas pelas crianças: diálogo invertido



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Já nos quadrinhos acima, verifica-se que a escrita ficou invertida; o personagem e os balões de falas que iniciam os diálogos aparecem após as respostas. Isso ocorreu porque, ao escolherem os personagens, as crianças não modificaram as posições iniciais dadas pelo programa. Ao perceber a troca, conversamos com o grupo, que argumentou não haver necessidade de alterá-las, bastava começar a leitura pelo segundo balão. Logo, para seus componentes, a ordem da escrita não mudava o sentido da história. Desse modo, se percebeu que esta era uma competência que ainda precisaria ser trabalhada com estas crianças, de modo que pudessem compreender que a escrita e a leitura da Língua Portuguesa se dá da esquerda para a direita.

Outro momento no qual esteve presente a escrita de HQs no ambiente virtual foi nas situações de aprendizagem em que trabalhamos o tema “Ser Criança”. A escolha ocorreu em razão do dia das crianças e, para desenvolvê-lo, inicialmente, a professora estabeleceu um diálogo com a turma sobre o que significava, para elas, ser criança. A discussão convergiu para as brincadeiras como sendo uma atividade inerente ao ‘Ser Criança’, e esse pensamento nos reporta a Almeida (2014, p. 59), pois, segundo ele, “o brincar é fundamental para a criança e traz vários benefícios [...]. O brincar é um dos mais importantes fatos na vida de uma criança”.



Por isso, a professora realizou uma enquete com as crianças sobre quais seriam suas brincadeiras preferidas. Os dados da pesquisa foram materiais para produção de gráficos, ocasião em que também foi utilizada uma ferramenta digital (*software* de planilha eletrônica). Em razão do que fora feito, surgiu a proposta de se fazer um dia de recreação com as brincadeiras favoritas das crianças, que, posteriormente, produziram textos em quadrinhos envolvendo o tema.

As brincadeiras preferidas mencionadas pela turma foram macaco-pula, lutas, polícia e ladrão, escolinha, andar de bicicleta e jogar bola. Após a escolha das que fariam parte da recreação e ouvidas as explicações de como cada uma delas acontecia, ficou acertado que as três primeiras não seriam realizadas na escola, pois eram perigosas. Na primeira, as crianças teriam que subir em árvores e as da escola eram muito altas; já as outras duas poderiam sair do controle, haja vista a exigência de uma criança exercer força sobre a outra, o que poderia causar lesões. Assim, com a concordância de todos, decidiu-se pela bicicleta e bola. Além de não oferecerem perigos, elas faziam parte do cotidiano da maioria.

No dia agendado, as crianças chegaram à escola com bicicletas e bolas e, acompanhadas pela professora e pela primeira autora do artigo, dirigiram-se à quadra de esportes da escola para realizar as brincadeiras. No primeiro momento, o divertimento ocorreu com as bicicletas; posteriormente, com as bolas.

Como eram poucas as bicicletas, as crianças se revezavam e, formando trios, todas participaram de uma rápida competição. Enquanto um grupo corria de bicicleta, os demais gritavam, pulavam, torciam euforicamente, cujos resultados foram momentos de bastante descontração e alegria, ilustrados na Figura 4.



Figura 4 – Crianças brincando com bicicletas



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Logo após a corrida com as bicicletas, as crianças brincaram com as bolas (FIGURA 5). Inicialmente, deram chutes ao gol, demonstrando sua empolgação e vibração com as defesas ou gols, dependendo para qual grupo torciam. Em seguida, organizou-se uma rápida partida de futebol. As crianças escolheram seus times sob a coordenação da professora, em que cada equipe ficou com nove jogadores. Cabe informar que um discente não pôde participar, pois, recentemente, havia sido submetido a uma cirurgia, mas permaneceu na quadra torcendo pelo seu time preferido.

Figura 5 – Crianças brincando com bolas



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

A brincadeira se assemelhava mais a uma corrida atrás de uma bola do que propriamente um jogo de futebol, pois não havia posicionamento definido, nem passes entre os jogadores, o que provocou, em alguns meninos que

“sabiam” jogar respeitando as regras do futebol, certo desconforto. Nesse momento, a professora pediu que se filmasse parte do jogo, pois pretendia utilizá-la para trabalhar com a turma as regras do futebol numa possível parceria com o professor de Educação Física.

No retorno à sala de aula, realizou-se novamente uma roda de conversa na qual cada criança pode fazer seus relatos, colocar suas impressões, o que apreciaram ou não nas brincadeiras na quadra. Nesse momento, os alunos (principalmente o Lucas) reclamaram do jogo de futebol, afirmando que os colegas não se posicionavam e só corriam atrás da bola, demonstrando sua contrariedade pelo fato de ele não ter acontecido de acordo com as devidas regras e de maneira organizada:

- *Esses meninos não sabem jogar, ficava todo mundo correndo atrás da bola e nem sabia o que estava fazendo. Estragaram o nosso jogo!* (Lucas).

Porém, a maioria discordou do colega, pois, segundo ele, o jogo foi apenas uma brincadeira, a qual tinha sido muito divertida. Durante os diálogos, várias crianças emitiam suas opiniões ao mesmo tempo, levando a professora a exercer a função de mediadora, inclusive, estimulando as menos envolvidas nas discussões, incitando-as a participarem do debate como é possível verificar no fragmento abaixo:

- Carlos Eduardo, qual a brincadeira que você achou mais legal? (Professora Débora).

- Eu gostei do futebol, todo mundo brincou, é mais divertido do que andar de bicicleta (Carlos Eduardo).

- Emanuela, você concorda com o que o colega acabou de falar, conte para nós o que você achou da brincadeira com bola? (Professora Débora).

- Eu gostei mais foi de andar de bicicleta, é melhor que futebol (Emanuela).

Os fragmentos acima relatam que o interesse das crianças estava no brincar, estabelecendo, em alguns momentos, determinadas regras que, em outros, quebravam. O fato é que esse brincar é um tema presente nos documentos oficiais que orientam a organização pedagógica para o Ensino Fundamental, destacando a importância de se manterem, no Ciclo de



Alfabetização, situações de aprendizagem que o contemplem, pois entende-se que a aula “pode se consubstanciar como espaço de apropriação e produção de conhecimento, onde afeto, cognição e ludicidade possam caminhar juntos e integrados” (BRASIL, 2012, p. 20). Posto isso, permitimo-nos a afirmar que essa integração ocorreu na situação de aprendizagem ora relatada.

Para o dia seguinte, estava planejada a escrita das HQs, mas as crianças estavam muito agitadas e pouco concentradas, pois, estavam focadas na participação de uma sessão de cinema que aconteceria posteriormente, o que as impedia de se concentrarem e se envolverem com a produção textual. Diante disso, a professora Débora modificou o que havia planejado e combinou com as crianças que retornariam à escrita das HQs em outro momento. A alegria das crianças com a mudança era perceptível, ao contrário da professora que, inicialmente, demonstrou certo desapontamento. Mas, ao perceber que a mudança se fazia necessária, concordou em realizá-la:

A história em quadrinhos foi legal, porque eles já tinham uma noção, eles já tinham usado antes o site, já tinham produzido uma, então eles já estavam familiarizados, isso foi bom. Porém, o que dificultou é que, no mesmo dia a gente havia programado uma atividade de assistir a um filme, foi o cineminha, isso atrapalhou um pouco porque eles ficaram pensando no filme, e a produção foi pouca. Então, não foi assim satisfatório para mim enquanto professora [...]. Tem atividade que você pode conduzir e imaginar que vai durar meia hora e em dez minutos você não consegue mais prosseguir por conta do interesse das crianças. [...] já tínhamos brincado na quadra no dia anterior, elas escolheram as brincadeiras, listamos as brincadeiras preferidas [...], brincamos de bicicleta e jogamos futebol, isso foi a motivação para que elas produzissem a história em quadrinhos. Porém, nesse mesmo dia, nós iríamos assistir a um filme, “A fuga das galinhas”, e elas ficaram pensando tanto no filme que a produção da história em quadrinho realmente ficou só iniciada, a gente não conseguiu concluir, pois algumas crianças já demonstravam desinteresse, levantavam-se do computador, queriam brincar com a outra, queriam caminhar pela sala e, diante disso, não teve mais como a gente prosseguir (DÉBORA).

Ao se deparar com o desinteresse da turma pela produção textual, Débora flexibilizou o planejamento e só retornou à produção das HQs posteriormente conforme combinado com as crianças. O papel do professor é

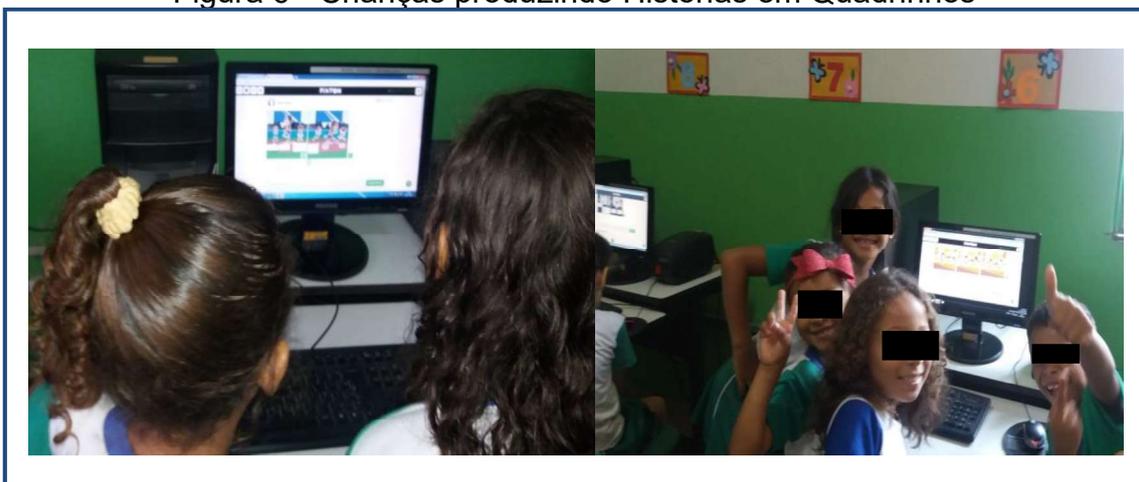


ensinar, todavia, para Weisz (2006), o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem e, nesse diálogo entre docente e aprendiz, cabe ao primeiro organizar Situações de Aprendizagem que sejam interessantes ao segundo. Nesse sentido, a professora demonstrou estar aberta ao diálogo e considerar o interesse das crianças.

Como combinado, em outro dia, retomamos, com os alunos, a escrita da história em quadrinhos sobre as brincadeiras preferidas. As crianças ligaram seus computadores, encontraram o *site*, fizeram o *login* e reiniciaram a produção textual proposta.

Na chegada ao laboratório de informática, as crianças estavam muito empolgadas para a escrita das suas histórias. Entretanto, a *internet* estava bastante lenta; todos os comandos eram executados com demora e, em razão disso, os grupos encerraram suas produções com apenas duas cenas de quadrinhos; as histórias ficaram curtas, mas com sentido. No mesmo dia, as crianças, juntamente com a professora e nosso auxílio, fizeram as correções dos textos, verificando a acentuação gráfica, letras maiúsculas, pontuação, entre outros. A Figura 6 retrata o momento em que eram produzidas as Histórias em Quadrinhos.

Figura 6 - Crianças produzindo Histórias em Quadrinhos



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Os fragmentos abaixo fazem parte do diálogo estabelecido entre nós e algumas crianças enquanto elas escreviam as HQs:

- Não, hoje está muito chato! Tá demorando demais. Tia, vamos fazer outra coisa! (Elane).



- Paciência! Vamos terminar a nossa história. Vai ficar legal. (Pesquisadora).

- Nós vamos é terminar logo essa história. Vai ser uma história bem pequenina. Está muito devagar, a gente não consegue fazer nada com esse computador velho! (Elane).

Em outro momento:

- Eu não quero mais fazer essa história. A gente não consegue fazer nada. Hoje está muito devagar (Vivi).

- Pois deixa que a gente faz. Eu gosto de fazer historinha. (Manuela).

Instantes depois:

- Ah, tia! hoje tá muito lento. A historinha vai ficar assim mesmo (Manuela).

Assim, as crianças concluíram suas produções contendo poucos quadrinhos, conforme se verifica nas Figuras 7 e 8, que expõem as HQs produzidas pelas crianças.

Figura 7 – História em Quadrinhos: o jogo de bola



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Figura 8 – História em Quadrinhos: brincadeiras na quadra



Fonte: Arquivo pessoal das autoras.

Sobre a finalização das histórias em quadrinhos, a professora Débora fez a seguinte declaração:

Fizemos a conclusão da história em quadrinho, com o tema “Ser criança”. Na semana passada, não pudemos concluir porque as crianças realmente se dispersaram, mostrando interesse pelo cineminha. Então, esta semana nós concluímos lembrando as brincadeiras na quadra, [...] e, a partir daí, concluímos a história em quadrinhos [...]. Não ficou do jeito que eu gostaria, na verdade, eu esperava mais, porque eles brincaram, foi uma coisa gostosa. Na história em quadrinhos, eles mostraram menos do que foi a brincadeira, eu esperava que fossem retratar isso na história em quadrinhos [...]. O primeiro quadrinho, que foi da Feira de Ciências, eu acho que eles produziram melhor. [...] o quadrinho quase que não saiu e elas têm capacidade de fazer. [...] não foi aquele quadrinho que transmitisse a emoção da brincadeira. Mas foi feita e obedeceram à estrutura do tipo de texto, com letra maiúscula, com ponto final, o espaçamento e o conteúdo em si. [...] correspondeu dentro da técnica da história em quadrinho, mas não correspondeu dentro da produtividade que eu esperava. [...] elas viram o quadrinho, mas não entraram no quadrinho (DÉBORA).

Assim, mais uma vez, a produção das HQs ficou comprometida, pois não foi realizada com o empenho e a emoção esperados. Entretanto, nas duas Situações de Aprendizagem nas quais ela esteve presente como uma ferramenta digital, ficou evidente o sentimento de pertença e autoria apesar de alguns elementos limitadores, como o interesse pelo cineminha.

Desse modo, foi possível observar, durante as duas Situações de Aprendizagem nas quais a produção de Histórias em Quadrinhos – HQ esteve presente como uma ferramenta digital para a produção textual, o sentimento de pertença e de autoria. Entretanto, dois elementos limitadores causaram, no início, o desinteresse das crianças pela escrita: a insistência delas em assistirem ao cineminha e a lentidão da *internet*.

Cumprе ressaltar que, embora a criação da segunda história tenha sido pequena, ao verem impressas suas produções, as crianças ficaram empolgadas por se sentirem autoras dos textos. Nesse contexto, Demo (2009) afirma que, com o uso das Tecnologias Digitais, todos podem tornar-se autores, e o papel do aluno deixa de ser apenas o de ouvir a aula, tomar nota e fazer prova.

### **Considerações finais**

As análises feitas nesta pesquisa, não nos remetem a um saber acabado e definitivo, mas, permitem fazer algumas reflexões que nos levem a pensar o desafio da docência quando esta é mediada pelas TDICs, num cenário cheio de limitações e desafios como a falta de equipamentos, a qualidade da *internet* disponível e a presença de outros interesses das crianças.

Mas, apesar dos limites vivenciados podemos afirmar que produção de Histórias em Quadrinhos – HQ como uma ferramenta digital para a produção textual, se mostrou muito rica como possibilidade para o desenvolvimento de texto autoral, pois se percebia as crianças felizes e entusiasmadas por se sentirem autoras de Histórias em Quadrinhos. Foi possível perceber que esta ferramenta se mostrou potente como recurso e pôde auxiliar na construção do conhecimento, no desenvolvimento da criatividade e no trabalho em equipe. Percebemos assim, o quanto as crianças pequenas tem potencial para trabalharem em equipe, aprenderem com as TDICs e de como se sentem importantes ao desenvolverem um trabalho de autoria.

Outro aspecto importante para o uso desta ferramenta nas Situações de Aprendizagem é a oportunidade de diminuir o exílio no qual se encontravam,



observado nos seus diversos depoimentos. Elas, como Freire (1984), demonstravam abertamente o desejo de serem meninos e meninas do seu tempo.

## Referências

ALBUQUERQUE, E. B. Conceituando alfabetização e letramento. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Org.). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 11-22.

ALMEIDA, M. T. P. Brincar uma Aprendizagem para a Vida. In: ALMEIDA, M. T. P. (Org.). **Brincar, Amar e Viver**. Assis, SP: Storbem, 2014. p. 20-72.

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

BARBIER, R. **A Pesquisa Ação**. Brasília: Líber Livro Editora, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Elementos conceituais e metodológicos para definição dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento do ciclo de alfabetização (1º, 2º e 3º anos) do ensino fundamental**. [S.l.], 2012. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=12827-texto-referencia-consulta-publica-2013-cne-pdf&category\\_slug=marco-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=12827-texto-referencia-consulta-publica-2013-cne-pdf&category_slug=marco-2013-pdf&Itemid=30192)>. Acesso em: 20 out. 2016.

DEMO, P. **Educação Hoje: novas tecnologias, pressões e oportunidades**. São Paulo: Atlas, 2009.

FREIRE, P. A máquina está a serviço de quem? **Revista Bits: Textos Selecionados**, São Paulo, ano 2001, v. 1, n. 7, mai. 1984.

SILVA, J. S. **O Planejamento no enfoque emergente: uma experiência no 1º ano do ensino fundamental de nove anos**. 2011. 235 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

VALENTE, J. A. (Org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

WEISZ, T. **O Diálogo entre o Ensino e a Aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2006.

### Marinalva da Silva Ferreira

marinalva.dasilva@hotmail.com

Mestra em Ensino pela Univates, é especialista em Docência da Educação Superior, Gestão Educacional, Tecnologia da Informação para Educadores e



Gestão de Políticas Públicas em Gênero e Raça, possui Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal do Maranhão (2002). Atualmente é pedagoga da Prefeitura Municipal de Imperatriz e professora bolsista da Universidade Federal do Maranhão pelo PARFOR.

**Márcia Jussara Hepp Rehfeldt**

mrehfeld@univates.br

Possui graduação em Licenciatura em Ciências - Habilitação em Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1985), especialização em Educação Matemática (1997) e Gestão Universitária (2007) e mestrado em Administração pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2001). É doutora em informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2009). Atualmente atua na Universidade Vale do Taquari - Univates como professora titular. Tem experiência na área de Matemática, com ênfase em Modelagem matemática e no ensino com tecnologias. Atua na formação de professores e integra o grupo de pesquisa Práticas, Ensino e Currículos. Atualmente ocupa o cargo de coordenadora institucional da pesquisa.

**Jacqueline Silva da Silva**

jacqueh@univates.br

Possui graduação em Pedagogia pela UNISC (1993), mestrado em Educação pela PUCRS (1997) e doutorado em Educação pela UFRGS (2011). Atualmente é professora Titular da Universidade do Vale do Taquari - Univates onde também atua como professora permanente do Mestrado em Ensino. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Infantil, atuando principalmente nos seguintes temas: Educação, Processos de Ensinar e Aprender, Planejamento, Infância e Ludicidade.

Recebido em: 13/10/2017

Aprovado em: 13/11/2017

