



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM DOCÊNCIA DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – LASEB
ÁREA: PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

GISLAINE LINHARES SABINO BATISTA DOS SANTOS

**A CONTRIBUIÇÃO DAS HQ'S DIGITAIS NO PROCESSO
DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS DO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Belo Horizonte
2019**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM DOCÊNCIA DA EDUCAÇÃO
BÁSICA – LASEB
ÁREA: PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

SANTOS, Gislaine Linhares Sabino Batista dos

**A CONTRIBUIÇÃO DAS HQ'S DIGITAIS NO PROCESSO
DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS DO 3º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção de título de Especialista em Docência da Educação Básica.

Área: Processo de Alfabetização e Letramento
Orientadora: Prof.^a Ana Paula Rodrigues

Belo horizonte
2019

S237c
TCC

Santos, Gislaine Linhares Sabino Batista dos, 1979-
A contribuição das HQ's digitais na alfabetização e letramento de
crianças do 3º ano do ensino fundamental [manuscrito] / Gislaine
Linhares Sabino Batista dos Santos. - Belo Horizonte, 2019.
47 f. : enc, il.

Monografia -- (Especialização) - Universidade Federal de Minas
Gerais, Faculdade de Educação.

Orientadora: Ana Paula Rodrigues.

Bibliografia: f. 44-47.

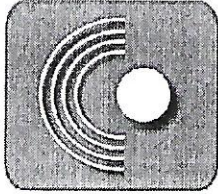
1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Histórias em quadrinhos --
Estudo e ensino (Ensino fundamental). 4. Ensino auxiliado por
computador. 5. Alfabetização. 6. Letramento. 7. Inovações educacionais.
8. Recursos eletrônicos de informação. 9. Recursos informacionais.
10. Ensino -- Meios auxiliares.

I. Título. II. Rodrigues, Ana Paula. III. Universidade Federal de
Minas Gerais, Faculdade de Educação.

CDD- 741.507

Catálogo da Fonte : Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)

Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O



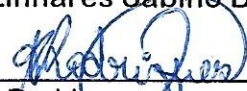
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
Curso de Especialização em Formação de Educadores para
Educação Básica


ATA DE DEFESA DO SEXCENTÉSIMO OCTOGÉSIMO SÉTIMO TRABALHO FINAL DO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO


Aos sete dias do mês de dezembro do ano de dois mil e dezenove, realizou-se, na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a apresentação do trabalho final de conclusão do Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica – com o título “A contribuição das HQ’s digitais na alfabetização de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental”, do(a) aluno(a) Gislaine Linhares Sabino Batista dos Santos. A banca examinadora foi composta pelos seguintes professores: Ana Paula Rodrigues (orientador) e Raquel Cristina Baêta Barbosa. Os trabalhos iniciaram-se às 8h, atendendo a uma escala de apresentações definida pelo(a) orientador(a). Após a apresentação oral do trabalho, a banca examinadora fez uma arguição ao aluno(a). A banca se reuniu, em seguida, sem a presença do(a) aluno(a) e do público, para fazer a avaliação final. Em conclusão, a banca examinadora considerou o trabalho aprovado, atribuindo-lhe a nota 97, conceito O resultado final do trabalho foi comunicado ao aluno(a), que deverá encaminhar à Secretaria do curso a versão final em meio digital para (laseb@fae.ufmg.br) e submeter o trabalho salvo em formato PDF/A de acordo com as orientações da Biblioteca universitária da UFMG, Repositório Institucional (www.repositorio.ufmg.br). Nada mais havendo a tratar, eu, Ana Maria de Castro Rocha, secretária do colegiado do curso, lavrei a presente ata que, depois de lida e aprovada, será por mim assinada e pelos demais membros presentes. Belo Horizonte 07 de dezembro de 2019.

Aluno(a) 
Gislaine Linhares Sabino Batista dos Santos

Registro na UFMG: 2018751578


Ana Paula Rodrigues
Professor(a) Orientador(a)


Raquel Cristina Baêta Barbosa
Professor(a) Convidado(a)/avaliador(a)


Ana Maria de Castro Rocha
Secretária do Colegiado de Curso de Especialização
Em Formação de Educadores para Educação Básica

RESUMO

O contexto educativo tem sido modificado devido ao fácil acesso, da maioria das crianças, ao meio cibernético. Diante esta realidade e a necessidade de se desenvolver a criatividade e escrita das crianças do 3ºano do ciclo de alfabetização, buscou-se realizar uma reflexão sobre o processo de desenvolvimento de aprendizagem da leitura e da escrita de estudantes de uma Escola da Rede Municipal Belo Horizonte. Para isso, o trabalho foi embasado em leituras e criação de Histórias em Quadrinhos Digitais. Aprofundando sobre o tema que contempla as Histórias em Quadrinhos – HQs Digitais, foi investigado como elas podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental e ainda despertar o interesse para a aprendizagem. Metodologicamente utilizou-se da pesquisa qualitativa em que a pesquisadora atuou como mediadora do processo de ensino aprendizagem na construção e aprimoramento da escrita. Para tal, utilizou-se os artefatos digitais, não como meio de distração, mas como recurso que possibilita uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa, despertando o interesse do aprendiz. Para respaldar as análises, obteve-se como referenciais teóricos SOARES 2018, COSCARELLI, 2005 FRADE 2005, RAMA VERGUEIRO, 2018 e PESSOA 2015.

Palavras-chave: Aprendizagem; Histórias em Quadrinhos, Recursos Digitais

LISTA DE IMAGENS

Tabela 1: Resultado SAEB/ANA	20
Imagem 1: Conhecendo e Reconhecendo as Histórias em Quadrinhos.....	22
Imagem 2: Leitura de histórias em quadrinhos	23
Imagem 3: Leitura de histórias em quadrinhos	23
Imagem 3.1: Onomatopeias e balões	23
Imagem 4: Linguagem Coloquial, forma incorreta?	24
Imagem 4.1: Linguagem Coloquial, forma incorreta?	24
Imagem 5: Ler com a família	25
Imagem 6: Produções de HQ's.....	26
Imagem 7: Praticando a leitura	26
Imagem 8: Narração de HQ por youtuber's.....	27
Imagem 9: Agentes de sua própria aprendizagem.....	28
Imagem 10.....	31
Imagem 11	31
Imagem 12.....	32
Imagem 13.....	33
Imagem 14: A cantora.....	33
Imagem 15.....	36
Imagem 16.....	37
Tabela 2	38

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	06
2. CAPÍTULO 1- HQ'S: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E LUDICIDADE..	09
2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	09
2.2 PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA A PARTIR DO TRABALHO COM HQ's	12
2.3 CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL: CONHECER PARA MELHOR IMPLEMENTAR.....	16
3. CAPÍTULO 2: O PLANO DE AÇÃO	19
3.1 PRIMEIRO MOMENTO: CONHECENDO E RECONHECENDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	22
3.2 SEGUNDO MOMENTO: LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	22
3.3 TERCEIRO MOMENTO: DISTINGUINDO TEXTO ORAL E TEXTO ESCRITO	24
3.4 QUARTO MOMENTO: COMPROMISSO, AUTONOMIA E RESPONSABILIDADE	24
3.5 QUINTO MOMENTO: PRODUZINDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	25
3.6 SEXTO MOMENTO: É LENDO QUE SE LÊ.....	26
3.7 SÉTIMO MOMENTO: WEB SITE'S, PRODUÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE	27
3.8 OITAVO MOMENTO: SESSÃO DE AUTÓGRAFOS	28
4. CAPÍTULO 3: ANÁLISE DOS RESULTADOS	29
4.1 VARIAÇÃO LINGUÍSTICA E HQ.....	29
4.2 A CONSTRUÇÃO DE HUMOR NAS HQ'S	32
4.3 A PRODUÇÃO DE HQ NO CANVA.....	34
4.4 USO DE NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO NA ESCOLA	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
6. REFERÊNCIAS.....	44

1. INTRODUÇÃO

O tema aqui apresentado contempla as Histórias em Quadrinhos – HQ's Digitais na Alfabetização. Esse tema foi escolhido devido à relevância da linguagem dos quadrinhos como forma de expressão auxiliar no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez que ela possibilita uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa, despertando o interesse do aprendiz.

O progresso dos recursos midiáticos tem modificado o contexto educativo, no que se refere ao planejamento e ação da prática pedagógica, e as tecnologias estão cada vez mais integrando o cotidiano dos estudantes, garantindo-lhes o acesso a estes elementos e contribuindo para a construção da cidadania.

Dessa forma, cada vez mais, as relações humanas estão sendo atingidas pelas novas tecnologias, que, atualmente, são vistas como facilitadores da comunicação, interação social, ensino e aprendizagem. Além do mais, verifica-se que as novas gerações dedicam cada vez mais tempo ao uso das tecnologias, explorando jogos digitais, sites e redes sociais, em todos os espaços em que vivem.

Nesse contexto, as instituições de ensino estão buscando inovar sua metodologia de ensino com a utilização das tecnologias e passaram a utilizar, principalmente, jogos educativos digitais e outras novas linguagens características da contemporaneidade e da convergência midiática, para abrir novos espaços, possibilitando o convívio das linguagens (FRANCO, 2009) em suas práticas para desenvolver a aprendizagem das crianças e jovens.

Por meio da imaginação, de representações e da ludicidade, a criança terá estimulada sua capacidade simbólica, o que, certamente, facilitará a aprendizagem da leitura e da escrita. Além disso, o aspecto lúdico pode desenvolver a autonomia, a autoconfiança e favorecer a concentração (JONES, 2004). Assim, a criação de Histórias em Quadrinhos Digitais no cotidiano escolar como uma linguagem de apoio no processo de alfabetização e letramento constitui-se como poderosa aliada na construção do saber (GEE, 2003).

A produção de textos digitais por meio das HQ's que envolvem o cognitivo oferece possibilidades de alfabetização e letramento para o estudante vivenciar o movimento de leitura em outros ambientes e propicia um aprendizado mais enriquecedor por utilizar uma

linguagem que desperta maior interesse nos alunos. Nesse sentido, a escola tem o desafio de educar essa nova geração, com a utilização de equipamentos midiáticos em sala de aula, como geradores de polêmicas, motivadores e informadores.

Portanto, esta pesquisa teve como objetivo realizar uma reflexão sobre o processo de desenvolvimento de aprendizagem da leitura e da escrita de estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, em fase de alfabetização, a partir da leitura e criação de Histórias em Quadrinhos Digitais.

Então, indagou-se: Como o uso das HQ's digitais podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental? Quais tipos de sites podem ser utilizados na prática pedagógica de alfabetização e letramento? De que forma o docente pode se adequar a essa nova proposta pedagógica?

Para se alcançarem os objetivos optou-se pela abordagem qualitativa com pesquisa participante o que “permite ao educador, orientado pela coleta de dados e pela literatura, realizar uma análise fundamentada de sua prática, avaliar e rever sua atuação, modificar os percursos, reavaliar continuamente” (Eiterer e Medeiros, p.15).

Para que pudéssemos recolher os dados e alcançar determinados resultados, buscou-se: investigar como as Histórias em Quadrinhos digitais podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental; analisar as possibilidades didáticas do uso de HQ digitais; analisar quais recursos midiáticos oferecem possibilidades didáticas para a criação de HQ's; verificar de que forma o professor pode fazer o uso dos HQ's digitais como ferramentas pedagógicas e despertar o interesse das crianças para a aprendizagem.

Para isso foi aplicado um Plano de Ação sobre a escrita das histórias em quadrinhos de uma turma do 3º ano do ensino fundamental, no ano de 2019. Após a aplicação, os dados foram analisados à luz de teóricos como Soares (2018), Frade (2005), Coscarelli, (2005) Vergueiro (2018) e Pessoa (2015) A discussão aqui apresentada em três capítulos.

No primeiro capítulo, apresentamos uma breve abordagem sobre alfabetização e letramento. Nele consideramos, a alfabetização como um processo em que se percorre diversas fases até que o aprendiz torne-se capaz de realizar a leitura e a escrita dos diversos gêneros textuais. Entendendo que o processo de alfabetização é momento único e singular, necessita ser marcante e mediado pelo professor através da ludicidade.

Com a necessidade de se desenvolver ações que levem em conta a diversidade do

aprendiz e as diversas mudanças em meio a sociedade, é viável que o professor desenvolva ações pedagógicas que privilegiam o lúdico. Para tal, abordamos as histórias em quadrinhos como base para se desenvolver um trabalho holístico visando maior desenvoltura para a leitura e escrita das crianças do último ano do ciclo de alfabetização.

Já no segundo capítulo, pontuamos as dificuldades que tem se evidenciado aos aprendizes para realizarem textos escritos e conseguir interpretá-los. Diante tais dificuldades, é necessário que os profissionais da educação estejam amparados de recursos que instigarão a curiosidade despertando o desejo para o aprendizado.

Refletindo em relação ao âmbito social, percebemos que a língua escrita é uma necessidade e devemos dominá-la para não sermos consumidos. Mesmo sabendo desta importância, por falta de conhecimento ou descrença, as classes sociais menos favorecidas não possuem esta percepção, daí a importância da atuação dos profissionais da educação em prol desta demanda.

Para despertar o desejo pela escrita de textos foi elaborado um plano de ação, ao qual realizamos etapas para instigar o interesse pela leitura e aperfeiçoamento da escrita. Os aprendizes têm apresentado a necessidade de se desenvolver ações que colaborem e contemplem o desenvolvimento da língua escrita. Esta fase foi subdividida em 8 etapas que possibilitaram a realização do trabalho

Por fim, no terceiro apresentamos os resultados acerca dos objetivos antes levantados. Foi possível analisar a atuação das crianças com a linguagem coloquial, humor e a utilização da website como recurso fomentador para construção do texto escrito.

Ao final, tecem-se algumas considerações com o entendimento de que muitos são os desafios que adentram às escolas públicas. Devendo nós, parte do grupo educacional, estarmos munidos de estratégias que possibilitem melhorias em nossas ações pedagógicas. As estratégias que percebemos despertar o aprendizado, na maioria de nossas crianças, são as atividades lúdicas e elencamos as Histórias em Quadrinhos (HQ's) um recurso que viabiliza esta ludicidade.

2. CAPÍTULO 1 - HQ'S: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E LUDICIDADE

Neste capítulo visamos distinguir alfabetização e letramento sob o olhar de Magda

Soares e enfocamos a ludicidade através das histórias em quadrinhos como base para uma ação pedagógica que contemple tanto o desenvolvimento da leitura quanto o da escrita. Um ponto importante a se ressaltar sobre termo letramento digital e o uso da tecnologia digital, mais uma aliada para produção de texto.

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Houve-se o tempo em que uma criança era considerada alfabetizada quando “adquirisse a habilidade de codificar a língua oral em língua escrita e de decodificar a língua escrita em Língua oral”. (SOARES, 2018 p.17). Somente quando estivesse adquirida esta habilidade poderia então entrar em contato com os diversos textos do meio social. Assim, Soares destaca que: “o domínio desse sistema, considerado condição e pré-requisito para a criança desenvolvesse habilidades de uso da leitura e da escrita, isto é, primeiro, aprender a ler e a escrever..., para só depois de vencida essa etapa atribuir complementos a esses verbos: ler textos, livros, escrever histórias, cartas etc”. (SOARES, 2018, p.65)

Com as evoluções surgidas no âmbito social e a as interações das nossas crianças em meio ao mundo digital, percebemos que o acesso aos diversos textos tem sido antes mesmo de ingressarem as instituições escolares. Dessa forma, atentamos que apenas a junção de letras e sílabas não são o suficiente e nem pré-requisitos para o contato a gama de textuais existentes.

As mudanças do meio social e cultural possibilitou o desenvolvimento dos indivíduos e percebeu-se que além ser alfabetizado, este deveria saber utilizar esta alfabetização. Dando início a um novo conceito, o Letramento. Tal “entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais”. (SOARES, 2018. p.24).

Desta forma, podemos entender que a alfabetização vai muito além dos muros das nossas escolas e que é necessário adquirir o código da língua escrita, mas também é importante saber fazer o uso deste código. Assim, Soares destaca que:

A alfabetização é um processo de representação de fonemas em grafemas, e vice-versa, mas é também um processo de compreensão/expressão de significados por meio do código escrito. (SOARES, 2018 p.17).

Ao falar de transformações do cenário social e dos indivíduos que nele integram, apontamos também as mudanças do âmbito educacional. Nele as crianças estão sendo inseridas cada vez mais cedo e tem-se observado o rompimento das práticas lúdicas

anteriormente vivenciadas por elas em seu cotidiano.

Neves (2010) analisou a realidade de escolas de Belo Horizonte/MG e constatou que:

Ao inserir-se no ensino fundamental, as crianças depararam-se com um hiato entre as experiências desenvolvidas na educação infantil e as práticas educativas da nova escola. Assim é que o brincar, um dos elementos centrais da cultura de pares, foi situado em segundo plano no contexto da sala de aula. (NEVES, 2010. P.293).

Nesse contexto, é preciso que se revejam as práticas educativas, que, na maioria das vezes, limitam a criatividade, autoestima, autonomia e participação infantil, fundamentais para o desenvolvimento da criança.

Compreendendo que o processo de alfabetização deve ser realizado com prazer, verificam-se constantes buscas por alternativas eficientes e eficazes. Temos então, a prática da ludicidade uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições formais.

Para Prais, et al. (2017):

No contexto educacional atual, todos os envolvidos no processo educativo buscam a qualidade da aprendizagem dos alunos. Nesse sentido, procuram alternativas, metodologias e propostas que possam potencializar o processo de ensino. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) têm se caracterizado como aliadas nesse processo, uma vez que otimizam o trabalho do professor na elaboração de atividades, na interação em sala de aula e fora dela, e aproximam os conhecimentos construídos da realidade dos alunos. (PRAIS, et al.2017, p.2).

No processo de alfabetização, a utilização do ambiente virtual costuma ser uma práxis mais prazerosa e lúdica, onde os estudantes dos anos iniciais são instigados a pensar, a seguir regras estabelecidas, a trabalhar em equipe, a ouvir e a criar opiniões próprias sobre as situações midiáticas.

Assim, novas formas ensino aprendizagem estão sendo implementadas e diversos websites emergem com recursos inovadores no que diz respeito à imagem, interface e som. Esse leque de recursos traz aspectos cada vez mais atualizados para o processo de alfabetização; como a leitura na tela, a utilização de ferramentas do computador (mouse, teclado, aplicativos), a utilização da internet e a navegação em ambientes digitais. Além disso, frequentemente são criados novos recursos para o público infantil, em sites próprios e de entretenimento.

Assim, é imperioso afirmar que, através dos recursos midiáticos, o estudante é estimulado a desenvolver sua criatividade, sendo sujeito do processo pedagógico, pois

quando vivencia a brincadeira, o aprendiz desperta o interesse pelo saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Kishimoto (1994) destaca que “quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade (KISHIMOTO, 1994)”.

No início da escolarização, o desenvolvimento da leitura está relacionada à aquisição dos significados, à capacidade de compreensão da fala e à eficácia de expressar-se oralmente que possibilitam a competência na prática de leitura e escrita. Nesse sentido, durante o período de aprendizagem da leitura, os alunos devem ter contato com diversos gêneros textuais para que saibam diferenciar a escrita do desenho (FERREIRO, 2005) e, assim, percebam a existência de letras do alfabeto, de seus sons e de suas funções.

Em relação à escrita, Soares e Batista (2005) enfatizam que:

A escrita alfabético-ortográfica é um sistema de representação; ele se distingue de outros sistemas de representação, como o desenho; ele representa certas propriedades do signo linguístico; sua utilização envolve uma automatização das relações entre o escrito e aquilo que representa (SOARES e BATISTA, 2005, p. 24).

Para o desenvolvimento da escrita é necessária a mediação de um adulto para que a criança passe a compreender uma palavra ou texto. É um processo complexo, no qual a criança passa por níveis. Sobre esses níveis de evolução da escrita, Ferreiro (1995) destaca:

[...] vão desestabilizando a hipótese silábica até que a criança tem coragem suficiente para se comprometer em seu novo processo de construção. O período silábico-alfabético marca a transição entre os esquemas prévios em vias de serem abandonados e os esquemas futuros em vias de serem construídos. Quando a criança descobre que a sílaba não pode ser considerada como unidade, mas que ela é, por sua vez, reanalisável em elementos menores, ingressa no último passo da compreensão do sistema socialmente estabelecido. E, a partir daí, descobre novos problemas: pelo lado quantitativo, se não basta uma letra por sílaba, também não pode estabelecer nenhuma regularidade duplicando a quantidade de letras por sílaba (já que há sílabas que se escrevem com uma, duas, três ou mais letras); pelo lado qualitativo, enfrentará os problemas ortográficos (a identidade de som não garante a identidade de letras, nem a identidade de letras a de som). (FERREIRO, 1985, p. 13- 14).

Desde cedo, as crianças constroem o conhecimento no contexto escolar, na interação com os objetos, materiais, e instrumentos que as cercam, nas experiências vividas com os outros, bem como pela mediação do professor. Diante esta construção devemos atentar para o processo alfabetização. Ela percorre por diversas fases até que os aprendizes sejam considerados alfabetizados.

Para essa construção do saber, o professor tem como tarefa promover tanto a apropriação do sistema de escrita alfabética quanto às práticas de leitura, escrita e oralidade

significativas, na alfabetização e no ensino da língua materna.

Para a prática de leitura e escrita, as histórias em quadrinhos ocupam hoje um lugar de enorme destaque na alfabetização e na aprendizagem como um todo, o que não era normal em tempos anteriores, pelo fato de elas terem sido consideradas sensacionalistas, por conterem imagens pejorativas e humor que desagradavam aos leitores.

Em relação a esta rejeição Vergueiro (2018) destaca:

“... a leitura de histórias em quadrinhos passou a ser estigmatizada pela classes ditas “pensantes” da sociedade. Tinha-se como certo que sua leitura afastava as crianças de “objetivos mais nobres” – como o conhecimento do “mundo dos livros” e o estudo de “assuntos sérios” – que causava prejuízos ao rendimento escolar e poderia, inclusive, gerar consequências ainda mais aterradoras, como o embotamento do raciocínio lógico, a dificuldade para apreensão de ideias abstratas e o mergulho em um ambiente imaginativo prejudicial ao relacionamento social e afetivo de seus leitores”(VERGUEIRO, 2018, p. 16)

Atualmente podemos dizer que a barreira pedagógica foi vencida, sendo incorporadas na grade curricular de todas as disciplinas, especificamente nas aulas de Língua Portuguesa, com o propósito de desenvolver nos alunos competências e habilidades, baseadas nos PCNs (BRASIL, 1997/1998).

2.2 PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA A PARTIR DO TRABALHO COM HQ'S

Ao se referir à atividade lúdica, é comum a reflexão sobre a concepção do termo “lúdico”. Através do pensamento de determinados autores, inclusive nas citações de Luckesi (2014), a atividade lúdica envolve o jogo, a habilidade, o manejo, o brincar e a diversão, pois o conceito de ludicidade abrange outros sentidos mais amplos que, às vezes, passam despercebidos e são desconsiderados.

A palavra “lúdico”, portanto, é advindo da palavra latina “ludus” e significa brincar. Essa ação faz parte dos costumes humanos desde a pré-história e hoje vem se estabelecendo como instrumento facilitador da aprendizagem, pois, no dizer de Santos (1997, p.12), “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”, isto é, a ludicidade leva o sujeito a se beneficiar prazerosamente de uma ação. Por esta razão, o lúdico possui grande relação com o jogo e ambos são elementos essenciais para a educação.

Por sua vez, Gasperetti (2001) esclarece que os manuais de Filosofia e de História da Educação destacam a presença da brincadeira no universo educativo desde épocas remotas. Os présocráticos debatiam sobre o assunto, Platão também já divagava sobre isso,

convencido da sua importância, e Aristóteles aconselhava brincar. Até nos séculos mais difíceis do início da Idade Média, a atividade lúdica era vista com grande interesse. Sem falar do Renascimento e de Filippo Neri com sua oratória orientada para o interesse das crianças e, portanto, para a brincadeira. (GASPERETTI, 2001, p.63-64).

Silviane Barbato (2008) destaca a importância da inserção de atividades lúdicas como suporte para a aprendizagem:

As crianças constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores (BARBATO, 2008, p. 21).

Portanto, através de um bom planejamento pedagógico, capaz de atingir esse caráter lúdico, o professor agrega qualidade à sua metodologia e à aprendizagem dos seus alunos, quando insere a ludicidade na sua prática pedagógica, despertando o interesse das crianças para uma aprendizagem significativa, principalmente no processo de alfabetização, tão importante para a vida futura dos estudantes.

Nesse sentido, considerando a ludicidade inculcada nas Histórias em Quadrinhos, tão presentes na vida cotidiana das crianças e adolescentes na sociedade contemporânea, compreende-se a sua relação com a aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Para Corsini:

As histórias em quadrinhos são recursos importantes que contribuem para despertar o interesse pela leitura e pela escrita, além de incentivar a curiosidade em saber o que está escrito dentro dos balões cria o gosto pela leitura e, assim, os gibis podem ter grande eficácia nas aulas de alfabetização (CORSINI, 2014, p. 29).

Devido sua estrutura, contextualização, enredo, as histórias em quadrinhos, pelo entretenimento, provocam o desejo de explorá-la. Mas, tem-se observado que muitas das vezes, o trabalho com as histórias em quadrinhos nas escolas, tem sido simplificado em momentos de interpretação de tirinhas nos livros didáticos. Pessoa (2015) ressalta que “A tirinha é a estrutura básica de uma história em quadrinhos”. Necessário é compreender que o trabalho com as tirinhas é de suma importância, mas não se esgota aí, este deve ser visualizado como o início de um trabalho focado em histórias em quadrinhos.

As Histórias em quadrinhos são “narrativas gráficas constituídas por escrita e desenho, que exigem de seus leitores e leitoras interpretações visuais e verbais.” (Neto e Silva, 2015 p.11).

Com esta estrutura o leitor precisa ser “capaz de converter texto em imagem,

sequência, sons, cheiros e estabeleça uma narrativa em seu imaginário” (PESSOA, 2015, p. 65).

Há quem acredite ser desnecessário o trabalho com as HQ’s. Mas, é preciso ter clareza das funcionalidades do trabalho focado neste gênero. Diante a riqueza do trabalho com as HQ’s Rama e Vergueiro destacam que com as Histórias em Quadrinhos:

- 1-Os estudantes querem ler: recebem de forma entusiasmada, sentindo-se, com sua utilização, propensos a uma participação mais ativa nas atividades de aula;
- 2-As Histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico;
- 3-Palavras e imagens, juntos ensinam de forma mais eficiente - a interligação do texto com a imagem, existente nas hq’s, amplia a compreensão de conceitos de uma forma que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para atingir;
- 4-Existe um alto nível de informação nos quadrinhos: abordam temas que são facilmente aplicáveis em qualquer área;
- 5-As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos: Devido aos variados recursos da linguagem quadrinhística- como balão, a onomatopeia, os diversos planos utilizados pelos desenhistas-, os estudantes tem acesso a outras possibilidades de comunicação que colaboram para seu relacionamento familiar e coletivo;
- 6-Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura: os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros;
- 7-Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes: as HQ’s são escritas em linguagem de fácil entendimento..., tratam de assuntos variados, introduzem sempre palavras novas aos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase de forma despercebida para eles;
- 8-O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar: os estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, desenvolvendo o pensamento lógico;
- 9-Os quadrinhos tem um caráter globalizador: as revistas de histórias em quadrinhos trazem normalmente temáticas que tem condições de ser compreendidas por qualquer estudante, sem necessidade de um conhecimento anterior específico ou familiaridade com o tema, seja ela devida a antecedentes culturais, étnicos, linguísticos ou sociais;
- 10-Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema: não existe qualquer barreira para o aproveitamento das histórias em quadrinhos no anos escolares iniciais e tampouco para utilização em séries mais avançadas, mesmo em nível universitário. (VERGUEIRO, 2018. p.21-25)

Além dos diversos benefícios aludidos acima, o trabalho com Revistas de Histórias em Quadrinhos ainda abrange seu formato digital, explorando assim, suas diversas possibilidades. Desse modo, por se configurarem em textos e imagens em forma de mídia, também chamada gibi, HQs são alternativas metodológicas funcionais para a produção de textos. Cruz (2015) destaca as Histórias em Quadrinhos digitais como instrumentos para a aprendizagem quando afirma:

O uso de histórias em quadrinhos (HQ) tem se mostrado um recurso interessante para o ensino de conceitos (...). Tal perspectiva parte da associação das HQ’s à inserção

das atividades lúdicas em sala de aula. As histórias em quadrinhos, em seus diferentes gêneros, oferecem possibilidades diversas de aplicações no universo escolar, em todos os seus níveis. O desafio é saber olhar os quadrinhos como um recurso pedagógico. (CRUZ, 2015, p.11).

Ainda abrangendo sobre a utilização dos quadrinhos em sala de aula, Vergueiro (2018) aponta a projeção das histórias em quadrinhos em slides/ data shows como colaboradores para alcançar os estudantes mais intensamente, de forma direta e coletiva.

As HQs são mídias independentes e, como afirma McCloud (1995), elas têm ficado um pouco à margem da sociedade, ao contrário das outras grandes mídias. No entanto, a definição que o autor chega é que as HQs são “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 1995, p. 9).

Imagens pictóricas e outras, pois participam da composição tanto o discurso verbal quanto o não verbal, intercalados e complementares; justapostas em sequência deliberada, diferenciando-se da animação e do cinema, que são sobrepostas em sequência deliberada. Os quadrinhos se organizam em uma sequência proposital e adjacente (lado a lado), tendo como principal característica o tempo enquanto espaço entre figuras; e por fim, destinada a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador, por que, se não fosse assim, passariam a ser apenas imagens desconexas. Lovreto (2011), ao se expressar sobre a arte sequencial que ocorreu no início da civilização em comparação com o que é produzido hoje, argumenta que:

A linguagem dos balões dos quadrinhos é tão coloquial e econômica como a do Twitter e seus 140 caracteres”. Tal afirmação nos mostra que a utilização da escrita em conjunto com a força visual nos quadrinhos é um claro exemplo da comunicação moderna (LOVRETO, 2011, p. 10).

Diante a afirmação acima, podemos perceber que as histórias em quadrinhos, que possivelmente despontada no século XIX nos Estados Unidos, ora tão remota e ao mesmo tempo tão atual, propicia momentos de interação e comunicação através do conjunto de informações que este gênero textual possui podendo assim ser comparado a uma ferramenta digital da atualidade e demonstrando assim sua grande influência até os dias atuais.

Assim, ao incorporar as histórias em quadrinhos e as tecnologias digitais em práticas escolares, possibilita-se o acesso ao conhecimento, este diferenciado ao que nossos grupos de aprendizes estão habituados acessar.

2.3 CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL: CONHECER PARA MELHOR IMPLEMENTAR

A cada dia as tecnologias digitais têm ganhado espaços no meio social. Dentre os espaços, podemos ressaltar o âmbito educacional, ao qual ao mesmo tempo em que se recebe educandos que já estão repletos de informações cibernéticas se deparam com a instituição e com profissionais que necessitam criar meios para atrair a atenção para o aprendizado deste público.

Muitas das vezes diante este cenário vivenciado diariamente, os profissionais da educação sentem-se inseguros para atuarem com as crianças com maiores desenvoltura com os saberes cibernéticos e até mesmo para concluir seu trabalho que às vezes dependem destes saberes.

Então, com o desafio de compreender e despertar o interesse educacional destes aprendizes, é necessário, também, que os profissionais que atuam neste sistema compreendam a importância da sua formação para então saber lidar com a diversidade sociocultural e torne o local de aprendizagem em um ambiente estimulador. Assim, com enfoque em capacitação profissional, Geglio ressalta:

(...) compreendo que a formação continuada é uma das etapas de preparação do profissional da educação e, de acordo com a própria nomenclatura, ela é contínua... Ela pode acontecer sob diversas formas e em diversos espaços. Pode ocorrer espontaneamente, quando o professor, por sua vontade própria, se dispõe a frequentar um curso, um congresso, um seminário, ou mesmo quando se dedica a estudos individuais em livros, ou pesquisas particulares. (GEGLIO, 2003, p.114)

Desta forma a qualificação profissional não está relacionada somente à acadêmica, mas também outras experiências escolares ou não escolares que venham contribuir para renovação da prática pedagógica, podendo assim atuar com mais dinamismo e segurança em seu trabalho.

Em se tratando da evolução digital, é preciso que o professor acompanhe as mudanças tecnológicas, pois estas poderão ser aliadas no processo de aquisição e desenvolvimento da língua escrita. Caso este profissional não entenda ou faça uso das tecnologias digitais este será considerado analfabeto digital. Para inteirar-nos sobre o assunto Frade (2005) destaca que:

Constatamos, hoje, que temos vários alfabetizados que podem ser considerados analfabetos digitais. Talvez tenha conhecimentos das práticas sociais de uso dessa tecnologia, compreendendo diversos usos e funções, mesmo sem operar diretamente com a máquina. Essa é a situação, por exemplo, de vários professores brasileiros que ainda não dispõem das condições de acesso, mas compreendem os usos sociais desse

suporte e da linguagem multimídia. (FRADE, 2005, p.73 e 74)

Mesmo na contemporaneidade com os instrumentos digitais disseminados por toda parte da sociedade, ainda temos aqueles que por opção, falta de informação ou dificuldades não utilizam estes artefatos.

Já para as crianças, a adaptação utilização dos recursos digitais são mais favoráveis, isso “pelo nível de iconicidade presente na tela que, muitas vezes, passando largo de um conhecimento prévio da escrita” (Frade,2005).

Além da facilidade para as crianças se apropriarem dos recursos digitais, ainda conseguem ter acesso aos diversos gêneros textuais, as cidades, museus e galerias e a tantos outros locais e infinitas possibilidades de navegação.

Em relação às diversas possibilidades com este artefato, os profissionais da educação, através de pesquisas, estar em condições para que seja utilizado a seu favor assim:

Podemos e devemos usar o computador como meio de comunicação, como fonte de informação, que ajudará os alunos a responder suas perguntas, a levantar novos questionamentos, a desenvolver projetos e a confeccionar diversos produtos. (COSCARELLI, 2005, p. 28).

Esta mesma autora enfatiza que as ações pedagógicas podem ou não ter correspondência para o aluno, isso dependerá das concepções de aprendizagem que este profissional possui. Ela ressalta que também:

Podemos usar o computador para ajudar os alunos a decorarem listas e listas de tabuada, regras, datas, dados... Se a concepção de aprendizagem for conteudista e baseada na memorização. (COSCARELLI, 2005, p. 26)

O simples fato de se utilizar o computador durante as aulas não fará destas de excelência. Necessário é que esta utilização seja com significado, entender o “por quê” de se fazer. Além disso, ter a segurança de um trabalho baseado em concepções de aprendizagem que garantam ao aprendiz não somente o acesso, mas estabilidade para saber utilizar as tecnologias digitais dentro e fora da escola.

Segundo Frade (2005) sempre houve desenvolvimento das tecnologias no âmbito educacional. Tais foram desde os instrumentos para escrita até as superfícies para realizar a escrita. E para acompanhar este desenvolvimento foi necessário aprimoramento nas ações pedagógicas. Com este ponto de vista Frade sintetiza:

(...) podemos dizer que, para cada alteração nas tecnologias de escrita, deveríamos pensar em novos gestos e possibilidades cognitivas e, por extensão, em novas pedagogias. Isso porque esses instrumentos alteram os modos de relacionamento com

a cultura escrita. (FRADE, 2005, p. 67 e 68).

Enfim, as tecnologias digitais são uma realidade na rotina em sociedade. E estas podem ser perfeitos aliados às ações pedagógicas no âmbito escolar. Porém é fundamental que o professor esteja preparado para utilizar tais ferramentas e isso possibilitar a mediação no processo de ensino-aprendizagem.

3. CAPÍTULO 2: O PLANO DE AÇÃO

Na maioria das vezes, na atual sociedade, para algo ser considerado de confiança deve-se apresentar fatos escritos. Ação cultural que, muitas vezes, tende a supervalorizar a linguagem escrita em detrimento a expressão oral.

Diante a necessidade de acompanhar a evolução social acreditamos ser cada vez mais necessário o domínio da linguagem escrita, sendo esta uma realidade a ser desenvolvida da cultura escolar. É através da escrita que estabelecemos relações, comunicamos de maneira compreensível, interagimos e somos transportados de uma posição de marginalizados para uma melhor posição na sociedade. Assim, para desenvolver-se a escrita e para que a mudança de posição seja estabelecida, faz-se necessário adotar nossa herança culturalmente desenvolvida há anos, adentrar nas escolas.

Ao ingressar, os estudantes ampliam seus conhecimentos e desenvolvem aprendizagem. Porém, é comum, nas escolas públicas, depararmos com crianças que possuem dificuldades na construção da escrita. E entender as dificuldades da alfabetização no processo de aquisição da escrita significa apontar restrições e impedimentos que os sujeitos encontram para estabelecer relações de cidadania plena na sociedade os quais estão inseridos. E essas restrições são evidenciadas ao terem que praticar aquilo que foi desenvolvido durante um período de tempo. E é neste momento que se evidenciam as dificuldades.

Assim, com o propósito de avaliar essa escrita e também a leitura das crianças de 8/9 anos temos as avaliações e uma das principais, destaca-se

ANA é A Avaliação Nacional da Alfabetização é um dos instrumentos do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) e mede os níveis de alfabetização e letramento em língua portuguesa, a alfabetização em matemática e as condições de oferta do ciclo de alfabetização das redes públicas. Passam pela avaliação todos os estudantes do terceiro ano do ensino fundamental matriculados nas escolas públicas no ano da aplicação. (ANA, Ministério da Educação)

Com esta avaliação é possível visualizar como está o desenvolvimento de leitura e escrita dos aprendizes das escolas públicas de todo o Brasil. Com enfoque na escrita observamos os seguintes resultados.

Tabela 1: Resultado SAEB/ANA



Assim: Os resultados da ANA revelam que 54,73% dos estudantes acima dos 8 anos, faixa etária de 90% dos avaliados, permanecem em níveis insuficientes de leitura. Encontram-se nos níveis 1 e 2 (elementares). Na avaliação realizada em 2014, esse percentual era de 56,1. Outros 45,2% dos estudantes avaliados obtiveram níveis satisfatórios em leitura, com desempenho nos níveis 3 (adequado) e 4 (desejável). Em 2014, esse percentual era de 43,8. De acordo com a ANA, os níveis de alfabetização dos brasileiros em 2016 são praticamente os mesmos que em 2014. O desempenho dos estudantes do terceiro ano do ensino fundamental matriculados nas escolas públicas permaneceu estatisticamente estagnado na avaliação durante esse período. Os resultados revelam ainda que parte considerável dos estudantes, mesmo havendo passado por três anos de escolarização, apresentam níveis de proficiência insuficientes para a idade. A terceira edição da ANA foi aplicada pelo Inep entre 14 e 25 de novembro de 2016. Foram avaliadas 48.860 escolas, 106.575 turmas e 2.206.625 estudantes. (ANA, Ministério da Educação)

Para corroborar o que é vivenciado em sala de aula, visualizamos as estatísticas e podemos perceber que ainda há determinadas dificuldades no que se refere a aprendizagem na linguagem escrita.

A linguagem escrita é uma capacidade necessária a ser desenvolvida ao longo da vida. E será a instituição escolar que viabilizará este desenvolvimento durante um período de tempo da vida do ser humano. Para que este ser entenda a grande relevância desta capacidade é preciso que o processo de aprendizagem em linguagem escrita seja algo bastante significativo.

Escrever e ler são atividades que servem para poder comunicar -se, para expressar ideias, experiência, opiniões, sentimentos, fantasias, realidades, e para ter acesso ao que os demais seres humanos, ao longo do espaço e do tempo, viveram, pensaram, sentiram. (CURTO, MORILLO e TEIXIDÓ, p.69)

Tanto a escrita quanto a leitura, devem ser entendidos como algo com utilidade na rotina diária dos nossos aprendizes, tendo a compreensão da função desta tarefa tão singular, mas ao mesmo tempo tão relevante para aqueles que a dominam.

Tendo em vista a importância do conhecimento da linguagem escrita e a função da escola no âmbito social, no fim do ano de 2018, percebeu-se que as crianças de faixa etária

de 8 anos conseguiam ler muito bem pequenos textos, mas quando os textos eram diversificados (histórias em quadrinhos, científicos, notícias) tinham dificuldades para realizar as entonações e entendimento dos textos.

Outra observação realizada ao final do ano de 2018 foi em relação à linguagem escrita. As crianças apresentavam pequenas dificuldades, como hipersegmentação, hipossegmentação e escrita ortográfica de algumas palavras. Foram percebidas também dificuldades para construir textos com princípio, meio e fim. Estas características foram observadas no geral da turma. Uma turma ativa, interessada em aprender e com necessidades básicas para aprimoramento da construção dos textos.

Em 2019, a professora regente conseguiu dar sequência ao trabalho pedagógico com a turma especificada acima, tais crianças com idade entre 8 e 9 anos.

Para levantamento das possíveis dificuldades de escrita das crianças, inicialmente, foi realizada escrita espontânea de frases. Com tal atividade pode se identificar dificuldades para estruturação das frases, composição de palavras não canônicas e composição de texto.

Após o levantamento das dificuldades em questão, foi realizado com as crianças uma pesquisa em que elas, diante de contos, revistas em quadrinhos, revistas científicas, livros de literatura infantil, deveriam escolher o seu preferido. Dentre eles as Revistas em Quadrinhos foram as menos solicitadas.

Diante as dificuldades de compor textos narrativos com início, meio e fim e a falta de interesse pela leitura e por Revistas em Quadrinhos foi utilizado este gênero textual e as novas tecnologias de informação de comunicação (NITIC) para embasar as ações pedagógicas aqui apresentadas.

Dando início, foi aplicado um questionário para as famílias com o intuito de levantar os livros existentes em casa. Este momento visou saber se havia uma diversidade literária existente nos lares e quais eram estes livros. Foram enviados vinte questionários e desses, dezesseis retornaram.

Ao analisar os questionários e enfocando nas Revistas em Quadrinhos, percebeu-se que dez famílias possuíam este material em casa e seis não. Com esta análise, pode se entender que não basta conhecer e nem ter acesso ao material, é preciso fazer uso para familiarizar-se.

Após, foi-se realizando em etapas as ações para que pudéssemos aguçar a curiosidade e o encanto pelas Revistas em de Histórias em Quadrinhos, que é tão comum nesta faixa etária. A seguir, apresentamos uma descrição da aplicação do Plano de Ação.

3.1 PRIMEIRO MOMENTO: CONHECENDO E RECONHECENDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Inicialmente, foi viabilizada a ida das crianças à biblioteca. Em roda de conversa foram apresentadas as Revistas de Histórias em Quadrinhos da Turma da Mônica e foram levantadas as seguintes perguntas: Se conheciam aquele tipo de texto, se já haviam lido, quais as personagens estavam sendo apresentado. Após a apresentação do gênero textual, possibilitamos a exploração das revistas pelas crianças. O objetivo desse primeiro momento da aplicação do plano foi interagir com o gênero ao qual trabalharíamos.

Imagem 1: Conhecendo e Reconhecendo as Histórias em Quadrinhos

Fonte: Arquivo pessoal.



3.2 SEGUNDO MOMENTO: LEITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

No encontro seguinte, foi apresentada uma História em Quadrinhos por meio de Data Show. A HQ escolhida foi “Cascão” (site Só escola) e também foi entregue impressa aos estudantes. Inicialmente, as crianças realizaram a leitura silenciosa e, em seguida, foi solicitado que duas crianças representassem as vozes das personagens da história projetada, fazendo, assim, a leitura do diálogo. O objetivo dessa ação foi possibilitar às crianças a distinção entre a leitura de uma HQ e outros textos narrativos que já eram de domínio dos aprendizes, além de pontuar as especificidades do gênero, como os distintos balões, as onomatopeias etc.

Imagem 2: Leitura de histórias em quadrinhos

Fonte: soescola.com/2016/08 a-importancia-dos-gibis-na-alfabetizacao-html.



Imagem 3: Leitura de histórias em quadrinhos



Fonte: Arquivo pessoal.

Imagem 3.1: Onomatopieas e balões



Fonte: soescola.com/2016/08 a-importancia-dos-gibis-na-alfabetizacao-html.

3.3 TERCEIRO MOMENTO: DISTINGUINDO TEXTO ORAL E TEXTO ESCRITO

Após sistematizarmos as informações sobre as Histórias em Quadrinhos, foi proposto aos alunos a distinção do texto verbal e o texto imagético, bem como a problematização do uso da linguagem coloquial nesse gênero textual. O objetivo desse terceiro momento da aplicação do plano foi indagar o porquê de a escrita diferenciada nas Histórias em Quadrinhos, às vezes, parecer “incorreta”.

Imagem 4: Linguagem Coloquial, forma incorreta?



Fonte :<https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/62652420676/por-mauricio-de-sousa-wwwmonicacombr>

Imagem 4.1: Linguagem Coloquial, forma incorreta?



Fonte: Arquivo pessoal.

Neste momento refletimos sobre as diferentes linguagens, onde e como utilizaremos.

3.4 QUARTO MOMENTO: COMPROMISSO, AUTONOMIA E RESPONSABILIDADE

Até então, a biblioteca da escola não realizava empréstimos de Revistas de Histórias em Quadrinhos. O discurso era que isso não era de rotina, pois a materialidade que a

constitui é muito frágil, sendo facilmente danificada. Com isso, houve o argumento sobre a pesquisa com a direção e a bibliotecária da escola. Foi apresentada a necessidade e, assim, fizeram uma exceção, permitindo o empréstimo. Em um momento junto com as crianças, a bibliotecária fez questão de separar os exemplares e nos atender com muita satisfação. Nesta etapa, também conhecemos um pouco mais autor de HQ's Mauricio de Sousa e de seus personagens.

O objetivo desse quarto momento da aplicação do plano foi desenvolver o senso de que somos responsáveis pelo cuidado com o patrimônio escolar, e entender que temos que honrar com os nossos compromissos. Além de conhecer um dos maiores autores de histórias em quadrinhos.

Imagem 5: Ler com a família



Fonte: Arquivo pessoal.

3.5 QUINTO MOMENTO: PRODUZINDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Esse encontro foi o momento para colocar a criatividade em ação. Em duplas, as crianças produziram uma pequena história em quadrinhos, criando a narrativa e desenhando as imagens dos quadrinhos. Neste momento, houve a interferência da professora, a qual proporcionou o direcionamento da escrita e sanou as dúvidas de cada dupla. Em seguida, as crianças realizaram a leitura da sua produção. O objetivo desse quinto momento da aplicação do plano foi ler e escrever histórias em quadrinhos e trabalhar em dupla e respeitar as ideias e produções do outro.

Imagem 6: Produções de HQ's



Fonte: Arquivo pessoal.

3.6 SEXTO MOMENTO: É LENDO QUE SE LÊ

No decorrer de uma semana, exploramos diversos lugares da escola para realizar a leitura (silenciosa e em voz alta) de HQ's. Os lugares explorados foram: pátio, sala de aula em roda, área do bosque. Durante essas leituras, enfatizamos as características específicas desse gênero textual, as entonações adequadas, os tipos de balões, as pontuações, o humor etc. Com isso, sistematizamos conhecimentos como:

- leitura de diálogos respeitando-se a pontuação e identificando onomatopeias;
- distinção de balões;
- identificação da sequência das histórias, atentando para o início, meio e o fim.

O objetivo desse sexto momento da aplicação do plano foi que as crianças lessem com desenvoltura, prazer e apropriassem -se dos códigos existentes nos textos em quadrinho

Imagem 7: Diversos espaços para leitura



Fonte: Arquivo pessoal.

Podemos também ver e ouvir, histórias em quadrinhos com narração de youtuber's,

para assim adequarmos as leituras das Revistinhas com Histórias em Quadrinhos.

Imagem 8: Narração de HQ por Yootuber



Fonte: Arquivo pessoal.

3.7 SÉTIMO MOMENTO: WEB SITE'S, PRODUÇÃO NA CONTEMPORANEIDADE

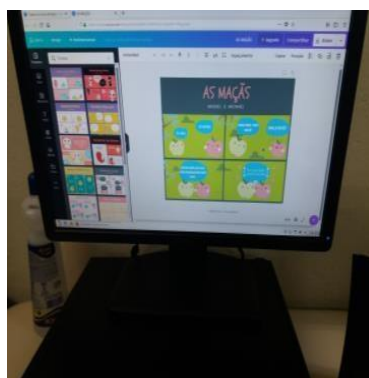
Nesta etapa pretendia-se que as crianças pudessem utilizar um website que fosse capaz de colaborar na construção das histórias em quadrinhos, visando que as crianças pudessem explorar cenário, personagens, diversificar os movimentos, falas, ou seja, aproveitar ao máximo os recursos em foco.

Após alguns contratemplos, a serem melhor explicitados no próximo capítulo, o site Canva.¹, que pôde ser executado nos computadores da instituição, foi utilizado. Nele as crianças puderam criar pequenas histórias em quadrinhos de forma bem dinâmica.

Embora os quadros com as ilustrações para se construir as histórias não sejam todos gratuitos e os quadrinhos disponíveis fossem pré-estabelecidos, as crianças puderam mudar o fundo dos quadrinhos que já são pré-estabelecidos, realizar mudanças de lado das personagens que também já são pré-estabelecidas, e modificam as letras, cores, tamanhos e formas, além, é claro, de criarem os diálogos livremente.

Imagem 09: Agentes de sua própria aprendizagem

¹https://www.canva.com/pt_br/



Fonte: Arquivo pessoal

3.8 OITAVO MOMENTO: SESSÃO DE AUTÓGRAFOS

Esta fase da pesquisa será realizada em momentos posteriores, devido ao tempo que fora programado, sendo avaliado como insuficiente para o término das produções das histórias em quadrinhos na web site Canva ²

Planeja-se realizar uma tarde, em que os pais e / ou responsáveis prestigiem a apresentação das produções das crianças, que cada família receba uma revistinha em quadrinhos contendo todas as produções das crianças e ainda, que seus (uas) autografem as Revistinhas. Sendo esse momento para culminância encerrando as etapas das ações pedagógicas.

No capítulo seguinte, apresentamos uma análise dos resultados da aplicação do plano.

²https://www.canva.com/pt_br/

4. CAPÍTULO 3: ANÁLISE DOS RESULTADOS

Neste capítulo, a partir de algumas categorias de análise que surgiram após uma reflexão sobre a aplicação do Plano de Ação, apresentamos alguns resultados, desafios e possibilidades observados.

4.1 VARIAÇÃO LINGUÍSTICA E HQ

Com as ações pedagógicas, pudemos criar textos e perceber grande incidência de produções que foram pautadas na fala para se constituir a escrita.

Por vezes as frases foram marcadas pela redução na escrita das palavras e também por “gírias”, sendo estas partes do repertório social em que as crianças estão inseridas. Neste cenário as escritas utilizadas foram caracterizadas pela informalidade.

Tendo em vista as recorrentes variações, podemos denominá-las como variações linguísticas. Sendo fenômenos que influenciam e modificam a escrita, mesmo possuindo a mesma “Língua Padrão”.

Nos estudos de Barrera e Maluf (2004), as variações linguísticas acontecem devido os fatores regionais, sociais e estilísticas. Sendo que:

“A variação geográfica ou regional refere-se as diferenças lexicais (vocabulário, fonológica (de pronúncia ou “sotaque”) e/ou sintáticas (construção gramatical das frases) ... A variação social diz respeito às diferenças observadas na linguagem dos diversos grupos sociais...Com relação à influência da posição social e de grau de instrução ... A variação estilística refere-se as diferenças na fala de um mesmo indivíduo, de acordo com a situação em que ele se encontra” ...(Barrera e Maluf,p.2)

As instituições escolares, que possuem o papel de valorizar a cultura em sociedade, muitas das vezes, pautam-se apenas no ensino- aprendizagem da linguagem em norma culta. Tais ações por desconhecerem a importância da linguagem coloquial ou por focar em conteúdos programáticos que precisam ser "vencidos" em relação ao tempo escolar.

Com esta dinâmica dentro das instituições educacionais, os profissionais acabam por desvalorizar e até mesmo marginalizar os aprendizes e sua cultura devido ao uso da linguagem Coloquial.

Conforme apontam, Barrera e Maluf (2004) “...ao desqualificar a sua fala e conseqüentemente a sua origem e identidade sociocultural, teria uma influência negativa sobre o processo de aquisição da língua escrita”. Isso devido as ações pedagógicas que se

baseiam na rejeição e acabam acarretando barreiras para o desenvolvimento da linguagem escrita.

Conforme enfatiza Rojo (2001), “Na fala, posso me expressar mais livre e menos formal. Não preciso planejar antes o que vou dizer: vou simplesmente falando”.

Ao desenvolver ações que contemplem a linguagem coloquial não se considera que as crianças irão se despojar da linguagem culta, até porque a escola e a sociedade requerem o desenvolvimento desta que se faz presente na sociedade.

O aprendiz fez e fará uso da linguagem oral em suas escritas por ser o meio mais confortável, flexível e seguro que encontram para elaborar e expressarem suas produções textuais. Isto porque para se elaborar a linguagem falada não necessitamos de análises sobre a construção estruturada das orações. Divergente da linguagem baseada na norma culta.

É importante também salientar que ao iniciar o processo de alfabetização as crianças criam hipóteses que são pautadas em som da fala para escrita das letras. Para avançar, elas precisam reformular suas hipóteses levando em conta estrutura morfológica, ortografia, realizando o distanciamento entre fala e escrita.

Como ressaltou Ferreiro (1985), as crianças vão se desestabilizando hipoteticamente para construir novas hipóteses, descobrindo novos problemas e possíveis soluções, tanto estrutural quanto ortograficamente.

Então, para que esta reformulação aconteça, serão necessárias ações que oportunizem aos aprendizes confrontarem suas hipóteses e perceberem esta linguagem como variação que faz parte da sociedade, não algo incorreto proibido de se utilizar.

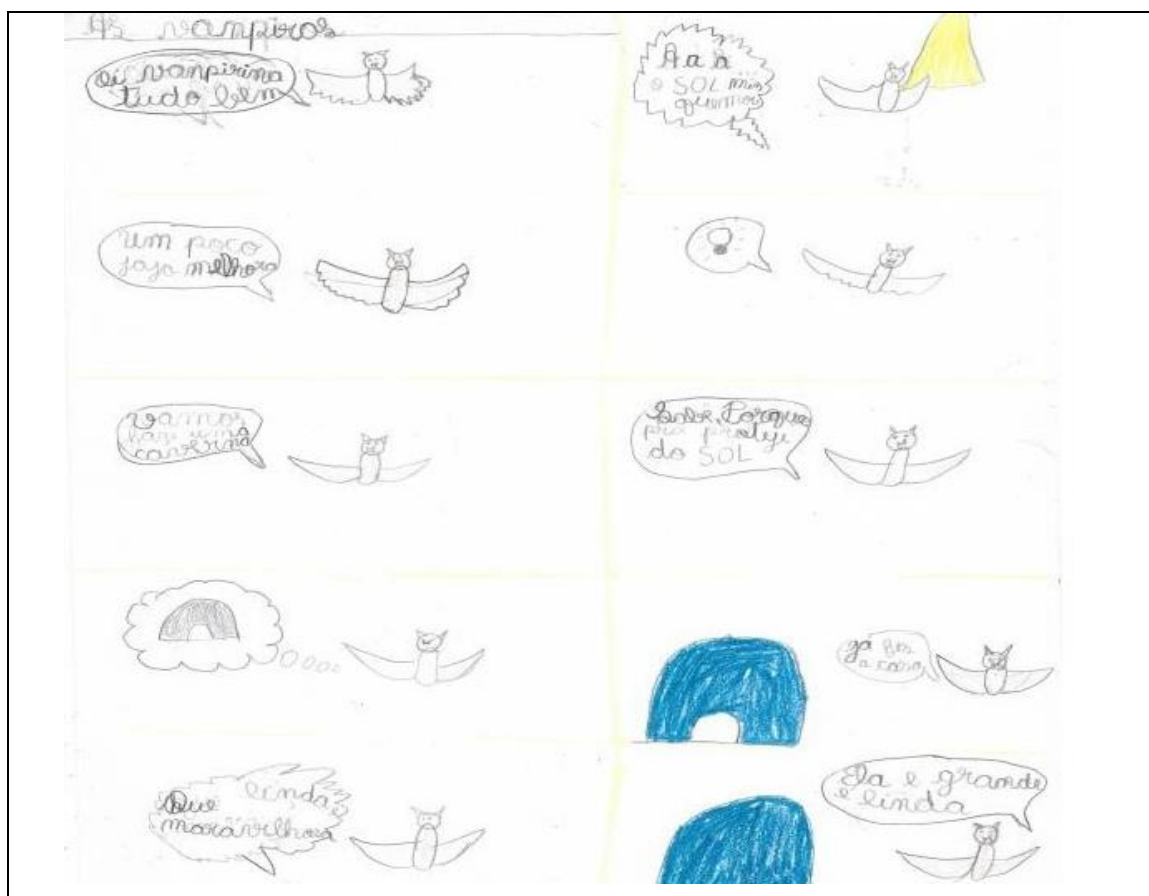
Nos dizeres de Soares (2018), a alfabetização é um processo em que a criança não somente aprende a relacionar fonema/ grafema, mas também a compreender os significados desses códigos. Sendo assim, ser alfabetizado não é apenas associar som das letras à escrita dessas, mas compreender a combinação destes símbolos.

Para concluir sobre o processo de alfabetização Frade (2005) ainda enfatiza que o:

“conhecimento ortográfico, se amplia pela vida toda e alguns dos casos de ortografia podem ser sistematizados em todo período da vida, mas o conhecimento alfabético precisa ser abordado sistematicamente na alfabetização escolar. (Frade, 2005, p.63).

Com isso, compreende-se que para se apropriar do sistema ortográfico pode-se durar toda a vida, porém adquirir o conhecimento alfabético necessita de um ponto de partida e chegada.

É imperioso o acesso das crianças no processo de alfabetização às normas culta



Fonte: arquivo pessoal

Nas produções acima, é possível constatar que realizaram a escrita, as crianças, mesmo desenvolvendo uma história coerente, apresentam palavras como “colé, corre, trusse, toma, joga, (Imagem 10), Na imagem 12 aponta-se as palavras difisio, estudo. Já na imagem 12 aparecem as palavras: mim, poco, faze, proteje. Nas três imagens pode-se perceber a supressão de algumas letras e poucas vezes notamos a presença de gírias.

4.2 A CONSTRUÇÃO DE HUMOR NAS HQ'S

Dentre as habilidades a serem desenvolvidas com as crianças do 3º ano do Ensino fundamental, está a capacidade de interpretar e compreender textos, localizando informações explícitas e implícitas. Para melhor visualização de tais informações, elencou-se tirinhas que abordassem humor como parte integrante deste gênero textual.

Pensando em um trabalho convergente ao humor, optamos por momento lúdicos em que, nos conceitos de Luckesi (2014), pudemos brincar e nos divertir com as histórias em quadrinhos.

Ao fim desta etapa, as crianças compreenderam o humor como um momento estratégico em que “risos” acontecem por meio de uma produção textual, sendo ela oral ou escrita.

Com este conceito incorporado realizaram textos que possuíam características humorísticas. Mas, anteriormente a realização desta, espontaneamente aprendizes construía e expressaram humor oralmente, podendo então explicitarem o que realmente foi abstraído. Como em primeiro momento a criança apresentou texto oral em que foi tirado risos/gargalhadas da professora. Em seu entendimento este foi um momento engraçado podendo compô-lo por escrito nos moldes humorísticos.

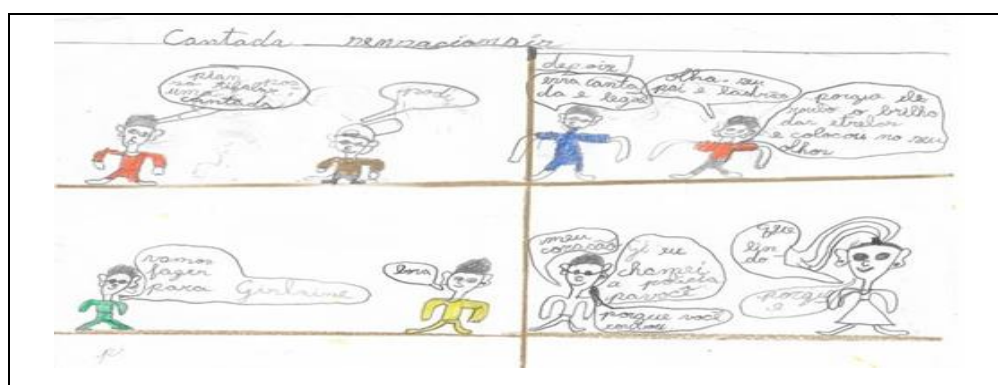
Imagem 13

Turma da Mônica Mauricio de Sousa



Fonte: <https://deposito-de-tirinhas.tumblr.com/post/62652420676/por-mauricio-de-sousa-wwwmonicacombr>

Imagem 14: a cantada



Fonte: arquivo pessoal

No exemplo apresentado acima, percebemos a presença do humor, quando primeiramente as crianças, espontaneamente, extraem risos da professora e depois tornam esse momento em texto em quadrinhos.

Durante as produções de histórias quadrinhos, pudemos perceber por vezes a presença do humor nas criações das crianças.

Muitas são as possibilidades para criação, por meio das Histórias em quadrinhos. E conforme afirma Vergueiro (2005):

“... No caso dos quadrinhos, pode-se dizer que o único limite para o seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino. Eles tanto podem ser utilizados para atingir um tema que será depois desenvolvido por outros meios, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar uma discussão a respeito de um assunto, para ilustrar uma ideia, como forma lúdica para tratamento de um tema árido ou uma contraposição ao enfoque dado por outro meio de comunicação”

Assim, as HQ's apresentam diversos assuntos que abordam temas de épocas longínquas até a atualidades, isso de forma lúdica e com assuntos que atendem os mais variados públicos. Um recurso que atrai desde o público infantil até maiores idades

4.3 A PRODUÇÃO DE HQ NO CANVA

Em determinada fase da história, as HQ's foram textos um tanto requisitados. Com o passar do tempo e com o advento virtual esta procura se tornou escassa.

Ao navegar pela internet, os indivíduos possuem acesso fácil a diversos acervos, mas a maior procura pelas crianças são os jogos on-line e/ou eletrônicos.

Devido à amplitude em de recursos, as HQ's são gêneros textuais que podem ser utilizados para o desenvolvimento da leitura e da escrita com as crianças em processo de alfabetização. Diante os benefícios que Rama e Vergueiro (2018) elencam pudemos evidenciar:

- 1-A alegria dos aprendizes ao receberem os artefatos, demonstrando logo o desejo de realizar a leitura;
- 2-Leitura de fácil entendimento. Tratando de assuntos variados, introduzindo sempre palavras novas ao repertório dos estudantes, cujo vocabulário vai se ampliando quase de forma despercebida para eles;
- 3-As HQ's apresentam variados recursos como balão, a onomatopeia, e várias possibilidades de comunicação que colaboram para seu relacionamento familiar e coletivo;
- 4-Diariamente ao término das atividades as crianças buscam pela Revista de Histórias em Quadrinhos, demonstrando assim desenvolvimento do hábito de leitura.
- 5-Constatao assim que aqueles que são leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de revistas, de jornais e de livros;
- 6-O caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar: os estudantes, pela leitura de quadrinhos, são constantemente instados a exercitar o seu pensamento, complementando em sua mente os momentos que não foram expressos graficamente, desenvolvendo o pensamento lógico;
- 7-Com as HQ's os aprendizes possuem condições compreender as histórias, sem necessidade de um conhecimento prévio sobre o tema,
- 8-Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer

tema.

9-Ao proporcionar ações pedagógicas de interpretação/compreensão textual, espera-se que "... seja capaz de converter texto em imagem, sequencia, sons, cheiros e estabeleça uma narrativa ao seu imaginário" (Pessoa,2018. p.65).

Com tais objetivos, podemos encontrar nas HQ's todos os elementos necessários para se cumprir as aprendizagens para o final da etapa do ciclo de alfabetização.

Um fator importante a ressaltar sobre os elementos constituintes das HQ's, pudemos constatar sob o olhar de uma das crianças, ao dizer " Olha! Os quadros do inicio (início) representa o início do texto da história. Já os que estão no meio, é o que aconteceu (Desenvolvimento) e os últimos é o fim da história (fim) expressando assim as partes principais para se elaborar um texto narrativo. Algo que era difícil para compreenderem e produzirem seus textos.

Com o reconhecimento das Histórias em Quadrinhos e o entendimento de que as tecnologias são uma realidade em nossas vidas e na vida dos nossos aprendizes, faz-se necessário a junção destas práticas.

Para utilização da Web Site, com o programa Canva, foi necessário a familiarização com o mesmo. Isto nos leva ao entendimento e a importância do que Soares (2018) frisa sobre Letramento, não bastando saber ler e escrever, mas necessário saber fazer o uso competente destes nas práticas sociais".

Atuando como agente da aprendizagem, elaboramos em duplas, histórias em quadrinhos no contexto tecnológico. Para umas este momento foi realizado com tranquilidade. Manusearam, aventuraram-se, descobriram novas ferramentas. Trocaram fundos, inseriram vídeos e figuras além das que já estavam expostas. Ludicidade incorporada à criação e à produção dos textos. Outras estas atividades demandaram tempo para que concluíssem a atividade proposta. Com as dificuldades apresentadas, surgiu a necessidade de acompanhamento mais próximo, tornando um colega da classe "revisor e monitor" durante as produções textuais.

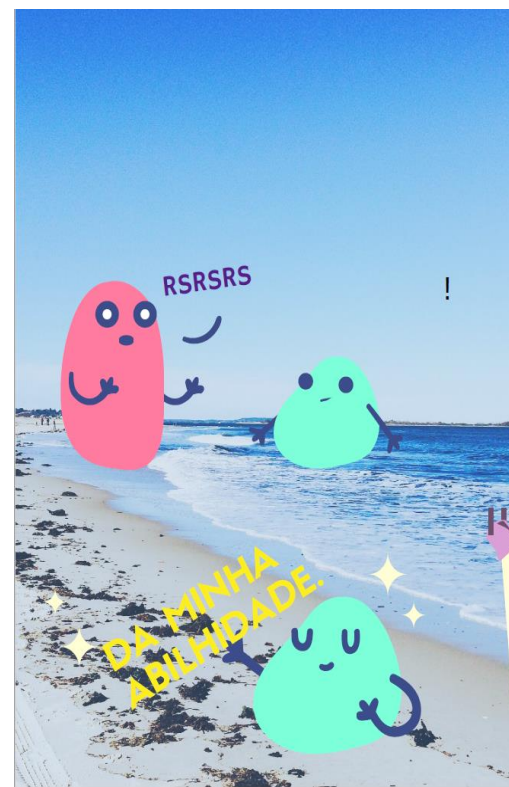
Diante as dificuldades despontadas, analisou-se que não bastou a leitura e a escrita já adquiridas aos estudantes. Isso pois, nas afirmações de Goulart:

O conhecimento da escrita em si, como uma forma de linguagem, é o mesmo.; entretanto novas condições de produção determinam novas formas de organização do discurso, novos gêneros, novos modos de ler e de escrever. A leitura e a escrita na tela do computador requerem, de certa perspectiva, um sistema de convenções diferente daquele que regula aquelas atividades em folha de papel" Goulart (2005, p.53) .

Entendemos que as histórias em quadrinhos não podem ser consideradas apenas por

momentos de descontração. Elas são artefatos de infinitas possibilidades e que para seu uso vai muito além de saber ler e escrever é preciso ter intimidade com o objeto. Com estas ideias Neto e Silva (2015) relatam que “As Histórias em quadrinhos são “narrativas gráficas constituídas por escrita e desenho, que exigem de seus leitores e leitoras interpretações visuais e verbais.” (Neto e Silva, 2015 p.11).

Imagem 15

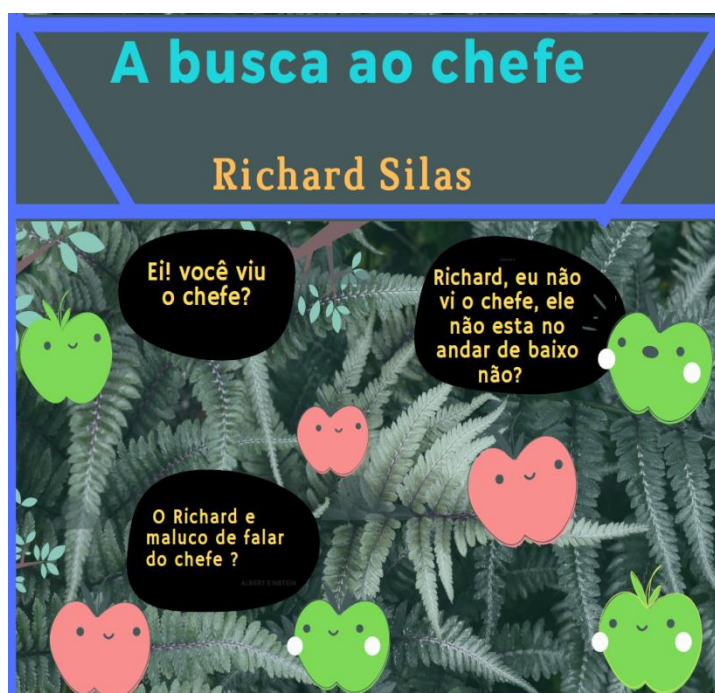


Fonte: arquivo pessoal

Nas imagens acima visualizamos as produções das crianças em que percebemos a estrutura textual (contendo início, meio e fim da história). Aparecem também as expressões com linguagens coloquial, no quadro 2 (“Vc, tá, habilidade, inventei”). Gírias como “relaxa”...

Nas demais produções, pudemos perceber, em sua, maioria os aspectos mencionados anteriormente, sendo retomados. Porém, as pontuações estiveram ausentes ou pouco utilizadas nas frases.

Imagem 16





Fonte: arquivo pessoal - Sites de criação de HQ's utilizados

Na imagem 16, podemos perceber grande variação de cores, podendo associar a floresta ou selva. Nela também presenciamos a linguagem coloquial, palavras como voceis,, te, dá, pros. E a presença humorística quando relata “eu sou o segundo chefe e posso da vocês para os humanos”... nesta expressão o humor é apresentado quando o chefe de canibais poderiam comer os humanos, mas as maçãs são comidas pelas pelos humanos. Uma troca de personagens. Agora os homens como os que devoram.

4.4 USO DE NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO NA ESCOLA

Ao falarmos em jogos digitais, as crianças ficam eufóricas, brilham os olhos e logo interessam se pela proposta. Então, aderimos aos jogos digitais como uma das estratégias de trabalho com histórias em quadrinhos.

Para que pudéssemos utilizar as webs' sites mais eficazes, no que se refere à produção de histórias em quadrinhos, foi realizado uma pesquisa para levantarmos diversos sites em que dão oportunidade para que os aprendizes criem suas próprias histórias, modifiquem personagens, balões de diálogos. Após um levantamento de sites que contêm as ferramentas para elaboração de histórias em quadrinhos, foram encontramos as seguintes:

Tabela 2

PÁGINA	DESCRIÇÃO
Pixton	Com acesso em português, é a opção mais funcional e completa para criar quadrinhos sem a necessidade de se saber desenhar. Possui versões para uso pessoal, educacional e profissional. Não há limitação de forma para os quadrinhos, nem de posição para os painéis. Aceita fotos e objetos. Tem acesso para tablets e opções de compartilhamento nas redes sociais. Exige cadastro. (http://www.pixton.com/br/)
ToonDoo	É um dos sites mais populares para criação de tiras de quadrinhos. A quantidade de recursos disponíveis é muito grande. Permite diversas diagramações, inclusive em mini-livros. Exige um cadastro prévio, gratuito, para você começar a desenvolver suas histórias. (http://www.toondoo.com/)
Máquina de quadrinhos	Um serviço online que dispõe das ferramentas necessárias para criar uma história de autoria do usuário em poucos minutos. Antes de qualquer coisa, é necessário que realize um registro no site. O cadastro é completamente gratuito, e ele será o responsável por indicar o autor de cada história criada. A conta gratuita dará acesso a um pacote de imagens de cenários, objetos, balões e personagens para criar. Para acessar os bancos de imagens mais avançados, você terá que assinar um pacote mensal, semestral ou anual. No entanto, a assinatura dos mesmos não é obrigatória e com o acesso gratuito já é possível criar (www.techtudo.com.br>Jogo>Jogo). Porém não conseguimos acessar. Nos dizeres, o site está indisponível.
Canva	Em uma interface moderna e intuitiva, em português. Permite a modificação de todos os elementos e disponibiliza formas prontas. Algumas imagens só podem ser usadas com pagamento, assim como o download do desenho livre da marca d'água. Exige cadastro. (https://www.canva.com/pt_br/criar/tirinhas/)
Strip creator	A interface de composição é pouco atrativa, mas funciona corretamente. São dezenas de opções de cenários e personagens. Entre as limitações estão a impossibilidade de mover os balões e de alterar o tipo de fala. Aceita tiras de até 3 quadros e oferece modelos de composição próprios, só para inserção de texto. Exige um cadastro no site para salvar a história criada. (http://www.stripcreator.com/make.php)

Ao analisar os jogos educativos referidos acima, observou-se que o Pixton possuía a melhor estrutura para a construção das histórias em quadrinho pelas crianças. Personagens que representam os seres humanos e animais, cenários bastante diversificados e coloridos, posições das personagens e dos balões conforme a criatividade do autor, sem limites de páginas. Porém, porém não era compatível para download nos computadores e servidores da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte.

Devido às dificuldades de se encontrar uma opção compatível e gratuita, testou-se,

juntamente com a monitora de informática, a mais apropriada. Após esta pesquisa é que o jogo do Canva foi o selecionado para o trabalho.

As escolas são as instituições que necessitam estar sempre atualizadas conforme o desenvolvimento em sociedade. Isto, porque são nestas que desenvolvem habilidades para que os aprendizes podem se tornar sujeitos capazes de atuarem com autonomia e segurança no meio social ao qual está inserido. Para isso, é preciso que tanto os profissionais quanto o meio esteja equipado e preparados para que as competências necessárias aos aprendizes possam ser desenvolvidas eficazmente.

Sabendo desta necessidade, incentiva-se que os professores diversifiquem seus métodos e utilizem as novas tecnologias da informação. Porém, nem sempre obtemos escolas equipadas com ferramentas e recursos que viabilizem essa inovação.

Ao experienciar o Plano de Ação, pudemos vivenciar dificuldades tecnológicas que quase impossibilitaram a conclusão deste trabalho. Tais dificuldades podemos enfatizar:

- Provedor da Rede Municipal de Belo Horizonte, opera “Sistema LINUX”. Este não suporta o Download de determinados arquivos.
- Para produção dos textos das crianças utilizou-se de diversos dias, sendo realizado nos momentos das aulas de informática, sendo 1 vez por semana, no período de 1 uma hora/aula. Mas, este tempo não era o suficiente, necessitando da ajuda de outros funcionários para conclusão desta etapa.
- Devido ao tempo que deliberamos para pesquisar a melhor e compatível website, atrasou-se a tarde de autógrafos das crianças. Esta ficando para datas posteriores a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso.
- Para realizar as produções houve a necessidade da cooperação dos monitores de informática/funcionários para conclusão desta tarefa. Isso por ainda não conseguir manusear a website (Canva) sem orientação das pessoas que são capacitadas para operar-lo.

Muitos foram os retornos possibilitados por meio desta pesquisa, mas é importante ressaltar e refletir sobre a fala de Vergueiro (2005) e o olhar de quem vivencia em comunidades desfavorecidas, ao qual se destaca : Vergueiro diz que “gibis-normalmente destinados ao público infantil e juvenil, com baixo preço e pouca durabilidade” . O fato de ser um material bastante delicado e com pouca durabilidade pudemos entender na prática , diante a utilização

deste recurso durante a pesquisa, em sala de aula. Porém, os valores, que segundo o autor é um custo baixo, não se aplica. Pois, para esta comunidade os valores de R\$ 6,00 até R\$18,00 em uma Revistinha de Histórias em Quadrinhos, são valores extremamente “caros” diante as diversas necessidades dos pais das famílias deste meio social.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve início, quando pensamos em verificar o processo de desenvolvimento de aprendizagem da leitura e da escrita de estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, em fase de alfabetização, a partir da leitura e criação de Histórias em Quadrinhos Digitais. Com este intuito indagou-se : Como o uso das HQS digitais podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental? Quais tipos de sites podem ser utilizados na prática pedagógica de alfabetização e letramento? De que forma o docente pode se adequar a essa nova proposta pedagógica?

Para isso embasamos em referencias teóricas como Soares (2018), Frade (2005), Coscarelli, (2005) Vergueiro (2018) e Pessoa (2015).

Sendo que Soares amplia nosso conhecimento acerca da alfabetização e do letramento. Enfatizando que somente ser alfabetizado não torna os sujeitos capazes de utilizar os artefatos que estão presentes em nossa sociedade.

Já Frade nos desperta para a evolução tecnológica e que nós professores devemos acompanhar esta evolução, para então operarmos e inovar com competência as ações pedagógicas em nosso dia a dia, nas instituições educacionais.

Coscarelli também ressalta sobre a evolução tecnológica, porém esta como forma de inclusão, principalmente dos alunos das camadas populares que muitas das vezes possuem o acesso tecnológico mas não sabem encontrar informações, não possuem autonomia para lidar com essas informações, questionando e aplicando os conteúdos úteis e pertinentes.

Nos ideais de Coscarelli, cabe a escola entender as mudanças tecnológicas e encarar o seu papel de construtora do conhecimento e não mais apenas transmissora do saber. Mas, para construir esse saber faz-se necessário administrar o tempo e a flexibilidade deste em relação aos conteúdos programáticos.

Com o papel transformador das instituições escolares, Vergueiro e Pessoa trazem a discussão sobre a utilização das histórias em quadrinhos como recurso que trabalha de forma global, o desenvolvimento da leitura e da escrita , não só de crianças , mas com todos os sujeitos independentemente da idade As análises no capítulo 3 evidenciaram que muitos são os desafios que adentram as instituições de ensino todos os dias, principalmente as dificuldades de aprendizagem.

E com as diversas demandas do dia a dia , é necessário que os profissionais da área da educação estejam atentos e capacitados para agir com segurança conforme a necessidade individual de cada aprendiz. Esta segurança só é possível através de estudos, que darão suporte para uma ação pedagógica direcionada e eficaz.

Sabendo da importância de se capacitar para atuar, houve a execução do Plano de Ação e com este foi possível compreender como as Histórias em Quadrinhos são importantes para o aprendizado, sobretudo na alfabetização, considerando também que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) incentivam o uso de quadrinhos, listando a HQ como um gênero adequado para o trabalho com a linguagem escrita.

Por meio dos quadrinhos, a criança em fase de alfabetização que ainda não domina a leitura e a escrita consegue fazer uma leitura competente com o recurso das imagens, expressões dos personagens, letras, metáforas visuais que auxiliam a ter maior compreensão do que ela está lendo.

Por possuírem caráter lúdico, as HQs digitais são instigantes e oportunizam ao leitor o desenvolvimento de várias habilidades que lhes permitem a interação e a compreensão do mundo que o cerca.

Isso demonstra que é urgente pensar no desenvolvimento de capacidades de ler na tela, aprender sobre a utilização de ferramentas do computador, navegar em ambientes digitais, voltados para o cotidiano da sala de aula.

Nessa perspectiva, a alfabetização é uma etapa complexa e desafiadora da escolarização. Portanto, para favorecer o processo da aquisição da leitura e escrita, o trabalho com Histórias em Quadrinhos digitais podem ser um importante recurso nesta tarefa. Pois elas são capazes de promover benefícios no processo de aprendizagem, tornando-a mais atrativa e significativa para os estudantes na fase inicial do Ensino Fundamental.

As múltiplas possibilidades interativas oferecidas pelo suporte digital permitem também uma intervenção direta nas próprias narrativas das histórias em quadrinhos. Alguns sites de HQ já disponíveis na Web enfocam essa nova dinâmica oferecendo amplas possibilidades, que vão desde a intervenção do aprendiz na narrativa através da seleção de links pré-definidos até a criação de uma HQ nova, produzida em conjunto com outros pares. Exploram, assim, também o aspecto de sedução do ciberespaço, ao compartilhar com outros o fazer artístico estabelecendo, em certo nível, uma comunidade virtual capaz de gerar um produto.

Por fim vale a pena ressaltar que os resultados aqui apresentados nos levam a

entender que para se alfabetizar letrando (Soares) não é tarefa fácil. Para isso é necessário despertar o interesse das crianças que parece “adormecido”. Um despertar através dos desafios, brincadeiras, jogos, curiosidades ou até mesmo despertar utilizando as tecnologias, que muitas das vezes não dominamos e temos aversão ao artefato, em nosso favor.

Muitas das vezes temos compartilhado das angústias que os educadores tem vivenciado nos âmbitos escolares. Como nos alerta Frade (2005) “muitos indivíduos sabem ler e escrever, mas são analfabetos digitais”, não sabem manusear, nem tão pouco inovar suas aulas utilizando as tecnologias digitais. Por isso idealizamos a capacitação profissional em tecnologias educacional constantemente. Se a educação está sempre em movimento, os saberes para os profissionais da educação também necessitam de atualização.

Finalizamos nossa análise com o intuito de pesquisas futuras, buscar novos saberes sobre a pedagogia bidialetal e sobre a capacitação dos profissionais da educação em tecnologias como recursos pedagógicos para aprimoramento no processo de alfabetização escolar.

6. REFERÊNCIAS

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais – Documento Introdutório**. Versão Preliminar. Brasília: MEC/SEF, novembro, 1995.

_____. **Parâmetros curriculares nacionais (1ª a 4ª séries)**. Brasília: MEC/SEF, 10 volumes, 1997.

COSCARELLI, Carla. **Letramento Digital. Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Alfabetização e Letramento digital. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.

CRUZ, ThaizaMontine Gomes dos Santos, **Enquanto Isso na Sala de Justiça... História Em Quadrinhos no Ensino de Química**, Goiânia, Setembro de 2015.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Artmed Editora. Porto Alegre. 1999.

FERREIRO, E. **A representação da linguagem e o processo de alfabetização**. Cadernos de Pesquisa, v. 52, p. 7-17, 1985.

FRADE, Isabel Cristina A. da Silva **Letramento Digital. Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Alfabetização e Letramento digital. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2005.

FRANCO, Edgar Silveira. **Hqtrônicas: As histórias em quadrinhos na rede internet**. In: Cadernos da Pós-Graduação. Instituto de Artes/Unicamp, Campinas, SP - Brasil, 2000.

GASPERETTI, Marco. **Computador na educação: guia para o ensino com as novas tecnologias**. São Paulo: Ed. Esfera, 2001.

GEGLIO, Paulo César. **O coordenador pedagógico e o cotidiano da escola**. O papel do coordenador pedagógico na formação do professor em serviço. São Paulo-S.P Brasil Ed. Loyola. 5ª edição, janeiro de 2008.

Goulart, Cecília. **Letramento e as novas tecnologias: Questões para a prática pedagógica**. Letramento Digital. Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.

Disponível em <<https://www.deusnogibi.com.br/crie-sua-hq/>> Acesso em 11 de setembro de 2019.

Disponível em <<https://www.soescola.com/2017/08/plano-de-aula-sobre-historias-em-quadrinhos.html/balao>> Acesso em 11 de setembro de 2019.

Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/790733647055790173/?lp=true>> Acesso em 01 de Junho de 2019.

Disponível em <<https://sites.google.com/site/webquestjulianareis/home>> Acesso em 01 de Junho de 2019.

JONES, G. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta.** São Paulo: Conrad Ed. do Brasil, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LOVRETO, J. A. **Origens das histórias em quadrinhos. In: Histórias em quadrinhos: um recurso de aprendizagem.** Rio de Janeiro, Ano XXI, Boletim 01, 30 páginas, abril, 2011. p.10- 14.

LUCKESI, C. C. (2014). **Sobre notas escolares: distúrbios e possibilidades.** São Paulo: Cortez Editora.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: M Books do Brasil, 1995.
NEVES, V. F. A.; GOUVÊA, M. C. S.; CASTANHEIRA, M. L. **A passagem da educação infantil para o ensino fundamental: tensões contemporâneas.** Educação e Pesquisa. São Paulo, v. 37, n. 1, p. 121-140, jan./abr., 2011.

PESSOA Alberto et al. NETO, Elydio dos Santos e SILVA- Marta Regina Paulo da (Org.) **Histórias em Quadrinhos e Práticas Educativas. Os gibis estão na escola, e agora?** São Paulo, v.II : Criativo, 2015.

PRAIS, J. L. S.; REIS, J. I. V. **Webquest: avaliação educacional e a avaliação no contexto.** Londrina: UTFPR, maio/2015.

RAMA Angela et al. **Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula- 4.ed.,4ª reimpressão-** São Paulo: Contexto,2018. – (Coleção Como usar na sala de aula).

SANTOS, S, M. P. dos. (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SOARES, M. B. BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento: caderno do professor.** Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** São Paulo. 7 ed., 2ª reimpressão. Ed. Contexto, 2010.

ROXANE, Rojo **As relações entre fala e escrita: mitos e perspectivas – caderno do professor-** belo horizonte: 2006 Ceale – coleção alfabetização e letramento- ministério da educação.